

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
ABSTRAK .....	xiii
ABSTRACT .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan.....	5
1.2.1 Identifikasi Masalah .....	5
1.2.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Ruang Lingkup.....	5
1.4 Tujuan Perancangan .....	6
1.5 Manfaat .....	7
1.6 Cara Pengumpulan Data dan Analisis.....	7
1.7 Kerangka Perancangan.....	9
BAB II DASAR PEMIKIRAN .....	10
2.1 Perancangan .....	10
2.2 Board Game .....	10
2.2.1 Jenis <i>Board Game</i> .....	11
2.2.2 Manfaat Bermain <i>Board Game</i> .....	12
2.3 Media Edukasi.....	14
2.4 Pendidikan.....	15
2.4.1 Psikologi Pendidikan.....	15
2.4.2 Proses Belajar.....	16
2.4.3 Menumbuhkan Motivasi Belajar.....	17
2.5 Karakter Islami.....	18

2.5.1 Karakter Non-Dikotomik .....	18
2.5.2 Shaleh dan Akram .....	19
2.5.3 Nilai-Nilai Karakter Islami .....	20
2.6 Anak-Anak .....	24
2.6.1 Tingkat Perkembangan Kecerdasan .....	24
2.7 Desain Komunikasi Visual.....	25
2.7.1 Unsur-Unsur Dalam Desain Komunikasi Visual .....	25
2.7.2 Tipografi / <i>Font</i> .....	29
2.7.3 Ilustrasi.....	30
2.7.4 Prinsip Desain Komunikasi Visual .....	31
2.7.5 <i>Flat Design</i> .....	33
2.8 Karya Seni Islami.....	37
2.9 Fotografi.....	40
<b>BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....</b>	<b>42</b>
3.1 Data .....	42
3.1.1 Data Institusi .....	42
3.1.2 Data Produk.....	43
3.1.3 Data Khalayak Sasaran .....	44
3.1.4 Referensi & Karya Perbandingan.....	45
3.1.5 Data Observasi .....	49
3.1.6 Data Wawancara .....	50
3.1.7 Kesimpulan Wawancara & Observasi .....	53
3.2 Analisis Data .....	54
<b>BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>55</b>
4.1 Konsep Pesan .....	55
4.2 Konsep Kreatif .....	56
4.3 Konsep Media .....	58
4.3.1 <i>Guide Book &amp; Game Play</i> .....	58
4.3.2 Media Pendukung .....	74
4.4 Konsep Visual .....	80
4.4.1 Warna .....	80
4.4.2 Tipografi.....	81

4.4.3 Gaya Visual.....	82
4.4.4 Logo .....	82
4.4.5 Karakter.....	83
4.4.6 Pion .....	84
4.4.7 Dadu .....	85
4.4.8 Koin.....	85
4.4.9 Kartu.....	86
4.4.10 Papan Permainan.....	93
4.4.11 Packaging .....	108
4.5 Konsep & Media Promosi.....	111
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	117
5.1 Kesimpulan .....	117
5.2 Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA .....	118
LAMPIRAN.....	120