

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR BAGAN	xiii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan dan Manfaat	3
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis.....	4
1.6 Kerangka Penelitian	6
1.7 Pembabakan	7
BAB II.....	8
2.1 Teori Komunikasi	8
2.1.1 Efek Komunikasi Massa	8
2.2 Media	9
2.2.1 Jenis-Jenis Media	9
2.2.2 Perencanaan Media	10
2.2.3 Strategi Media (AISAS).....	11

2.3 Aplikasi <i>Mobile</i>	11
2.3.1 Sistem Operasi Android	12
2.4 User Interface dan Graphical User Interface.....	13
2.4.1 Prinsip dalam merancang <i>User Interface</i>	13
2.4.2 Graphical User Interface (GUI)	14
2.5 <i>User Experience</i>	14
2.6 Ilustrasi.....	18
2.7 <i>Flat Design</i>	19
2.8 <i>Layout</i> dan <i>Layout</i> Pada Android.....	22
2.9 Logo	27
2.10 Tipografi	28
2.11 Warna.....	30
2.11.1 Kelompok Warna	30
2.11.2 Fungsi Warna	31
2.11.3 Psikologi Warna.....	33
2.12 Penelitian Terdahulu	34
2.13 Kerangka Teori dan Asumsi	35
BAB III	36
3.1 Data Pemberi Proyek	36
3.1.1 Dinas Kesehatan Provinsi Jawa Barat.....	36
3.1.2 <i>Bright Beginnings Developmental Centre</i>	38
3.2 Data Obyek Penelitian	41
3.2.1 Gangguan Emosi dan Perilaku Pada Anak.....	41
3.2.2 Penyebab Gangguan Emosi dan Perilaku	42
3.3 Data Khalayak Sasaran	43
3.4 Data Wawancara	45
3.5 Data Kuisisioner	46

3.6 Data Proyek Sejenis	52
3.6.1 Aplikasi PRIMA	52
3.6.2 Aplikasi <i>Moodpath</i>	53
3.6.3 Aplikasi <i>WhatsMy M3</i>	54
3.7 Analisis Data	54
3.7.1 Analisis Data Pemberi Proyek	54
3.7.2 Analisis Data Obyek Penelitian	55
3.7.3 Analisis Data Wawancara dan Kuesioner	56
3.7.4 Analisis Proyek Sejenis.....	57
3.8 Kesimpulan Analisis	61
BAB IV	62
KONSEP KREATIF	62
4.1 Konsep Komunikasi.....	62
4.1.1 Big Idea	62
4.1.2 Tujuan Komunikasi.....	63
4.1.3 Strategi Komunikasi.....	63
4.1.4 Tagline/ <i>Headline</i> / Judul.....	64
4.2 Konsep Kreatif	65
4.3 Konsep Visual.....	66
4.3.1 Ilustrasi.....	66
4.3.2 Tipografi	66
4.3.3 Warna.....	67
4.3.4 <i>Layout</i>	68
4.3.5 Ikon/ <i>Button</i>	68
4.3.6 Logo	69
4.4 Konsep Media	70
4.4.1 Tujuan Media	70

4.4.2 Strategi Media	70
4.4.3 Strategi Media Pendukung (AISAS).....	73
4.5 Konsep Bisnis	74
4.6 Hasil Perancangan.....	76
4.6.1 Ikon	76
4.6.2 Tampilan Aplikasi di Tiap Fitur.....	77
4.6.3 Logo	82
4.6.4 Ilustrasi Pada Menu Utama Artikel.....	83
4.6.5 Ilustrasi Pada Skrining Tes	84
4.6.6 Grafik Laporan Progres Kondisi Anak	87
4.6.7 Media Promosi atau Media Pendukung	88
4.7 Pengujian Produk/ <i>Testing User</i>	95
BAB V	96
KESIMPULAN DAN SARAN.....	96
5.1 Kesimpulan	96
5.2 Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN.....	101