

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.6.1 Manfaat Teoritis	5
1.6.2 Manfaat Praktis	6
1.6.3 Bagi Universitas Pembangunan Jaya	6
1.6.4 Bagi Peneliti	6
1.6.5 Bagi Masyarakat.....	6
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN UMUM.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Tinjauan Teori.....	12
2.3 Teori Utama	14
2.3.1 Buku	14

2.3.2	Buku Interaktif.....	15
2.3.3	Terapi Okupasi	17
2.3.4	Integrasi Sensorik	17
2.4	Teori Pendukung	18
2.4.1	Tipografi	18
2.4.2	Warna.....	20
2.4.3	Layout.....	22
2.4.4	Ilustrasi	24
2.5	Ringkasan Kesimpulan Teori	25
BAB III METODOLOGI DESAIN.....		27
3.1	Sistematika Perancangan	27
3.2	Metode Pencarian Data.....	28
3.3	Analisis Data	29
3.4	Kesimpulan Hasil Analisis	35
3.5	Pemecahan Masalah	35
BAB IV STRATEGI KREATIF.....		37
4.1	Strategi Komunikasi	37
4.2	Analisa Segmentasi, <i>Targeting</i> , dan <i>Positioning</i>	38
4.3	Analisa SWOT.....	40
4.4	Strategi 5W+1H.....	41
4.5	Proses tahapan Perancangan Media Interaktif.....	41
4.5.1	<i>Moodboard</i>	42
4.5.2	Konsep Perancangan.....	43
4.5.3	<i>Color Pallete</i>	44
4.5.4	<i>Font</i>	45
4.5.5	Persona	46
4.5.6	<i>Sketch</i>	47
4.5.7	<i>Illustration</i>	48
4.6	<i>Prototype Design</i>	50
4.7	Media Pendukung.....	54
4.7.1	Lembar Panduan Buku Interaktif	55

4.7.2	Stiker Edukasi Kebersihan Diri.....	56
4.7.3	Totebag Karakter Tama.....	56
4.7.4	Lanyard	57
4.7.5	T-Shirt Anak	57
4.7.6	Maskot Stand Tama.....	58
4.7.7	Poster.....	59
4.7.8	Feeds Instragram	60
4.7.9	Lembar Aktivitas.....	61
4.7.10	Gantungan Kunci	62
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	63
5.1	Kesimpulan	63
5.2	Saran.....	63
	DAFTAR PUSTAKA	65
	LAMPIRAN.....	69