

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I. PENDAHULUAN	
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Identifikasi Masalah	1
I.3 Rumusan Masalah	3
I.4 Batasan Masalah	3
I.5 Tujuan & Manfaat Perancangan	3
I.5.1 Tujuan Perancangan	3
I.5.2 Manfaat Perancangan	3
	4
BAB II. ORIGAMI DAN TUMBUH KEMBANG ANAK	
II.1 Kertas	5
II.1.2 Jenis – jenis kertas	5
II.1.3 Pengertian Seni Origami	5
II.1.4 Jenis Jenis Origami	6
II.1.5 Manfaat Origami	7
II.1.6 Tumbuh Kembang Anak	9
II.1.6.1 Pengertian Perkembangan Motorik	10
II.1.6.2 Pembagian Keterampilan Motorik	10
II.1.7 Motorik Halus	10
II.1.7.1 Faktor Yang Mempengaruhi Motorik Halus	11

II.1.7.2 Tujuan Peningkatan Motorik Halus	11
II.1.8 Karakteristik Perkembangan Motorik halus	12
II.9 Pengertian Anak Prasekolah	13
II.2 Kondisi Masyarakat	13
II.3 Analisis	14
II.4 Resume	16
II.5 Solusi Perancangan	16
	16
BAB III. STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN	
III.1 Khalayak Sasaran	17
III.1.1 Demografis	17
III.1.2 Geografis	18
III.1.3 Psikografis	18
III.1.4 <i>Consumer Insight</i>	18
III.1.5 <i>Consumer Journey</i>	19
III.2 Strategi Perancangan	19
III.2.1 Tujuan Komunikasi	22
III.2.2 Pendekatan Komunikasi	22
III.2.3 Mandatory	23
III.2.4 Materi Pesan	24
III.2.5 Gaya Bahasa	25
III.2.6 Strategi Kreatif	25
III.2.7 Strategi Media	25
III.2.7.1 Media Utama	26
III.2.7.2 Media Pendukung	26
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media	26
III.3 Konsep Visual	28
III.3.1 Format Desain	29
III.3.2 Tata Letak	29
III.3.3 Tipografi	30
III.3.4 Ilustrasi	31
III.3.5 Warna	33

	36
BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI	
IV.1 Media Utama	37
IV.1.1 Konsep Media	37
IV.1.2 Spesifikasi Media	37
IV.1.3 Teknik Produksi	37
IV.2 Media Pendukung	39
	49
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	61
	63