

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>2</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>3</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>4</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>5</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>6</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>7</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>9</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>10</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>12</b>
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
<b>BAB II DASAR PEMIKIRAN.....</b>	<b>18</b>
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
<b>BAB III DATA DAN ANALISIS.....</b>	<b>25</b>
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
<b>BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....</b>		<b>45</b>
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
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>78</b>
5.1	Kesimpulan .....	78
5.2	Saran .....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>79</b>