DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR LAMPIRAN xii

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

BAB II SEJARAH KEPAHLAWANAN SULTAN HASANUDIN 4
II.1 Sultan Hasanudin 4
II.1.2 Pahlawan 4
II.1.2.1 Pengertian Pahlawan 4
II.1.2.2 Pengertian Pahlawan Nasional 4
II.1.2.3 Pentingnya Mengetahui Sejarah Pahlawan Nasional 4
II.1.2.4 Sikap Kepahlawanan 5
II.1.2.5 Sultan Hasanudin sebagai Raja Goa Ke 16 6
II.1.2.6 Berperang Melawan Sesama Bangsa Indonesia 8
II.1.2.7 Perjanjian Bungaya 10
II.1.2.8 Jatuhnya Benteng Sumbaopu 12
II.1.2.9 Sultan Hasanudin Sebagai Pahlawan Nasional 14
II.2 Data Lapangan 14
II.2.1 Perbedaan Informasi Sejarah pada Etnis Goa dan Bugis 14

II.3 Analisis 15
II.3.1 Informasi Sultan Hasanudin pada Buku Sekolah 15
II.3.2 Usia yang Tepat Mengenal Sejarah 16
II.3.Media yang Telah Ada Sebelumnya..... 17
II.4 Khalayak Saat Ini 19
II.5 Resume 20

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN 22
III.1 Strategi Perancangan 22
III.1.1 Khalayak Sasaran 22
III.1.2 Strategi Komunikasi 24
III.1.3 *Mandatory* 26
III.1.3.1 Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Makassar 26
III.1.4. Strategi Kreatif 26
III.1.5 Strategi Media 30
III.1.6 Strategi Distribusi dan Tahap Penyebaran Media 31
III.2 Konsep Desain 31
III.2.1 Format Desain 31
III.2.2 Tata Letak..... 32
III.2.3 Huruf 33
III.2.4 Warna 37
III.2.5 Ilustrasi 38

BAB IV. MEDIA & TEKHNIS PRODUKSI 48
IV.1 Media Utama..... 48
IV.2 Penulisan Kisah Deskripsi Ilustrasi. 48
IV.3 Perancangan Ilustrasi 49
IV.4 Perancangan *Layout* 50
IV.5 Teknis Produksi Media 51

DAFTAR PUSTAKA 59
LAMPIRAN 60