

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	2
ABSTRAK	3
ABSTRACT	4
LEMBAR PENGESAHAN	5
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR TABEL	9
DAFTAR GAMBAR.....	10
BAB I PENDAHULUAN.....	12
1.1 Latar Belakang Masalah	12
1.2 Identifikasi Masalah.....	13
1.3 Rumusan Masalah.....	13
1.4 Ruang Lingkup.....	13
1.5 Tujuan	14
1.6 Metodologi Penelitian.....	14
1.7 Metode Analisis Data.....	15
1.8 Kerangka Penelitian	16
1.9 Pembabakan	17
BAB II DASAR PEMIKIRAN.....	18
2.1 Desain Komunikasi Visual	18
2.2 Ilustrasi.....	20
2.3 Tipografi	21
2.4 Media Pembelajaran.....	21
2.5 Game Design.....	22
2.6 Pendidikan Kreatif	23
2.7 Budaya	23
2.8 Perkembangan Psikologis Remaja	23
BAB III DATA DAN ANALISIS.....	25
3.1 Data	25
3.1.1 Data Pemberi Proyek	25
3.1.2 Data Produk	26
3.1.3 Lagu Daerah.....	27

3.1.4	Data Khalayak Sasaran	30
3.1.5	Data Proyek Sejenis	32
3.1.7	Data Hasil Wawancara.....	36
3.2	Analisis Data.....	40
3.2.1	Analisis Data Proyek Sejenis	40
3.2.2	Analisis SWOT	41
3.2.3	Analisis Hasil Data Observasi	43
3.2.4	Analisis Hasil Data Wawancara.....	44
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		45
4.1	Konsep	45
4.1.1	Konsep Pesan	45
4.1.2	Konsep Kreatif	45
4.1.3	Konsep Media	50
4.1.4	Konsep Visual.....	53
4.1.5	Konsep Bisnis	56
4.1.6	Konsep Pemasaran	58
4.2	Hasil Perancangan.....	59
4.2.1	Media Utama.....	59
4.2.2.	Media Pendukung.....	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		78
5.1	Kesimpulan	78
5.2	Saran	78
DAFTAR PUSTAKA.....		79