

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA TUGAS AKHIR	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iiiv
<i>ABSTRAK</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1. Latar belakang Masalah	1
I.2. Identifikasi Masalah	3
I.3. Rumusan Masalah	3
I.4. Batasan Masalah	4
I.5. Tujuan dan Manfaat	4
I.5.1. Tujuan Perancangan	4
I.5.2. Manfaat Perancangan	4
BAB II. PERISTIWA ISRA MI'RAJ DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM	5
II.1. Landasan Teori	5
II.1.1. Mata Pelajaran SKI Dalam Kurikulum Merdeka	5
II.1.2. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)	6
II.1.3. Pengertian Pembelajaran dan Sejarah Kebudayaan Islam	6

II.1.4. Tujuan dan manfaat pembelajaran SKI	8
II.1.5. Peristiwa Isra Mi'raj	8
II.1.6. Masa Terjadinya dan Proses Peristiwa Isra Mi'raj	9
II.1.7. Perjalanan Isra dan Mi'raj Nabi Muhammad SAW	9
II.1.8. Kejadian Yang Dialami Oleh Rasulullah Saat Peristiwa isra Mi'raj	11
II.1.9. Reaksi Masyarakat Mekkah Terhadap Peristiwa Isra dan Mi'raj	12
II.1.10. Peristiwa Isra Mi'raj Didalam Al-Quran.....	13
II.2. Kajian Buku SKI Pada Materi Isra Mi'raj.....	14
II.2.1. Perancangan Awal Materi Isra Mi'raj	14
II.2.2. Pembelajaran Isra Mi'raj dalam Konteks Sejarah Kebudayaan Islam.....	16
II.3. Analisis Permasalahan.....	22
II.3.1. Hasil Wawancara.....	22
II.3.2. Kuesioner.....	23
II.4. Resume	31
II.5. Solusi	31
BAB III . STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN	33
III.1. Khalayak Sasaran Tentang Pembelajaran Isra Mi'raj	33
III.2. Strategi Perancangan.....	34
III.2.1. Tujuan Komunikasi.....	35
III.2.1. Pendekatan Komunikasi.....	36
III.2.2. <i>Mandatory</i>	37
III.2.3. Materi Pesan.....	38
III.2.4. Gaya Bahasa.....	39
III.2.5. Strategi Kreatif.....	39
III.2.6.1. <i>Copywriting</i>	39

III.2.6.2. Mekanisme Permainan	39
III.2.6.3. Visualisasi	40
III.2.6. Strategi Media	41
III.2.6.1 Media Utama.....	41
III.2.6.1 Media Pendukung.....	42
III.2.7. Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media	44
III.3. Konsep Visual	44
III.3.1. Format Desain	45
III.3.2. Tata Letak.....	46
III.3.3. Tipografi.....	53
III.3.4. Ilustrasi.....	55
III.3.4.1. Studi Karakter	55
III.3.4.2. Studi Latar	58
III.3.4.2. Studi Properti	59
III.3.5. Warna	60
BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI	61
IV.1. Media Utama.....	61
IV.1.1. Teknis Produksi Media Utama Kartu	61
IV.1.2. Teknis Produksi Kemasan.....	63
IV.1.3. Teknis Produksi Media Papan Permainan	65
IV.1.4. Hasil Media Utama	66
IV.2. Media Pendukung	68
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	81
V.1. Kesimpulan.....	81

V.2. Saran.....81

DAFTAR PUSTAKA 82

LAMPIRAN.....84