

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	i
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang Masalah</b> .....	1
<b>1.2 Identifikasi Masalah</b> .....	4
<b>1.3 Rumusan Masalah</b> .....	4
<b>1.4 Ruang Lingkup</b> .....	5
<b>1.5 Tujuan Perancangan</b> .....	5
<b>1.6 Metode Kualitatif</b> .....	6
<b>1.7 Metode Pengumpulan Data dan Analisis</b> .....	6
<b>1.7.1 Metode Pengumpulan Data</b> .....	6
<b>1.7.2 Metode Analisis Data</b> .....	7
<b>1.8 Kerangka Perancangan</b> .....	7
<b>1.9 Pembabakan</b> .....	8
<b>BAB II DASAR PEMIKIRAN</b> .....	10
<b>2.1 Teori Komunikasi</b> .....	10
<b>2.2 Teori Media Informasi</b> .....	10
<b>2.3 Teori Desain informasi</b> .....	10
<b>2.4 Teori Terkait Ekosistem Musik / Ekosistem Budaya</b> .....	10
<b>2.5 Teori Komunikasi Visual</b> .....	12
<b>2.5.1 Prinsip Dasar Desain</b> .....	12
<b>2.5.2 Komponen Dasar Desain</b> .....	13
<b>2.6 Website</b> .....	17
<b>2.6.1 Jenis Website</b> .....	17
<b>2.6.2 Fungsi Website</b> .....	19
<b>2.6.3 Aplikasi Website</b> .....	19

2.7 UI/UX .....	20
a. UI ( <i>User Interface</i> ).....	20
b. UX ( <i>User Experience</i> ) .....	20
2.7.1 Sitemap.....	20
2.7.2 Workflow .....	21
2.7.3 Flowchart .....	23
2.7.4 UX <i>Writing</i> .....	23
2.8 Tipografi .....	23
2.8.1 Jenis-Jenis Tipografi.....	24
2.8.2 Desain Tipografi.....	27
2.9 Layout .....	28
2.10 Design Thinking .....	31
2.10.1 Empathize .....	31
2.10.2 Define .....	31
2.10.3 Ideate .....	32
2.10.4 Prototype.....	32
2.10.5 Test .....	32
<b>BAB III DATA &amp; ANALISIS MASALAH.....</b>	<b>32</b>
<b>3.1 Data Intitusi Pemberi Proyek – Warkop Musik .....</b>	<b>33</b>
3.1.2 Struktur Organisasi .....	34
3.2 Data Produk.....	34
3.2.1 Musisi Pemula .....	34
3.2.2 Lightspace .....	35
3.3 Data Khalayak Sasaran .....	36
3.3.1 Demografis.....	36
3.3.2 Geografis.....	36
3.3.3 Psikografis .....	36
3.4 Data Proyek Sejenis .....	37
a. DCDC Djarum Coklat.....	37
b. Soundfren .....	37
3.5 Data Observasi .....	39
3.5.1 Data Hasil Observasi .....	39
3.6 Data Wawancara.....	39
3.6.1 Wawancara dengan Founder Warkop Musik.....	39

3.6.2 Wawancara dengan Musisi - Raissa Nouverine (Dippydoo).....	43
3.6.3 Wawancara dengan Musisi - Maulana Irfan (BJORN).....	46
3.7 Analisis Wawancara .....	48
3.8 Analisis Matriks .....	49
3.9 Analisis SWOT .....	51
<b>BAB IV KONSEP &amp; HASIL PERANCANGAN .....</b>	<b>53</b>
4.1 Konsep Pesan.....	53
4.2 Konsep Kreatif .....	54
4.3 Konsep Visual.....	54
4.3.1 Moodboard .....	54
4.3.2 Warna.....	55
4.3.3 Tipografi .....	56
4.3.4 Logo.....	56
4.3.5 Aset Visual .....	59
4.3.6 Layout .....	59
4.4 Konsep Bisnis .....	60
4.5 Konsep Media.....	61
4.5.1 Media Utama .....	61
4.5.2 Media Pendukung .....	61
4.6 Hasil Perancangan .....	63
4.6.1. Sketsa Perancangan .....	63
4.6.2 Logo Guide .....	67
4.6.3 User Persona .....	68
4.6.4 Site Map .....	68
4.6.5 Wireframe.....	69
4.6.6 Media Utama .....	69
4.6.7 Media Pendukung .....	76
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>84</b>
5.1 Kesimpulan .....	84
5.2 Saran .....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>87</b>