

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	4
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	4
1.2.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Ruang Lingkup.....	5
1.5 Metode Penelitian	6
1.6 Kerangka Penelitian	7
1.7 Pembabakan	8
BAB II	9
2.1 Perancangan	9
2.2 Media	9
2.3 Desain Komunikasi Visual.....	9
2.3.1 Elemen dan Unsur Pada Desain	10
2.3.2 Layout	16
2.3.3 Tipografi.....	16
2.4 Ilustrasi.....	18
2.5 Aplikasi Mobile.....	19
2.5.1 Jenis-jenis Aplikasi Mobile.....	19

2.5.2 User Interface	20
2.5.3 User Persona	22
2.5.4 Wire Frame	22
2.5.5 Kriteria User Interface yang Baik	22
2.5.6 Flat Design	23
BAB III	25
3.1 Data Pemberi Proyek	25
3.1.1 BRSPDSN Wyata Guna.....	25
3.2 Data Produk.....	27
3.2.1 Data Penderita Tunanetra di Bandung	28
3.2.2 Tunanetra	28
3.2.3 Krasifikasi Ketunanetraan.....	28
3.2.4 Faktor Penyebab Tunanetra.....	29
3.2.5 Kondisi Psikologis Tunanetra	30
3.2.6 Penyesuaian Diri Ketunanetraan.....	31
3.2.7 Dukungan Sosial	32
3.2.7.1 Pengertian Dukungan Sosial	32
3.2.7.2 Faktor Terbentuknya Dukungan Sosial.....	33
3.2.7.3 Sumber Dukungan Sosial.....	33
3.2.8 Kualitas Hidup	34
3.2.8.1 Ruang Lingkup Kualitas Hidup	35
3.2.8.2 Ciri-ciri Kualitas Hidup Manusia Indonesia	35
3.2.8.3 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kualitas Hidup.....	36
3.3 Data Khalayak Sasaran	36
3.4 Data Proyek Sejenis	38
3.4.1 Aplikasi Mobile Audiobooks.com	38
3.4.2 Aplikasi Mobile Sanity Audio Apps	39
3.4.3 Aplikasi Mobile PT Edifikasi Media Indonesia.....	40
3.4.4 Analisis Visual Produk Sejenis	41
3.4.5 Analisis SWOT Proyek Sejenis	49

3.4.6 Analisis SWOT	52
3.5 Data Observasi dan Wawancara.....	55
3.5.1 Data Hasil Observasi	55
3.5.2 Data Hasil Wawancara	57
A. Narasumber 1	57
B. Narasumber 2	59
3.5.3 Data Hasil Observasi, Wawancara, dan Analisis.....	64
BAB IV	65
4.1 Konsep Pesan	65
4.2 Konsep Kreatif	65
4.3 Konsep Media	68
4.3.1 Media Utama	68
4.3.2 media Pendukung	68
4.4 Konsep Visual	70
4.4.1 Layout	72
4.4.2 Konsep Bisnis	73
4.5 Hasil Perancangan.....	73
4.5.1 Logo	74
4.5.2 Warna	75
4.5.3 Jenis Huruf	75
4.5.4 Tampilan Userface	76
4.5.5 Media Pendukung	88
BAB V.....	92
5.1 Kesimpulan	92
5.2 Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	94
SUMBER LAIN.....	95