

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK.....	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Ruang Lingkup.....	4
1.5 Tujuan Perancangan.....	4
1.6 Teknik Pengumpulan Data	5
1.7 Kerangka Perancangan.....	6
1.8 Pembabakan	7
BAB II	8
2.1 Perancangan	8
2.2 Buku.....	8
2.3 Ilustrasi	8
2.3.1 Buku Bergambar	9
2.5 Interaktif.....	9
2.6 Media Interaktif	9
2.7 Teori Desain Komunikasi Visual	10
2.8 Tipografi	13
2.9 <i>Layout</i>	14
BAB III	16
3.1 Data Institusi Peberi Proyek.....	16
3.1.1 Profil Perusahaan	16
3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan	17

3.2 Motorik	17
3.2.1 Pentingnya Motorik.....	17
3.2.2 Perkembangan Gerakan Motorik pada Anak	19
2.3.3 Perkembangan Motorik Anak di Indonesia	20
2.3.4 Penyebab hambatan perkembangan motorik	21
3.2.5 Cara Melatih Motorik Anak	21
3.3 Permainan Tradisional	23
3.3.1 Permainan Tradisional yang Dapat Melatih Motorik Anak	23
3.4 Parenting	25
3.4.1 Cinta saja tidak cukup	25
3.4.2 Lihat lah dari sudut pandang anak	26
3.4.3 Biarkan mereka melakukan tugas mereka sendiri.....	26
3.4.4 Kerapihan tidak lah sepenting itu	26
3.4.5 Jangan bawel	26
3.5 Data Khalayak Sasaran	27
3.6 Wawancara	27
3.7 Data Observasi	31
3.8 Data Penelitian Sejenis.....	31
3.9 Data Proyek Sejenis	33
3.10 Matriks Perbandingan	35
3.10.1 Penelitian Sejenis	35
3.10.2 Produk Sejenis.....	36
3.11 Penarikan Kesimpulan Data Analisis	38
3.11.1 Kesimpulan Data Analisis, Wawancara dan Observasi	38
3.11.2 Kesimpulan Matriks Perbandingan.....	38
BAB IV	39
4.1 Konsep	39
4.1.1 Konsep Pesan	39
4.1.2 Konsep Kreatif	40
4.1.3 Konsep Visual	41
4.1.4 Konsep Media	43
4.1.5 Konsep Bisnis	45
4.2 Hasil Perancangan.....	46

4.2.1 Karakter.....	46
4.2.2 Hasil Perancangan Media Utama.....	47
4.2.3 Hasil Perancangan Media Pendukung	53
BAB V	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN.....	60