

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Tujuan Perancangan	4
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
1.6 Metode Analisis Data	5
1.7 Kerangka Penelitian	5
1.8 Pembabakan	7
BAB 2 DASAR PEMIKIRAN	9
2.1 Teori Desain Komunikasi Visual	9
2.2 Tipografi	13
2.3 Layout	15
2.4 Ilustrasi	16
2.5 User Interface	17
2.6 User Experience	21
2.7 User Persona	23
2.8 Design Sprint	24
2.9 Strength, Weaknesses, Opportunities, Threats (SWOT)	25
2.10 Teori Aplikasi Mobile	26
2.11 Kesenian Angklung	27

BAB 3 DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	28
3.1 Data Institusi Pemberi Proyek.....	28
3.2 Data Obyek Penelitian	30
3.3 Data Khalayak Sasaran	40
3.4 Data Proyek Sejenis	41
3.5 Analisis Matriks Data Proyek Sejenis.....	44
3.6 Kesimpulan Analisis Data Proyek Sejenis	45
3.7 Analisis SWOT	45
3.8 Data Hasil.....	46
3.8.1 Data Wawancara	46
a. Data Wawancara Pengrajin Angklung	46
b. Data Wawancara Penonton Angklung	50
c. Data Wawancara Ahli UI UX	50
d. Data Wawancara dengan Dosen yang mempunyai ketertarikan dengan kesenian Angklung.....	52
e. Data Wawancara dengan Guru di SD IT Persis Ciganitri	53
3.8.2 Kesimpulan Hasil Analisis Data Wawancara	54
3.8.3 Kesimpulan Data Observasi.....	55
3.8.4 Kesimpulan Akhir	56
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	57
4.1 Konsep Pesan	57
4.2 Konsep Kreatif	58
4.3 Konsep Media	58
1. Media Utama.....	58
2. Media Pendamping	66
4.4 Konsep Visual	66
a. Warna.....	66
b. Tipografi	67
c. Gaya Desain	67
d. Layout	68
e. Ilustrasi.....	68
f. Animasi	69
4.5 Konsep Komunikasi Pemasaran.....	69
4.5.1 Attention (Perhatian).....	69
4.5.2 Interest (Ketertarikan).....	69

4.5.3 Search (Pencarian)	69
4.5.4 Action (Tindakan)	69
4.5.5 Share (Bagikan)	69
4.6 Hasil Perancangan.....	70
4.6.1 Nama Aplikasi	70
4.6.2 Logo Aplikasi.....	70
4.6.3 Tampilan Sketsa User Interface	71
4.6.4 Tampilan User Interface.....	72
4.6.5 Media Pendukung	79
4.6.7 Usability Testing	83
BAB V PENUTUP	86
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	94