

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup Masalah.....	4
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Metodologi Penelitian	5
1.2.1 Pengumpulan Data.....	5
1.2.2 Analisis Data	6
1.6 Kerangka Perancangan	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II. DASAR PEMIKIRAN	9
2.1 Kampanye	9
2.1.1 Pengertian Kampanye	9
2.1.2 Strategi Persuasi Kampanye.....	11
2.2 Iklan.....	13
2.3 Strategi Kreatif.....	14
2.4 Desain Komunikasi Visual	16

2.4.1 Unsur-unsur Desain	16
2.4.2 Prinsip-prinsip Desain	17
2.4.3 Tipografi	18
2.4.4 Warna.....	20
2.4.5 Logo.....	22
2.4.6 <i>Layout</i>	23
2.5 <i>Copywriting</i>	25
2.6 Media.....	25
2.6.1 Pemilihan Media.....	27
2.6.2 Strategi Media	28
2.6.3 <i>Internet</i>	29
2.6.4 <i>Mobile Phone</i>	29
2.6.3 Aplikasi <i>Mobile</i>	29
2.6.4 <i>User Interface</i>	29
2.4 Psikologi Dewasa Awal.....	30
2.5 Gaya Hidup.....	32
2.5.1 Gaya Hidup Modern	32
BAB III. DATA DAN ANALISA MASALAH	34
3.1 Data	34
3.1.1 Data Institusi Pemberi Proyek.....	34
3.1.2 Data Objek	36
3.1.3 Data Khalayak Sasaran	42
3.1.4 Data Proyek Sejenis.....	44
3.1.5 Data Hasil Observasi dan Wawancara.....	49
3.2 Analisis	52
3.2.1 Analisis Data Objek.....	52
3.2.2 Analisis Kampanye Sejenis	55
3.2.3 Analisis SWOT.....	56
3.2.4 Analisis Media terhadap Teori Desain	59
3.2 Skema Analisis.....	61

BAB IV. KONSEP DAN PERANCANGAN	62
4.1 Konsep Perancangan	62
4.1.3 Konsep Pesan	62
4.1.3 Konsep Kreatif	63
4.1.3 Konsep Media	65
4.1.4 Konsep Visual	68
4.2 Proses Perancangan	70
4.2.1 Studi Logo	70
4.2.2 Studi Aplikasi <i>Mobile</i>	71
4.2.3 Sketsa Visual	73
4.3 Hasil Perancangan	74
BAB V. PENUTUP	90
5.1 Kesimpulan	90
5.2 Saran	91
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN.....	