

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Permasalahan	5
1.2.1. Identifikasi Masalah	5
1.2.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Ruang Lingkup	5
1.3.1. Apa	5
1.3.2. Bagaimana	6
1.3.3. Siapa	6
1.3.4. Waktu	6
1.3.5. Tempat	6
1.4. Tujuan Perancangan	6
1.5. Metode Pengumpulan Data & Analisis	6
1.5.1. Metode Pengumpulan Data	7
1.5.2. Analisis Data	7
1.6. Kerangka Penelitian	8
1.7. Pembabakan	9
BAB II DASAR PEMIKIRAN	10
2.1. Pengertian Media	10
2.1.1. Media Informasi	10
2.2. Pengertian Psikologi	11
2.3. Gangguan Kecemasan	12

2.4.	Dewasa	15
2.5.	Desain Komunikasi Visual	16
2.5.2.	Unsur-Unsur pada Desain	18
2.5.3.	Prinsip Desain	22
2.6.	Ilustrasi	25
2.7.	Fotografi	26
2.8.	Tipografi	27
2.8.1.	Anatomi Huruf	27
2.8.2.	Klasifikasi Huruf	29
2.9.	Layout	32
2.9.1.	Prinsip Layout	33
2.9.2.	Penggunaan Grid pada Layout & Anatomi Grid	35
2.9.3.	Jenis-Jenis Grid	37
2.10.	Perancangan	40
2.11.	Zine	40
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH		43
3.1.	Data Pemberi Proyek	43
3.1.1.	Tridipta Consulting	43
3.1.1.1.	Visi dan Misi	43
3.1.1.2.	Pelayanan yang diberikan	44
3.1.1.3.	Klien yang sudah bekerjasama	45
3.2.	Data Produk	45
3.2.1.	Psikoterapi	45
3.2.2.	<i>Journaling</i>	48
3.3.	Data Khalayak Sasaran	49
3.4.	Data Proyek Sejenis	50
3.4.1.	Zine “You’re Not Alone” – 2AM Club	50
3.4.2.	Buku “Studentpreneur Guidebook” – Arry Rahmawan	52
3.5.	Data Observasi dan Wawancara	52
3.5.1.	Data Hasil Observasi	52
3.5.2.	Data Hasil Wawancara	54
3.7.	Analisis Produk Sejenis	69

3.8. Analisis SWOT.....	71
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	76
4.1. Konsep Pesan	76
4.2. Konsep Kreatif	77
4.3. Konsep Media.....	77
4.3.1. Media Utama.....	78
4.3.2. Media Pendukung	79
4.4. Konsep Bisnis.....	82
4.5. Konsep Visual	85
4.6. Hasil Perancangan	92
4.6.1. Sketsa	92
4.6.2. Media Utama.....	94
4.6.3. Media Pendukung	99
BAB V PENUTUP.....	105
5.1. Kesimpulan.....	105
5.2. Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN.....	110