DAFTAR ISI

SAMPUL MUKA
LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
ABSTRAK iii
ABSTACT iv
KATA PENGANTAR v
DAFTAR ISI vii
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABLE xi
DAFTAR LAMPIRAN xii

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

BAB II BELAJAR AKSARA BATAK KARO MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF
II.1 Aksara 5
II.1.1 Sejarah Aksara Di Indonesia 5
II.1.2 Aksara Batak 6
II.1.2.1 Aksara Batak Karo 8
II.1.2.2 Sejarah Aksara Batak Karo 10
II.1.2.3 Bentuk Tulisan Aksara Batak Karo 11
II.2 Mengenal Fase Perkembangan Remaja 16
II.2.1 Fase Remaja Awal 16
II.2.2 Perkembangan Intelektual 17
II.2.3 Perkembangan Emosi 18

II.2.4 Perkembangan Sosial 19
II.2.5 Perkembangan Moral 20
II.2.6 Perkembangan Kepribadian 21
II.3 Metode Pembelajaran Di SMP 23
II.4 Kebutuhan Informasi Untuk Remaja Usia 12-15 Tahun 24
II.5 Media Informasi 25
II.5.1 Multimedia 25
II.6 Target Audien 28
II.7 Analisis Permasalahan 29
II.7.1 Analisis SWOT 29

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan 32
III.1.1 Pendekatan Komunikasi 33
III.1.2 Strategi Kreatif 35
III.1.2.1 Alasan Pemilihan Tema 36
III.1.2.2 Pendekatan Kreatif 36
III.1.2.3 Sistem Navigasi 36
III.1.3 Strategi Kreatif 37
III.1.3.1 Pemilihan Media 37
III.1.3.2 Pertimbangan Dasar Penyebaran Media 38
III.1.4 Strategi Distribusi 38
III.1.4.1 Pertimbangan Dasar Distribusi 39
III.2 Konsep Visual 39
III.2.1 Gaya Visual 39
III.2.2 Format Desain 40
III.2.3 Tata Letak 40
III.2.4 Tipografi 41
III.2.5 Ilustrasi 41
III.2.6 Warna 43

BAB IV TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1 Pra Produksi 45

IV.1.1 Sketsa 45

IV.1.2 Pengolahan Dengan Komputer 45

IV.2 Teknis Produksi 45

IV.3 Teknis Media 46

IV.3.1 CD interaktif 47

IV.3.2 Media Pendukung 53

DAFTAR PUSTAKA 58

SURAT KETERANGAN HAK EKSLUSIF 60

LAMPIRAN