

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I.....	14
PENDAHULUAN	14
1.1 Latar Belakang	14
1.2 Identifikasi Masalah.....	16
1.3 Rumusan Masalah.....	17
1.4 Ruang Lingkup Penelitian.....	17
1.5 Tujuan Penelitian	18
1.6 Manfaat Penelitian	18
1.7 Metode Penelitian	19
1.7.1 Metode Kualitatif.....	19
1.8 Metode Analisis Data.....	19
1.8.1 Analisis Deskriptif.....	19
1.8.2 Analisis Matriks Perbandingan.....	20
1.9 Kerangka Penelitian	21
1.10 Pembabakan	22
BAB II	23
TINJAUAN PUSTAKA	23
2.1 Teori Media Informasi Digital.....	23
2.1.1 Definisi Media Informasi Digital	23
2.1.2 Karakteristik Media Informasi Digital	23
2.1.3 Jenis-Jenis Media Informasi Digital	24
2.2 Teori Aplikasi	25
2.2.1 Jenis-Jenis Aplikasi.....	25

2.3 Teori UI/UX	26
2.3.1 User Interface (UI).....	26
2.3.2 User Experience (UX)	28
2.4 Teori Design Thinking.....	29
2.4.1 Design Thinking	29
2.5 Teori Perancangan	31
2.6 Teori Desain Komunikasi Visual.....	31
2.6.1 Unsur-Unsur Desain Komunikasi Visual.....	32
2.6.2 Prinsip Desain Komunikasi Visual	35
BAB III.....	37
METODE PENELITIAN DAN ANALISIS DATA.....	37
3.1 Data Pemberi Proyek.....	37
3.2 Data Objek Penelitian.....	38
3.2.1 Komunitas Pencinta Kucing	38
3.2.2 Kucing Domestik Liar	39
3.2.2.1 Karakteristik Kucing	39
3.2.2.2 Potensi Negatif Kucing Liar	40
3.3 Data Khayalak	42
3.4 Data Media Sejenis.....	43
3.5 Data Observasi	44
3.6 Data Wawancara.....	47
3.7 Analisis Data	52
3.8 Design Thinking.....	53
3.8.1 Analisis Matriks perbandingan	60
BAB IV	63
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	63
4.1 Konsep Pesan	63
4.2 Konsep Media	63
4.3 Konsep Kreatif	64
4.4 Konsep Visual	65
4.5 Konsep Bisnis.....	68
4.6 Konsep Komunikasi	69
4.7 Konsep Perancangan Aplikasi.....	70
BAB V	91
PENUTUP.....	91

5.1 Kesimpulan.....	91
5.2 Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	93