DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR KETERANGAN PENYERAHAN HAK EKSKLUSIF ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS iii
KATA PENGANTAR iv
ABSTRAK v
ABSTRACT vi
DAFTAR ISI vii
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR TABEL xii
BAB I Pendahuluan
I.1 Latar Belakang Masalah 1
I.2 Identifikasi Masalah 2
I.3 Rumusan Masalah 2
I.4 Batasan Masalah 3
I.5 Tujuan Perancangan 3
BAB II CAPUNG SEBAGAI PEMICU PERKEMBANGAN POLA PIKIR DAN KREATIFITAS ANAK
II.1 Spesies *Odonata* (capung) 4
II.1.1 Habitat Capung 5
II.1.2 Jenis Capung 5
II.2 Siklus Hidup 7
II.2.1 Telur 7
II.2.2 Nimfa 8
II.2.3 Capung Dewasa 8
II.3 Prilaku Menarik Pada Capung 9
II.3.1 Berkembangbiak (Reproduksi) 9
II.3.2 Bertelur 9
II.3.3 Berjemur 10
II.4 Lingkungan Hidup 10
II.4.1 Peranan Capung Bagi Masyarakat 11

II.5 Tinjauan Pertumbuhan dan Perkembangan Pola Pikir dan Kreatifitas Pada Anak 12
II.5.1 Anak Sebagai Bakal Pembentuk Keperibadian 12
II.5.2 Psikologi Anak 13
II.5.3 Kemampuan Anak Usia 7 - 11 Tahun 14
II.5.4 Proses Belajar dan Kreatifitas 14
II.5.5 Pengaruh Permainan Untuk Anak 15
II.5.6 Permainan Dalam Membentuk Kepribadian Anak 16
II.6 Board Game 16
II.6.1 Sejarah *Board Game* 16
II.6.2 Jenis *Board Game* 17
II.7 Analisa Masalah 17
II.7.1 Kuisioner 17
II.7.2 Waktu dan Tempat Penelitian 18
II.7.3 Analisi S.W.O.T 18
II.8 Peranan Capung Menurut Masyarakat 19
II.8.1 *Review Talk Show* 20
II.9 Solusi Masalah 21
II.10 Simpulan Bab 21
BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL
III.1. Strategi Perancangan 23
III.1.1 Pendekatan Komunikasi 24
III.1.2 Strategi Kreatif 25
III.1.3 Strategi Media 25
III.2 Strategi Distribusi 26
III.3 Konsep Visual 27
III.3.1 Format Desain 28
III.3.2 Tata Letak (*Layout*) 28
III.3.3 Tipografi 29
III.3.4 Ilustrasi 30
III.3.5 Warna 32
III.4 Simpulan Bab 33

BAB IV TEKNIS PRODUKSI MEDIA
IV.1 Media Utama 34
IV.1.1 Kemasan 34
IV.1.2 Papan Permainan 35
IV.1.3 Bidak permainan 37
IV.1.4 Kartu A 39
IV.1.5 Kartu B 40
IV.2 Media Promosi 41
IV.2.1 Poster 41
IV.2.2 Mini X Banner 42
IV.2.3 Stiker 43
IV.2.4 Pin 43
IV.2.5 Kaos 44
DAFTAR PUSTAKA 45
LAMPIRAN 46