

## DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR.....	i
SAMPUL DALAM.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	v
PENGESAHAN PENGUJI .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
INTISARI.....	viii
SUMMARY .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
DAFTAR SINGKATAN .....	xiii
DAFTAR ISTILAH/SIMBOL .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
<b>A. Game Online.....</b>	<b>4</b>
1. Definisi.....	4
2. Macam-Macam <i>Game Online</i> .....	5
3. Permasalahan <i>Game Online</i> .....	5
<b>B. Carpal Tunnel Syndrome.....</b>	<b>6</b>
1. Anatomi.....	6
2. Definisi.....	8
3. Patofisiologi .....	10
<b>C. Basic Wirst Stretches.....</b>	<b>15</b>
1. Definisi.....	15
2. Indikasi Dan Kontra Indikasi .....	16
3. Gerakan .....	17
<b>D. Komunikasi, Infromasi Dan Edukasi.....</b>	<b>22</b>
1. Definisi.....	22
2. Jenis-Jenis Media KIE .....	22
<b>E. Media Yang Digunakan.....</b>	<b>22</b>
1. Definisi Poster .....	22
2. Manfaat Poster .....	23
3. Ciri-Ciri Poster .....	23

<b>F. Jurnal yang relevan.....</b>	<b>25</b>
<b>BAB III DESKRIPSI DESAIN YANG DIHASILKAN.....</b>	<b>28</b>
A. Teknik atau cara pelaksanaan program .....	28
B. Nama <i>project</i> luaran.....	28
C. Tujuan <i>Project</i> Luaran .....	29
D. Keaslian <i>Project</i> Luaran.....	29
E. Deskripsi Desain .....	29
<b>BAB IV LUARAN YANG DIHASILKAN.....</b>	<b>31</b>
A. Hasil Yang Dicapai .....	31
B. Pembahasan Poster .....	31
C. Tindak Lanjut Produk .....	33
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>35</b>
<b>A. KESIMPULAN.....</b>	<b>35</b>
<b>B. SARAN.....</b>	<b>35</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	