

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Perancangan	3
1.5 Ruang Lingkup	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Cara Pengumpulan Data	4
1.6.2 Analisis	6
1.7 Kerangka Penelitian	7
1.8 Sistematika Penulisan	8
BAB II DASAR PEMIKIRAN	
2.1 Teori Perancangan	10
2.2 Teori Desain Komunikasi Visual	10

2.2.1 Fungsi Dasar Desain Komunikasi Visual.....	10
2.2.2 Prinsip-prinsip kerja Desain	11
2.2.3 Unsur- unsur pada Desain	12
2.3 Teori Logo	14
2.4 Teori Typografi.....	15
2.5 Teori Layout	17
2.6 Teori Fotografi.....	18
2.7 Teori Warna	18
2.8 Teori Komunikasi	22
2.8.1 Pengertian Komunikasi	22
2.8.2 Tujuan Komunikasi	22
2.8.3 Proses Komunikasi.....	23
2.8.4 Strategi Komunikasi.....	23
2.8.5 Media Komunikasi	24
2.8.6 Tahap Komunikasi	24
2.9 Media Informasi.....	25
2.9.1 Jenis –jenis media Informasi	25
2.9.2 Pemanfaatan Media	26
2.10 Psikologi Perkembangan.....	27
2.10.1 Perkembangan Remaja.....	27
2.10.2 Kriteria Penahapan Perkembangan	28
2.10.3 Karakteristik Setiap Fase Perkembangan	29
2.10.4 Karakteristik Perkembangan Fase Remaja	29
2.11 Aplikasi Mobile	31
2.11.1 Aplikasi	31
2.11.2 Aplikasi Mobile.....	31
2.11.3 Karakteristik Perangkat Mobile	32

BAB III DATA DAN ANALISI

3.1 Perkembangan Arsitektur di Surabaya Tahun 1870 – 1900	34
3.1.1 Perkembangan Arsitektur di Surabaya Tahun 1900.....	34

3.1.2 Pengaruh Bentuk Arsitektur (Venetular) Belanda Serta Penyesuaian Iklim Tropis Pada Arsitektur Kolonial Belanda di Indonesia	35
3.1.3 Arsitek Kolonial Belanda di Surabaya Setelah Tahun 1920	37
3.2 Institusi Terkait.....	37
3.3 Data Produk.....	41
3.3.1 Bangunan Cagar Budaya di Kota Surabaya	41
3.3.2 Gedung Bersejarah di Kota Surabaya yang Termasuk Kategori Golongan A	47
3.3.3 Apresiasi Remaja Kota Surabaya Terhadap Gedung Bersejarah di Kota Surabaya	74
3.4 Target Audience.....	74
3.5 Data Proyek Sejenis	76
3.5.1 Latar Belakang	76
3.5.2 Tujuan Media Informasi.....	76
3.5.3 Analisis Perbandingan Dengan Proyek Sejenis.....	78
3.6 Data Hasil Survey	79
3.6.1 Data Observasi	79
3.6.2 Data Wawancara.....	80
3.6.3 Data Kuesioner	82
3.7 Analisis	84
3.7.1 Analisis SWOT.....	84

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1 Konsep Perancangan.....	87
4.1.1 Konsep Pesan	87
4.1.2 Konsep Kreatif	87
4.1.3 Konsep Media.....	89
4.1.3.1 Media Utama.....	89
4.1.3.2 Media Pendukung.....	90
4.1.4 Konsep Visual	90
4.2 Konsep Bisnis	92
4.3 Perancangan	94

4.3.1 Konsep Perancangan	94
4.4 Hasil Perancangan.....	102
4.4.1 Logo Aplikasi	102
4.4.2 Media Aplikasi	103
4.4.3 Media Pendukung.....	115
1. Poster	115
2. X-Banner.....	116
3. Brochure	117
4. Baliho.....	118
5. Sticker	118
6. Web Banner	119
7. Iklan Majalah	120
8. Iklan Koran	120
9. Notebook.....	121
10. T-Shirt.....	122
11. ToteBag.....	122
12. Case Handphone	123
13. Media Sosial	124
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	125
5.2 Saran	125
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN.....	128