

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	i
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>BAB I</b> .....	1
<b>1.1. Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2. Pemasalahan</b> .....	3
<b>1.2.1. Identifikasi Masalah</b> .....	3
<b>1.2.2. Rumusan Masalah</b> .....	3
<b>1.3. Tujuan Perancangan</b> .....	3
<b>1.4. Batasan Masalah</b> .....	4
<b>1.5. Metode Penelitian</b> .....	4
<b>1.6. Metode Pengumpulan Data</b> .....	4
<b>1.7. Kerangka Perancangan</b> .....	5
<b>1.8. Pembabakan</b> .....	5
<b>BAB II</b> .....	7
<b>2.1. Desain grafis</b> .....	7
<b>2.2. Tipografi</b> .....	11
<b>2.3. Ilustrasi</b> .....	12
<b>2.4. Layout</b> .....	13
<b>2.5. Perancangan</b> .....	13
<b>2.6. Game Design</b> .....	14

2.7. Media Edukasi.....	14
2.8. Board Game.....	15
d. Pencak silat.....	16
<b>BAB III</b> .....	<b>19</b>
3.1. Data .....	19
3.1.1. Data Institusi Pemberi proyek.....	19
3.1.2. Data Produk.....	20
3.1.3. Data Khalayak Sasaran.....	21
3.1.4. Data Proyek Sejenis.....	21
3.1.5. Data Hasil Observasi dan Wawancara .....	23
3.2. Analisis.....	26
3.3. Analisa Produk Sejenis .....	28
<b>BAB IV</b> .....	<b>30</b>
4.1. Konsep Pesan.....	30
4.2. Konsep Media.....	30
4.3. Konsep Kreatif .....	30
4.4. Konsep Komunikasi .....	31
4.5. Konsep Visual.....	32
4.6. Konsep Bisnis.....	40
<b>BAB V</b> .....	<b>44</b>
5.1. Kesimpulan .....	44
5.2. Saran .....	44
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>46</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>50</b>