DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN PUBLIKASI iii
KATA PENGANTAR iv
ABSTRAK v
ABSTRACT vi
DAFTAR ISI vii
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xii

BAB I PENDAHULUAN 1
I.1 Latar Belakang Masalah 1
I.2 Identifikasi Masalah 2
I.3 Rumusan Masalah 3
I.4 Batasan Masalah 3
I.5 Tujuan Penelitian 3

BAB II KAJIAN DATA DAN PUSTAKA 4
II.1 Multimedia Interaktif 4
II.2 Perang Badar 5
II.3 Perang Badar Sebagai Pembelajaran Siswa 21
II.4 Opini Masyarakat Tentang Perang Badar 25
II.5 Khalayak Masyarakat Tentang Pembelajaran Perang Badar 26
II.5.1 Demografis 26
II.5.2 Geografis 27
II.5.3 Psikografis 27
II.6 Ringkasan dan Solusi 28

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL 29
III.1 Strategi Perancangan 29
III.1.1 Tujuan Komunikasi 29
III.1.2 Pendekatan Komunikasi 29

III.1.3 Materi Pesan 30
III.1.4 Gaya Bahasa 30
III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan 31
III.1.6 Strategi Kreatif 32
III.1.6.1 Sistem Navigasi 33
III.1.6.2 Konten 34
III.1.7 Strategi Media 39
III.1.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran 44
III.2 Konsep Visual 45
III.2.1 Format Desain 46
III.2.2 Tata Letak (*layout*) 46
III.2.3 Huruf 49
III.2.4 Ilustrasi 51
III.2.4.1 Studi Logo Perang Badar 52
III.2.4.2 Studi Latar 53
III.2.4.3 Studi Karakter 55
III.2.4.4 Studi Properti 59
III.2.5 Warna 63

BAB IV TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA 65
IV.1 Strategi Perancangan 65
IV.2 Sketsa Awal 65
IV.3 Perancangan Digital 66
IV.4 Media Pendukung 70

DAFTAR PUSTAKA 80
LAMPIRAN 84
DAFTAR RIWAYAT HIDUP 85