

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	1
DAFTAR ISI.....	2
DAFTAR GAMBAR.....	6
DAFTAR TABEL	8
BAB I.....	9
1.1. Latar Belakang Masalah.....	9
1.2. Identifikasi Permasalahan	11
1.3. Rumusan Masalah	11
1.4. Ruang Lingkup.....	11
1.5. Tujuan Penelitian/ Perancangan	12
1.6. Metode Penelitian	13
1.6.1. Observasi Langsung.....	13
1.6.2. Wawancara Tidak Terstruktur.....	13
1.6.3. Studi Literatur	14
1.7. Metode Analisis Data	14
1.8. Kerangka Perancangan.....	15
1.9. Pembabakan	16
BAB II	17
2.1. Desain Komunikasi Visual.....	17
2.1.1. Unsur Desain.....	17
2.1.2. Prinsip Desain	19
2.2. Media Informasi	20
2.3. Aplikasi Mobile.....	21
2.4. Desain Interaksi.....	21
2.5. <i>User Interface</i> (Antarmuka Pengguna)	22
2.5.1. Kesederhanaan (<i>Simplicity</i>).....	22
2.5.2. Keterlihatan (<i>Visibility</i>)	23
2.5.3. Konsistensi (<i>Consistency</i>).....	23
2.5.4. Pemahaman (<i>Understanding</i>)	23

2.5.5.	Keberlanjutan (<i>Efficiency</i>)	23
2.5.6.	Estetika (<i>Aesthetics</i>)	23
2.6.	<i>User Experience</i> (Pengalaman Pengguna)	24
2.7.	Design Thinking	25
2.9.1	<i>Emphatize</i>	25
2.9.2	<i>Define</i>	26
2.9.3	<i>Ideate</i>	26
2.9.4	<i>Prototype</i>	26
2.9.5	<i>Testing</i>	26
2.8.	Tipografi	26
2.8.1	Huruf <i>Sans Serif</i>	27
2.9.	SCAMPER	28
2.9.1	<i>Combine</i>	28
2.9.2	<i>Adapt</i>	28
2.9.3	<i>Eliminate</i>	29
2.10.	Wireframe	29
2.11.	Human Centered Design	29
2.12.	Desain Tampilan Berbasis Spiritualitas	30
2.13.	Aplikasi Komunitas	30
BAB III		31
3.1.	Data Lembaga Pemberi Proyek	31
3.2.	Struktur Organisasi Komisi Pemuda GKI Maulana Yusuf	33
3.4.	Data Objek Penelitian	34
3.5.	Data Observasi	35
3.6.	Data Proyek Sejenis	36
3.7.	Data Hasil Wawancara	39
BAB IV		56
4.1.	Konsep Pesan	56
4.2.	Konsep Kreatif	56
4.2.1	<i>Combine</i>	57
4.2.2	<i>Adapt</i>	57
4.2.3	<i>Eliminate</i>	57
4.3.	Konsep Media	57
4.4.	Konsep Komunikasi	58
4.5.	Konsep Bisnis	59
4.6.	Konsep Visual	60

4.5.1	Moodboard	60
4.5.2	Warna	60
4.5.3	Tipografi.....	61
4.5.5	Referensi Logo Aplikasi	63
4.7.	Perancangan Media Utama	64
4.6.1	Logo	64
4.6.2	Ikon	65
4.6.3	Ilustrasi.....	66
4.6.4	Design Thinking.....	66
4.7.	Perancangan Media Pendukung	81
4.7.1	Poster A3 (<i>Attention, Interest, Search dan Action</i>)	81
4.7.2	<i>X- Banner (Attention, Share and Action)</i>	82
4.7.3	Sticker di bangku gereja (<i>Attention, Search dan Action</i>)	82
4.7.4	<i>Slide PPT (Attention, Search, dan Action)</i>	83
4.7.8	<i>Tote Bag</i>	85
4.7.9	<i>Tumbler</i>	86
4.7.10	Gantungan Kunci	86
4.7.11	<i>Phone Strap</i>	87
BAB V		88
5.1	Kesimpulan	88
5.2	Saran.....	88
LAMPIRAN		89
DAFTAR PUSTAKA		96