

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan	4
1.2.1 Identifikasi Masalah	4
1.2.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Ruang Lingkup.....	5
1.4 Tujuan Perancangan	6
1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis	6
1.6 Kerangka Perancangan	6
1.7 Pembabakan	7
BAB II.....	9
DASAR PEMIKIRAN	9
2.1 Perancangan	9
2.2 Tunarungu	9
2.3 Bahasa Isyarat	10
2.4 BISINDO.....	10
2.5 Desain Komunikasi Visual	11
2.5.1 Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual.....	12
2.5.2 Elemen-elemen Desain Grafis	15
2.6 Aplikasi <i>Mobile</i>	23

2.6.1	Kategori Aplikasi	23
2.6.2	Karakteristik Aplikasi	24
2.7	<i>User Experience</i>	25
2.7.1	Elemen-elemen <i>User Experience</i>	25
2.8	<i>User Interface</i>	28
2.8.1	Aspek yang harus diperhatikan dalam <i>User Interface</i>	28
2.8.2	Prinsip <i>User Interface</i>	29
2.8.3	Tolak Ukur <i>User Interface</i> yang Baik	30
2.8.4	Delapan Aturan Emas	32
2.9	Metode dalam proses <i>User Experience</i> dan <i>User Interface</i>	34
2.9.1	Point of View	34
2.9.2	User Persona	34
2.9.3	User Journey Map	34
2.9.4	Information Architecture	35
2.9.5	Wireframing	35
2.9.6	Flowchart	36
2.9.7	Wireflow	36
2.9.8	Design System	37
2.9.9	Prototyping	37
2.10	Metode <i>Design Sprint</i>	39
2.11	Media	41
2.11.1	Karakteristik Media Online	41
2.11.2	Media Informasi Pelajar Remaja	43
2.12	Media Edukasi Interaktif	43
BAB III.....		45
DATA DAN ANALISIS MASALAH		45
3.1	Data Produk	45
3.2	Data Khalayak Sasaran	45
3.2.1	Demografis	46
3.2.2	Geografis	46
3.2.3	Psikografis	46
3.2.4	Perilaku Konsumen	46
3.3	Data Proyek Sejenis	46
3.3.1	Silang	47

3.3.2	Hear Me ID	50
3.3.3	SignSchool	56
3.4	Data Pendukung	60
3.5.1	Data Penelitian Sebelumnya	60
3.5.2	Data Hasil Kuesioner	64
3.5	Hasil Analisis	76
3.6.1	Hasil Analisis Proyek Sejenis	76
3.6.2	Hasil Analisis Kuesioner	77
3.6.3	Matriks Analisis Perbandingan	78
BAB IV	80
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	80
4.1	Konsep Pesan.....	80
4.2	Konsep Kreatif	81
4.3	Konsep Media.....	82
4.3.1	Media Utama	82
4.3.2	Media Pendamping.....	91
4.4	Konsep Visual.....	92
4.4.1	Warna	92
4.4.2	Tipografi.....	93
4.4.3	Gaya Desain	94
4.4.4	Layout	94
4.4.5	Logo	95
4.4.6	Ilustrasi	95
4.4.7	Animasi	96
4.5	Konsep Komunikasi Pemasaran.....	96
4.6	Hasil Perancangan	97
4.5.1	Nama Aplikasi.....	97
4.5.2	Elemen Desain.....	97
4.5.3	Logo Aplikasi	100
4.5.4	Ikon dan tombol aplikasi	102
4.5.5	Komponen dan Varian	102
4.5.6	Wireflow	103
4.5.7	Tampilan User Interface	107
4.5.8	Media Pendukung	125

4.5.9 <i>Usability Testing</i>	130
BAB V	128
PENUTUP	128
5.1 Kesimpulan	128
5.2 Saran	128
DAFTAR PUSTAKA	130
LAMPIRAN	132