

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	1
LEMBAR PERNYATAAN	2
KATA PENGANTAR	3
ABSTRAK	4
ABSTRACT	5
DAFTAR ISI	6
DAFTAR TABEL	10
DAFTAR GAMBAR	11
BAB I PENDAHULUAN	16
1.1 Latar Belakang	16
1.2 Permasalahan	21
1.2.1 Identifikasi Masalah	21
1.2.2 Rumusan Masalah	21
1.3 Ruang Lingkup	21
1.4 Tujuan Perancangan	22
1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis	23
1.5.1 Cara Pengumpulan Data	23
1.5.2 Cara Analisis Data	24
1.6 Metode Perancangan	26
1.6.1 <i>Design Thinking</i>	26
1.7 Kerangka Penelitian	27
1.8 Pembabakan	28
BAB II DASAR PEMIKIRAN	29

2.1 Desain Komunikasi Visual.....	29
2.1.1 Elemen Desain Komunikasi Visual	29
2.1.2 Prinsip Desain Komunikasi Visual	34
2.2 Tipografi.....	38
2.2 Logo	40
2.2 <i>Flat Illustration</i>	40
2.3 Komunikasi Visual.....	40
2.4 Media	41
2.5 Multimedia	43
2.6 Aplikasi	44
2.7 UI/UX Design	44
2.8 <i>Interaction Design</i>	46
2.9 Gamifikasi	47
2.10 <i>Design Thinking</i>	48
2.11 <i>User Persona</i>	51
2.12 Prototyping.....	51
2.13 <i>User Testing</i>	52
2.14 <i>Business Model Canvas</i>	53
2.15 <i>Freemium</i>	55
2.16 Prinsip Belajar Menggambar.....	55
2.17 Riset Terdahulu	58
2.18 Kerangka Teori.....	61
BAB III DATA DAN ANALISIS.....	63
3.1 Data	63

3.1.1 Data Potensi Pasar.....	63
3.1.2 Data Substansi.....	68
3.1.3 Data Khalayak Sasaran	78
3.1.4 Data Wawancara	79
3.1.5 Data Kuesioner.....	82
3.1.6 Data Observasi	86
3.1.7 Data Aplikasi Sejenis	91
3.2 Analisis Data	94
3.2.1 Analisis Data Potensi Pasar.....	94
3.2.2 Analisis Data Substansi.....	95
3.2.3 Analisis Data Khalayak Sasaran	97
3.2.4 Analisis Wawancara.....	98
3.2.5 Analisis Data Kuesioner.....	100
3.2.6 Analisis Data Observasi	104
3.2.7 Analisis Data Potensi Pasar.....	107
3.2.8 Analisis Business Model Canvas	108
3.2.9 Analisis Data Aplikasi Sejenis	110
3.3 Kesimpulan	115
3.3.1 Kesimpulan Analisis Data Potensi Pasar	115
3.3.2 Kesimpulan Analisis Data Khalayak Sasaran	116
3.3.3 Kesimpulan Analisis Data Wawanacara	117
3.3.4 Kesimpulan Analisis Data Kuesioner	118
3.3.5 Kesimpulan Analisis Data Observasi.....	118
3.3.6 Kesimpulan Analisis Data Substansi	120

3.3.7 Kesimpulan Business Model Canvas	122
3.3.8 Kesimpulan Matriks Perbedaan	123
3.3.9 Penarikan Kesimpulan	124
BAB IV PERANCANGAN	127
4.1 Design Thinking 5 STEP	127
4.1.1 Emphatize.....	127
4.1.2 Define.....	128
4.1.3 Ideate	131
4.1.4 Prototype	134
4.1.5 User Testing	135
4.2 Konsep perancangan	136
4.2.1 Konsep Dasar	136
4.2.2 Konsep Visual	137
4.2.3 Konsep Media	140
4.2.4 Konsep Bisnis	140
4.3 Hasil Perancangan.....	141
4.4 User Testing	191
BAB V PENUTUP.....	202
5.1 Kesimpulan	202
5.2 Saran.....	203
DAFTAR PUSTAKA	204
DAFTAR PUSTAKA GAMBAR.....	212