DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
SURAT KETERANGAN PENYERAHAN HAK EKSLUSIF ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR iii
KATA PENGANTAR iv
ABSTRAK v
ABSTRACT vi
DAFTAR ISI vii
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR PUSTAKA xi
Bab I Pendahuluan 1
I.1 Latar Belakang Masalah 1
I.2 Identifikasi Masalah 2
I.3 Rumusan Masalah 3
I.4 Batasan Masalah 3
I.5 Tujuan Perancangan 3
Bab II Tinjauan Permasalahan 4
II.1 Pengertian Fabel 4
II.1.1 Kelebihan Fabel 4
II.1.2 Manfaat Fabel Pada Anak 5
II.2 Fikiran, Ingatan, dan Fantasi Anak 6
II.3 Pengertian PKn 7
II.4 Pengertian Tata Tertib 8
II.5 Media Informasi 8
II.5.1 Buku 8
II.6 Meningkatkan Minat Baca Pada Anak 9
II.7 Target Audience 11
II.7.1 Geografis 11
II.7.2 Demografis 11
II.8 Target Audience Pasar 11
II.8.1 Demografis Target Pasar 11

II.8.2 Psikografis Target Pasar 12
Bab III Strategi Perancangan dan Konsep Visual 13
III.1 Strategi Perancangan 13
III.1.1 Strategi Komunikasi 13
III.1.2 Strategi Kreatif 13
III.1.3 Strategi Media 14
III.2 Konsep Visual 15
III.2.1 Format Desain 15
III.2.2 Narasi 15
III.2.3 Gaya Visual 16
III.2.4 Tata Letak 18
III.2.5 Tipografi 18
III.2.6 Ilustrasi 20
III.2.7 Warna 20
III.2.8 Penokohan 22
III.2.9 Studi Media Utama 24
Bab IV Teknis Produksi Media 36
IV.1 Proses Perancangan 36
IV.2 Media Utama 40
IV.2.1 Buku Fabel Pop-up 40
IV.3 Media Promosi 41
IV.3.1 Poster 41
IV.3.2 Flyer 43
IV.3.3 Flagchain 44
IV.3.4 Mini X Banner 45
IV.3.5 Pin 46
IV.3.6 Sticker 47
IV.4 Media Gimmick 48
IV.4.1 Tempat Buku 48
IV.4.2 Packaging 49