

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Permasalahan.....	3
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3. Ruang Lingkup	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Pengumpulan dan Analisis Data.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis Data.....	6
1.6. Kerangka Penelitian.....	6
1.7. Pembabakan.....	8
BAB II DASAR PEMIKIRAN	10
2.1. Desain Komunikasi Visual	10
2.1.1 Gambar (Ilustrasi).....	10
2.1.2 Tipografi.....	13
2.1.3 Warna	15
2.1.4 Tata Letak.....	17
2.2. Media Edukasi	18
2.3. Permainan.....	19
2.3.1 Klasifikasi Permainan	20
2.3.2 Elemen Permainan	22
2.3.3 Permainan dalam Pembelajaran.....	23
2.4. Logo.....	24
2.5. Kemasan	24

2.6.	Menstruasi	25
2.7.	Perkembangan Kognitif Anak	25
BAB III DATA DAN ANALISIS ILMIAH		27
3.1.	Data Institusi Pemberi Proyek	27
3.1.1	Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Barat	27
3.2.	Data Produk	29
3.2.1	Panduan Menstruasi	29
3.3.	Data Khalayak Sasaran	33
3.4.	Hasil Wawancara	34
3.4.1	Wawancara Perancang Permainan Edukasi	34
3.4.2	Wawancara Dokter spesialis Obstetri dan Ginekologi	37
3.5.	Analisis Data	38
3.5.1	Analisis Proyek Sejenis	38
3.5.2	Analisis Matriks Perbandingan	43
3.5.3	Analisis Kuesioner	45
3.5.4	Analisis SWOT	46
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		49
4.1.	Konsep Pesan	49
4.2.	Konsep Komunikasi	50
4.3.	Konsep Kreatif	51
4.4.	Konsep Media	52
4.4.1	Media Utama	52
4.4.2	Media Pendukung	53
4.5.	Konsep Visual	56
4.6.	Konsep Bisnis	59
4.7.	Hasil Perancangan	61
4.7.1	Media Utama Kartu Kuartet	61
4.7.2	Media Pendukung	70
BAB V		73
PENUTUP		73
5.1.	Kesimpulan	73
5.2.	Saran	73
LAMPIRAN		74
DAFTAR PUSTAKA		81