

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA TUGAS AKHIR	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang Masalah	1
I.2. Identifikasi Masalah	3
I.3. Rumusan Masalah	3
I.4. Batasan Masalah.....	3
I.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan	4
I.5.1. Tujuan Perancangan	4
I.5.2. Manfaat Perancangan	4
BAB II. PEMBAHASAN & SOLUSI KETAKUTAN ANAK – ANAK PADA KEGELAPAN.....	5
II.1. Landasan Teori	5
II.1.1. Psikologi.....	5
II.1.2. Persepsi.....	5

II.1.3.	Emosi.....	6
II.1.4.	Emosi pada Anak.....	7
II.1.5.	Rasa Takut.....	8
II.1.6.	Anak Prasekolah.....	8
II.2.	Objek Penelitian.....	9
II.2.1.	Rasa Takut pada Anak.....	9
II.2.2.	Rasa Takut Kegelapan pada Anak.....	12
II.2.3.	Kasus yang terjadi.....	13
II.3.	Analisis.....	14
II.3.1.	Analisis Masyarakat.....	14
II.3.2.	Analisis 5W + 1H.....	20
II.4.	<i>Statement Problem</i>	22
II.5.	<i>Resume</i>	22
II.6.	Solusi Perancangan.....	22
BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN.....		23
III.1.	Segmentasi dan Target Khalayak.....	23
III.1.1.	Demografi.....	23
III.1.2.	Geografi.....	27
III.1.3.	Psikografi.....	27
III.1.4.	<i>Insight</i>	28
III.1.5.	<i>Customer Journey</i>	29
III.2.	Strategi Perancangan.....	40
III.2.1.	Persuasi Sosial.....	40
III.2.2.	Strategi AISAS.....	42
III.2.3.	<i>Mandatory</i>	44

III.2.4.	Tujuan Komunikasi	46
III.2.5.	Pendekatan Komunikasi	46
III.2.6.	Materi Pesan	47
III.2.7.	Gaya Bahasa	48
III.2.8.	Strategi Kreatif	49
III.2.9.	Strategi Media	54
III.2.10.	Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media.....	58
III.3.	Konsep Visual	61
III.3.1.	Format Desain	61
III.3.2.	Tipografi.....	65
III.3.3.	Ilustrasi	67
III.3.4.	Warna	70
III.3.5.	<i>Layout</i>	72
BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI		75
IV.1.	Teknis Produksi.....	75
IV.1.1.	Sketsa.....	75
IV.1.2.	Pembuatan <i>Prototype</i>	76
IV.1.3.	Pembuatan <i>Asset</i>	77
IV.1.4.	Penyelesaian <i>Website</i>	78
IV.1.5.	Proses Unggah <i>Website</i>	79
IV.2.	Media Utama	79
IV.2.1.	Perangkat Ponsel	80
IV.2.2.	Perangkat PC	83
IV.3.	Media Pendukung.....	84
IV.3.1.	Iklan Digital.....	85

IV.3.2. Artikel Sosial Media.....	86
IV.3.3. Aplikasi Android	87
IV.3.4. Pesan Elektronik.....	88
IV.3.5. Buku Tulis	89
IV.3.6. Buku Gambar.....	90
IV.3.7. Stiker.....	91
IV.3.8. <i>Wallpaper</i> Ponsel.....	92
BAB V. KESIMPULAN	93
V.1. Kesimpulan.....	93
V.2. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	94
RIWAYAT HIDUP.....	97
LAMPIRAN.....	99