

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
PRAKATA.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR BAGAN.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan.....	3
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.4 Tujuan Perancangan.....	4
1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis.....	4
1.5.1 Cara Pengumpulan Data.....	5
1.5.2 Metode Analisis Data.....	5
1.6 Kerangka Perancangan.....	6
1.7 Pembabakan.....	7
BAB II.....	8
DASAR PEMIKIRAN.....	8
2.1 <i>Pupuh</i>	8
2.2 Siswa dan Media.....	8
2.2.1 Media Dalam Pembelajaran Siswa.....	9

2.2.2	Media Audio Visual dan Cetak Dalam Proses Belajar Siswa.....	11
2.2.3	Pengaruh Perkembangan Remaja Terhadap Proses Belajar.....	12
2.3	Elemen Desain Komunikasi Visual dan Remaja.....	14
2.3.1	Teori Warna	15
2.3.2	Teori Tipografi.....	16
2.3.3	Teori Ilustrasi	18
2.3.4	Teori Layout.....	18
BAB III.....		21
DATA DAN ANALISIS MASALAH		21
3.1	Data.....	21
3.1.1	Data Institusi Pemberi Proyek.....	21
3.1.2	Data Produk.....	22
3.1.3	Data Khalayak Sasaran	27
3.1.4	Data Proyek Sejenis	29
3.1.5	Data Hasil Observasi dan Wawancara	30
3.2	Analisis Media.....	35
3.3	Analisis Visual.....	35
3.4	Media dan Elemen Desain Komunikasi Visual.....	38
BAB IV		41
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....		41
4.1	Konsep.....	41
4.1.1	Konsep Pesan.....	41
4.1.2	Konsep Kreatif.....	42
4.1.3	Konsep Media.....	44
4.1.4	Konsep visual.....	45
4.2	Hasil perancangan	47

4.2.1	Logo aplikasi <i>sapupuh</i>	48
4.2.2	Ikon Aplikasi Sapupuh.....	48
4.2.3	Tampilan Aplikasi <i>Sapupuh</i>	49
4.2.4	Buku penunjang aplikasi.....	52
4.2.5	T-shirt.....	53
4.2.6	Gantungan kunci	54
4.2.7	Stiker	54
4.2.8	Poster	55
4.2.9	Interstitial Ad	56
BAB V.....		57
KESIMPULAN DAN SARAN.....		57
5.1	Kesimpulan.....	57
5.2	Saran	57
DAFTAR PUSTAKA		58
LAMPIRAN.....		60