

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I : PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	11
1.2 Permasalahan	16
.. 1.2.1 Identifikasi Masalah	16
...1.2.2 Perumusan Masalah	16
1.3 Ruang Lingkup	17
1.4 Tujuan Perancangan	17
1.5 Metode Penelitian	18
1.5.1 Cara Pengumpulan Data dan Analisis	18
1.6 Kerangka Penelitian	20
1.7 Pembabakan	21
BAB II: DASAR PEMIKIRAN	
2.1 Desain Komunikasi Visual	22
2.1.1 Unsur – unsur Desain	22
2.2 Pengguna Antarmuka (<i>User Interface</i>)	26
2.2.1 Prinsip – prinsip <i>User Interface Design</i>	27
2.3 <i>User Experience</i>	28
2.4 Aplikasi <i>Mobile</i>	28
2.4.1 Perancangan Aplikasi	30
2.4.2 <i>Mobile</i>	30
2.4.3 Kategori Aplikasi <i>Mobile</i>	30
2.5 Multimedia Interaktif	31
2.6 <i>Layout</i>	31

2.6.1 Prinsip <i>Layout</i>	33
2.7 Ilustrasi	33
2.8 Infografis	33
2.9 Typografi	34
2.10 Logo.....	36
2.11 Jantung	37
2.12 Penyakit jantung koroner	37

BAB III: DATA DAN ANALISIS DATA

3.1 Data	38
3.1.1 Data Pemberi Proyek	38
3.2 Data Produk	41
3.3 Data Mengenai Isi Produk	42
3.4 Data Khalayak	47
3.5 Data Observasi	48
3.6 Data Wawancara	49
3.6.1 Kesimpulan Wawancara	51
3.7 Data Kuesioner.....	52
3.7.1 Kesimpulan Kuesioner.....	57
3.8 Analisis Proyek Sejenis	58

BAB IV : KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1 Konsep	63
4.1.1 Konsep Pesan	63
4.1.2 Konsep Kreatif	63
4.1.3 Konsep Media	64
4.1.4 Konsep Visual	64
4.1.4.1 Gaya Visual	64
4.1.4.2 Tata Letak / <i>Layout</i>	66
4.1.4.3 Tipografi	66
4.1.4.4 Konsep Warna	67
4.2 Proses Perancangan	68

4.2.1 Moodboard	68
4.2.2 Sketsa	69
4.2.3 Wirefriming dan Flowchart	71
4.3 Hasil Perancangan	72
4.3.1 Logo	72
4.3.2 Aplikasi <i>Mobile</i>	73
4.4 Media Pendukung	83
4.4.1 <i>Social Media</i>	83
4.4.2 Poster	84
4.4.3 <i>Tumbler</i>	84
4.4.4 <i>X-banner</i>	85
4.4.5 <i>Banner Website</i>	86
4.4.6 <i>Event</i>	87
4.4.7 <i>T-shirt</i>	88
4.4.8 Pulpen	89
4.4.9 <i>Totebag</i>	90
4.4.10 Pembatas buku	90

BAB V: PENUTUP

5.1 Kesimpulan	92
5.2 Saran	92

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN