DAFTAR ISI

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

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 Perancangan 4

BAB II BACHARUDDIN JUSUF HABIBIE SEBAGAI SEORANG ILMUWAN YANG MENGINSPIRASI 5
II.1 Pengertian Belajar 5
II.2 Prinsip Belajar 5
II.3 Ilmuwan 8
II.3.1 Definisi Ilmuwan 8
II.3.2 Sikap Ilmuwan 9
II.4 Profil Bacharuddin Jusuf Habibie 9
II.4.1 Sejarah Singkat 9
II.4.2 Kepribadian Bacharuddin Jusuf Habibie 13
II.5 Data Hasil Riset 14
II.6 *Target Audience* 15
II.7 Kesimpulan dan Solusi 16

BAB III STRATEGI PERCANGAN DAN KONSEP VISUAL 17
III.1 Strategi perancangan 17
III.1.1 Tujuan Komunikasi 17
III.1.2 Pendekatan komunikasi 17
III.1.3 Materi Pesan.. 17
III.1.4 Gaya Bahasa.. 18
III.1.5 Khalayak Sasaran 18
III.1.6 Strategi Kreatif 23
III.1.7 Strategi Media 24
III.1.8 Strategi Distribusi 27
III.2 Konsep Visual 28
III.2.1 Format Desain 28
III.2.2 Tata Letak 29
III.2.3 Huruf 29
III.2.4 Ilustrasi 29
III.2.5 Warna 31

BAB IV TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA 32
IV.1 Media Utama. 32
IV.2 Pembagian Judul 32
IV.3 Proses Sketsa. 32
IV.4 Proses Digital 33
IV.5 Cetak 33
IV.4 Proses *Crafting* 34
IV.4 Proses Merangkai 34
IV.5 Media Pendukung 35
IV.5.1 Stiker 35
IV.5.2 Jadwal Pelajaran 35
IV.5.3 *Puzzle Frame*. 36
IV.5.4 Jam 36
IV.5.5 Pin 37
IV.5.6 Papan Permainan 37

IV.5.7 *Tote Bag* 38
IV.5.8 *Packaging* 38
IV.6 Media Promosi 39
IV.6.1 *X-Banner* 39
IV.6.2 Poster 40
IV.6.3 *Flyer* 40
IV.6.4 Kupon 41

DAFTAR PUSTAKA 42
LAMPIRAN 43