

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
GLOSARIUM.....	x
BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Identifikasi Masalah	3
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 NYCTOPHOBIA PADA ANAK	6
II.1 <i>Nyctophobia</i>	6
II.1.1 Faktor Penyebab	8
II.1.2 Gejala dan Deteksi <i>Nyctophobia</i>	10
II.1.3 Cara Menangani <i>Nyctophobia</i>	11
II.1.4 Dampak <i>Nyctophobia</i>	12
II.1.5 Studi literatur	12
II.1.6 Hasil Kuisioner	13
II.1.7 Pendapat Orang Tua	17
II.1.8 Pendapat Para Ahli	18

II.2 Anak	21
II.2.1 Perkembangan Psikologi Anak	21
II.2.2 Orangtua	22
II.2.3 Pola Asuh Orangtua Pada Anak	24
II.2.4 Jenis-jenis Pola Asuh Pada Anak	24
II.2.5 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Pola Asuh	26
II.2.6 Perkembangan Karakter Pada Anak	26
II.2.6 Hasil Kuisioner	26
II.2.7 Pendapat Ahli Psikologi	28
II.3 Analisa	29
II.4 ResUME	31
II.5 Solusi Perancangan	31
 BAB III. STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN	32
III.1 Khalayak Sasaran	32
III.2 Strategi Perancangan	35
III.2.1 Tujuan Komunikasi	35
III.2.2 Pendekatan Komunikasi	35
III.2.3 <i>Mandatory</i>	37
III.2.4 Materi Pesan	37
III.2.5 Gaya Bahasa	37
III.2.6 Strategi Kreatif	40
III.2.7 Strategi Media	40
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media	43
III.3 Konsep Visual	44
III.3.1 Format Desain	45
III.3.2 Tata Letak	46
III.3.3 Tipografi	46
III.3.4 Ilustrasi	47
III.3.5 Warna	51

BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI	52
IV.1 Proses Pembuatan <i>Boardgame</i>	52
IV.2 Media Pendukung	57
 DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	70