

DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| ABSTRAK..... | 2 |
| ABSTRACT..... | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah..... | 2 |
| 1.3 Rumusan Masalah..... | 3 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis..... | 3 |
| 1.5.1 Metode Pengumpulan Data | 3 |
| 1.5.2 Metode Analisis Data..... | 4 |
| 1.6 Ruang Lingkup Penelitian..... | 5 |
| 1.7 Struktur Penelitian | 6 |
| 1.8 Sistematika Penulisan | 7 |
| BAB II DASAR PEMIKIRAN..... | 8 |
| 2.1 Website..... | 8 |
| 2.1.1. Jenis-jenis website | 8 |
| 2.1.2. Desain website..... | 9 |

| | |
|---|----|
| 2.1.3 <i>User Interface (UI)</i> | 9 |
| 2.1.4 <i>User Experience (UX)</i> | 9 |
| 2.1.5 <i>Design Thinking</i> | 9 |
| 2.2 <i>Desain Komunikasi Visual</i> | 11 |
| 2.2.1 <i>Unsur-unsur Desain</i> | 12 |
| 2.2.2 <i>Prinsip-prinsip Desain</i> | 15 |
| 2.3 <i>Fotografi</i> | 17 |
| 2.3.1 <i>Fotografi Human Interest</i> | 17 |
| BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH | 18 |
| 3.1 <i>Data Institusi Pemberi Proyek</i> | 18 |
| 3.1.1 <i>Dinas Lingkungan dan Kebersihan Kota Bandung</i> | 18 |
| 3.2 <i>Data Produk</i> | 21 |
| 3.2.1 <i>Dinas Lingkungan Hidup dan Kebersihan Kota Bandung</i> | 21 |
| 3.2.2 <i>Bank Sampah Bersinar Bandung</i> | 23 |
| 3.2.3 <i>Kontribusi Pada SDGs</i> | 23 |
| 3.3 <i>Data Khalayak Sasaran</i> | 24 |
| 3.4 <i>Data Proyek Sejenis</i> | 25 |
| 3.4.1 <i>Website Duitin</i> | 25 |
| 3.4.2 <i>Bank Sampah Bersinar</i> | 26 |
| 3.5 <i>Hasil Wawancara</i> | 27 |
| 3.5.1 <i>Pengelola Bank Sampah Bersinar Bojongsoang</i> | 28 |
| 3.5.2 <i>Ibu Rumah Tangga di Kota Bandung</i> | 29 |

| | |
|---|----|
| 3.5.3 Ibu Rumah Tangga di Kota Bandung | 30 |
| 3.6 <i>Data Observasi</i> | 31 |
| 3.6.1 Kantor Dinas Lingkungan Hidup dan Kebersihan Kota Bandung | 31 |
| 3.6.2 Bank Sampah Bersinar Bojongsoang | 32 |
| 3.6 <i>Analisis</i> | 33 |
| 3.6.1 Analisis Matriks Perbandingan | 33 |
| 3.7 <i>Design Thinking</i> | 35 |
| 3.7.1 Tahap <i>Emphatize</i> | 35 |
| 3.7.2 Tahap <i>Define</i> | 37 |
| 3.7.3 Tahap <i>Ideate</i> | 38 |
| 3.7.4 Tahap <i>Prototype</i> | 39 |
| 3.7.5. Tahap <i>Test</i> | 39 |
| BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN | 40 |
| 4.1 <i>Konsep Pesan</i> | 40 |
| 4.2 <i>Konsep Kreatif</i> | 40 |
| 4.3 <i>Konsep Visual</i> | 41 |
| 4.4 <i>Konsep Media</i> | 44 |
| 4.4.1 Media Utama | 44 |
| 4.4.2 Media Pendukung | 45 |
| 4.5 <i>Konsep Marketing Communication (AISAS)</i> | 45 |
| 4.6 <i>Konsep Bisnis</i> | 46 |
| 4.7 <i>Hasil Perancangan</i> | 47 |

| | |
|----------------------------------|----|
| 4.8 <i>Media Pendukung</i> | 58 |
| BAB V KESIMPULAN & SARAN | 61 |
| 5.1 <i>Kesimpulan</i> | 61 |
| 5.2 <i>Saran</i> | 61 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 63 |