DAFTAR ISI

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

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

BAB II *Board Game* Pembelajaran Akhlak
II.1 *Board Game* 4
II.1.1 Pemahaman *Board Game* 4
II.1.2 Kategori *Board Game* 5
II.1.3 Manfaat *Board Game* 8
II.2 Akhlak 10
II.2.1 Pemahaman Akhlak 10
II.2.2 Nilai-Nilai Akhlak 12
II.2.4 Aktualisasi Akhlak Terpuji 13
II.2.5 Metode Pembinaan Akhlak 14
II.2.6 Fungsi Akhlak 16
II.3 Anak 17
II.3.1 Pengertian Anak 17

II.3.2 Karakteristik Desain Untuk Anak 18
II.3.3 Ilustrasi 18
II.4 Analisa Permasalahan 19
II.4.1 Kenakalan Remaja 19
II.5 Solusi 21

BAB III Strategi Perancangan dan Konsep Visual
III.1 Strategi Perancangan 23
III.1.1 Target Khalayak 23
III.1.2 Pendekatan Komunikasi 24
III.1.3 Strategi Kreatif 25
III.1.4 Strategi Media 26
III.1.5 Strategi Distribusi 28
III.2 Konsep Visual 28
III.2.1 Format Desain 29
III.2.2 Tata Letak (*Layout)* 27
III.2.3 Tipografi 31
III.2.4 Ilustrasi 32
III.2.4.1 Studi Karakter 32
III.2.4.2 Latar Tempat 36
III.2.5 Warna 38
III.3 Pelengkap Permainan 39

Bab IV Teknis Produksi Media
IV.1 Media Utama 41
IV.1.1 Kemasan 41
IV.1.2 Papan Permainan 42
IV.1.3 Token 43
IV.1.4 Sinopsis 44
IV.1.5 Kartu Permainan 44
IV.1.6 Buku Panduan 45
IV.2 Media Pendukung 46

IV.2.1 Sampul Buku 46
IV.2.2 Jadwal Pelajaran 46
IV.2.3 Poster 47
IV.2.4 *Tote Bag* 48
IV.2.5 Stiker 48
IV.2.6 Gantungan Kunci 49
IV.2.7 Pin 49
IV.2.8 *X-Banner* 50

Daftar Pustaka 52
Lampiran 54