

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
PRAKATA	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan	2
1.2.1 Identifikasi Masalah	2
1.2.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Metodologi Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metodologi Analisis Data	4
1.6 Kerangka Perancangan	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II	7
DASAR PEMIKIRAN	7
2.1 Media dan Anak	7
2.1.1 Media Dalam Pembelajaran Anak	7
2.1.1.1 Buku Cerita Bergambar	9
2.1.1.2 Buku Mainan (<i>toys book</i>).....	10
2.1.2 Media dan Hubungan Orang Tua Dengan Anak.....	11
2.1.3 Perilaku Konsumen Terhadap Media.....	12
2.1.4 Peran Media Terhadap Perkembangan Motorik, Bahasa, dan Kognitif Anak ...	15

2.2	Elemen-Elemen Desain Komunikasi Visual	15
2.2.1	Persepsi Visual Anak	16
2.2.2	Psikologi Warna Dan Anak.....	17
2.2.3	Tipografi Dan Anak	18
2.2.4	Ilustrasi dan Anak	21
2.2.5	Layout dan Anak.....	22
BAB III	23
	DATA OBJEK DAN ANALISIS DATA	23
3.1	Data	23
3.1.1	Data Institusi Pemberi Proyek.....	23
3.1.2	Data Produk	24
3.1.2.1	Obesitas pada anak.....	24
3.1.2.2	Faktor yang mempengaruhi obesitas pada anak.....	25
3.1.2.3	Dampak obesitas pada anak	26
3.1.2.4	Indeks Massa Tubuh	27
3.1.3	Data Khalayak Sasaran	31
3.1.4	Data Proyek Sejenis	33
3.1.5	Data Hasil Wawancara dan Observasi	34
3.1.5.1	Wawancara Ahli.....	34
3.1.5.2	Wawancara Target Sasaran.....	38
3.2	Analisis Visual	39
3.3	Analisis Media	40
3.4	Analisis Media dan Elemen Visual.....	40
BAB IV	42
	KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	42
4.1	Konsep Pesan.....	42
4.2	Konsep Kreatif	43
4.3	Konsep Media.....	43
4.4	Konsep Visual.....	45

4.4.1	Layout.....	45
4.4.2	Ilustrasi.....	46
4.4.3	Tipografi	46
4.5	Konsep Bisnis	47
4.6	Hasil Perancangan	48
4.6.1	Warna.....	51
4.6.2	Tipografi	52
4.6.3	Layout	53
4.6.4	Ilustrasi	54
4.7	Media Pendukung	56
4.7.1	Poster.....	56
4.7.2	X-Banner.....	57
4.7.3	Banner.....	57
4.7.4	Iklan Media Sosial	58
4.7.5	Totebag	59
4.7.6	Character Standing.....	59
4.7.7	Aplikasi Pengukur IMT	60
4.7.8	T-Shirt.....	60
4.7.9	Ransel.....	61
4.7.10	Infografis.....	61
4.7.11	Lemari Display.....	62
4.7.12	Meja Display	62
4.7.13	Tempat Pensil.....	63
4.7.14	Handuk Kecil	63
4.7.15	Slide Puzzle Games.....	64
4.7.16	Pengaplikasian pada toko buku.....	65
BAB V	65
PENUTUP	65
5.1	Kesimpulan.....	65

5.2	Saran	65
	DAFTAR PUSTAKA	67
	LAMPIRAN	69