

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Identifikasi Masalah	4
I.3 Rumusan Masalah	4
I.4 Batasan Masalah	4
I.5 Tujuan & Manfaat Perancangan	4
I.5.1 Tujuan Perancangan	4
I.5.2 Manfaat Perancangan	5
BAB II. PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH (PERANCANGAN INFORMASI METODE JARIMATIKA MELALUI MEDIA BERBASIS GAME)	6
II.1 Objek Perancangan	6
II.1.1 Pendidikan.....	6
II.1.2 Belajar.....	7
II.1.2.1 Mendengar	7
II.1.2.2 Memandang	8
II.1.2.3 Mencatat	9
II.1.2.4 Membaca	9
II.1.3 Matematika	10

II.1.3.1 Berhitung	11
II.1.3.2 Tujuan Berhitung	11
II.1.3.3 Penjumlahan	11
II.1.3.4 Pengurangan	13
II.1.4. Pembelajaran Matematika di Sekolah dasar	14
II.1.4.1. Proses Belajar Mengajar Matematika di Sekolah Dasar	15
II.1.4.2. Karakteristik Anak Sekolah Dasar	15
II.2. Jarimatika	18
II.2.2. Buku Jarimatika	22
II.3. Kondisi Masyarakat	26
II.3.1. Analisa.....	27
II.4. Resume	29
II.6. Solusi Perancangan	29
BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN	30
III.1.Khalayak Sasaran.....	30
III.1.1. Demografis.....	30
III.1.2. Geografis.....	31
III.1.3. Psikografis.....	31
III.1.4. <i>Consumer Insight</i>	32
III.1.5. <i>Consumer Journey</i>	32
III.2. Strategi Perancangan.....	35
III.2.1. TujuanKomunikasi.....	35
III.2.2. PendekatanKomunikasi.....	36
III.2.3. <i>Mandatory</i>	38
III.2.4. Materi Pesan	39
III.2.5. Gaya Bahasa	39
III.2.6. Strategi Kreatif.....	40
III.2.7. Strategi Media.....	42
III.2.8. Strategi Distribusi danWaktu Penyebaran Media.....	50
III.3. Konsep Visual.....	52
III.3.1.Format Desain.....	53

III.3.2.Tata Letak.....	53
III.3.3. Tipografi.....	54
III.3.4.Illustrasi.....	55
III.3.5. Warna.....	58
BAB IV MEDIA UTAMA.....	59
IV.1.Media Utama.....	59
IV.2.Media Pendukung.....	70
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	82