

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	14
1.1. Latar Belakang	14
1.2. Permasalahan	16
1.2.1. Identifikasi Masalah	16
1.2.2. Rumusan Masalah	16
1.2.3. Tujuan Penelitian	16
1.2.4. Batasan Masalah	16
1.3. Metode Pengumpulan Data dan Analisis	17
1.3.1. Metode Pengumpulan Data	17
1.3.2. Metode Analisis Data	18
1.4. Kerangka Penelitian	19
1.5. Skema Perancangan/Pembabakan	20
BAB I PENDAHULUAN	20
BAB II DASAR PEMIKIRAN	20
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	20
BAB IV PENUTUP	20
BAB II DASAR PEMIKIRAN	21
2.1. Pemasaran	21
2.1.1. Defenisi Pemasaran	21
2.1.2. Strategi Pemasaran	22
2.1.3. Bauran Pemasaran	28
2.2. Periklanan	31
2.3. Teori Media	32
2.3.1. Strategi Media	32
2.4. <i>User Interface (UI)</i>	33
2.4.1. Elemen User Interface	34

2.5.	<i>User Experience (UX)</i>	35
2.6.	<i>Flat Design</i>	36
2.6.1	Aplikasi <i>Flat Design</i> dalam Komputer Grafis	36
2.7.	Teori Piktogram	37
2.8.	Teori Desain Komunikasi Visual	39
2.8.1	Komposisi	42
2.8.2	Menggambarkan Ekspresi	43
2.9.	Elemen Desain Grafis	45
2.9.1.	Prinsip Dasar Desain (berkaitan erat dengan Tata Letak / Layout)	46
2.9.2.	Teori Tipografi	46
2.9.3.	Teori Warna	47
2.9.4.	Ilustrasi	51
BAB III	DATA DAN ANALISIS	53
3.1.	Data Perusahaan	53
3.1.1	Profil Perusahaan	53
4.1.2.	Sejarah Perusahaan	56
3.2.	Data Wawancara	57
3.2.1.	Wawancara Pemberi Proyek	57
3.2.2.	Wawancara Konsumen Warung 1000 Kebun	58
3.2.3	Data Khalayak Sasaran	59
3.3.	Data Kuesioner	61
3.4.	Data Proyek Sejenis	72
3.5.	Analisis Data Perusahaan	74
3.5.1.	Bauran Pemasaran (<i>Marketing Mix</i>)	74
3.5.2.	<i>Product Life Cycle</i>	75
3.5.3	Data Khalayak Sasaran	76
3.7.	Analisis Data Proyek Sejenis	77
3.7.1.	Analisis Matriks Perbandingan Berdasarkan Marketing Mix	77

3.7.2	Analisis Matriks Perbandingan Aplikasi Berdasarkan Elemen UI/ UX....	81
3.7.2.	Analisi Matriks Perbandingan E-Poster Berdasarkan Teori Tujuan Periklanan dan Elemen Desain.....	85
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		97
4.1.	Konsep Komunikasi.....	97
4.2.	Konsep Kreatif	98
4.3.1.	Penggayaan Visual.....	100
4.3.	Konsep Visual.....	102
4.3.1.	MoodBoard	102
4.3.2.	Layout	103
4.3.3	Tipografi	104
4.3.4	Warna.....	105
4.3.5	Ilustrasi.....	106
4.4.	Konsep Media	108
4.5.	Hasil Perancangan.....	110
4.5.1.	Aplikasi.....	110
4.5.2	Media Sosial (Instagram)	122
2.5.3.	Media Cetak (Poster, X-Banner dan Flyer).....	124
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		131
5.1.	Kesimpulan	131
5.2.	Saran	132
DAFTAR PUSTAKA.....		133