

## 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.....	4
I.3 Rumusan Masalah.....	4
I.4 Batasan Masalah .....	4
I.5 Tujuan Dan Manfaat Perancangan.....	5
I.5.1 Tujuan Perancangan.....	5
I.5.2 Manfaat Perancangan.....	5
BAB II PEMBAHASAN MENGENAI MINAT MENGAJI DI KALANGAN	
ANAK-ANAK .....	7
II.1 Landasan Teori .....	7
II.1.1 Definisi Umum Al-Qur'an .....	7
II.1.2 Definisi Umum Mengaji.....	9
II.1.3 Manfaat Mengaji .....	11
II.1.4 Adab Dalam Mengaji .....	12
II.1.5 Mengaji Kurang Diminati.....	14
II.1.5.1 Faktor <i>Game</i> di <i>Gadget</i> .....	14
II.1.5.2 Faktor Sekolah.....	15

II.1.5.3 Faktor Lingkungan .....	16
II.1.5.4 Faktor Ekonomi .....	17
II.2 Objek Penelitian .....	17
II.2.1 Masjid Al-Istiqoomah.....	17
II.3 Analisis Permasalahan.....	18
II.3.1 Observasi .....	18
II.3.2 Wawancara .....	21
II.3.2.1 Wawancara Terhadap Guru Ngaji 1 .....	22
II.3.2.2 Wawancara Terhadap Guru Ngaji 2 .....	24
II.3.2.3 Wawancara Terhadap Anak-Anak .....	25
II.3.3 Kuesioner.....	27
II.4 Resume .....	30
II.5 Solusi Perancangan.....	31
BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN .....	32
III.1 Khalayak Sasaran .....	32
III.1.2 <i>Consumer Insight</i> .....	34
III.1.3 <i>Consumer Journey</i> .....	34
III.2 Strategi Perancangan.....	36
III.2.1 Kampanye Sosial.....	36
III.2.2 Animasi .....	38
III.2.3 Tujuan Komunikasi.....	39
III.2.4 Pendekatan Komunikasi.....	40
III.2.4.1 Pendekatan Visual.....	40
III.2.4.2 Pendekatan Verbal .....	40
III.2.5 <i>Mandatory</i> .....	40
III.2.6 Materi Pesan.....	41
III.2.7 Gaya Bahasa.....	41
III.2.8 Strategi Kreatif.....	41
III.2.8.1 <i>Copywriting</i> .....	42
III.2.8.2 <i>Storyline</i> .....	42
III.2.9 Strategi Media .....	46

III.2.9.1 Media Utama.....	46
III.2.9.2 Media Pendukung.....	46
III.2.10 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media .....	48
III.3 Konsep Visual .....	51
III.3.1 Format Desain .....	51
III.3.2 Tata Letak ( <i>Layout</i> ).....	53
III.3.3 Tipografi.....	57
III.3.4 Ilustrasi .....	58
III.3.5 Warna .....	61
III.3.6 Audio dan sebagainya .....	63
BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PENDUKUNG .....	64
IV.1 Teknis Produksi .....	64
IV.2 Media Utama.....	86
IV.3 Media Pendukung .....	86
IV.3.1 Poster .....	87
IV.3.2 <i>X-Banner</i> .....	88
IV.3.3 <i>Billboard</i> .....	90
IV.3.4 <i>Official Account Youtube</i> .....	91
IV.3.5 <i>Totebag</i> .....	91
IV.3.6 Mug .....	93
IV.3.7 <i>T-Shirt</i> .....	94
IV.3.8 Pin .....	94
IV.3.9 Stiker .....	96
IV.3.10 Topi.....	97
IV.3.11 <i>Notebook</i> .....	98
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	100
V.2 Saran.....	100
V.1 Kesimpulan .....	100
DAFTAR PUSTAKA .....	101

LAMPIRAN.....	103
SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	116
KONTAK PENULIS DAN KONTRIBUTOR .....	117
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	118