

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Identifikasi Masalah	4
I.3 Rumusan Masalah	4
I.4 Batasan Masalah	4
I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan	4
I.5.1 Tujuan Perancangan	5
I.5.2 Manfaat Perancangan	5
BAB II PENYALAHGUNAAN APLIKASI KENCAN DARING	6
II.1 Kencan Daring	6
II.1.1 Definisi Kencan Daring	6
II.1.2 Fenomena	6
II.2 Aplikasi	7
II.2.1 Aplikasi Kencan Daring	7
II.2.2 Contoh Aplikasi Kencan Daring	9
II.3 Analisa Objek	12
II.3.1 Observasi	12
II.3.2 Kuisioner	15
II.3.3 Wawancara	19
II.3.4 <i>Strength, Weakness, Opportunities, Threats</i>	22

II.4 Fenomena Penyalahgunaan Aplikasi Kencan Daring	23
II.5 Resume	24
II.6 Solusi Permasalahan	25
BAB III STRATEGI PERANCANGAN DESAIN DAN KONSEP DESAIN	26
III.1 Khalayak Sasaran	31
III.2 Strategi Perancangan	31
III.2.1 Tujuan Komunikasi	31
III.2.2 Pendekatan Komunikasi	32
III.2.3 <i>Mandatory</i>	33
III.2.4 Materi Pesan	34
III.2.5 Gaya Bahasa	35
III.2.6 Strategi Kreatif	35
III.2.6.1 <i>Copywriting</i>	36
III.2.6.2 <i>Storyline</i>	37
III.2.7 Strategi Media	42
III.2.8 Strategi Distribusi	44
III.3 Konsep Visual	47
III.3.2 Tata Letak	47
III.3.3 Tipografi	49
III.3.4 Ilustrasi	50
III.3.4.1 Karakter	51
III.3.4.2 Latar	53
III.5 Warna	55
BAB IV MEDIA DAN TEKNIK PRODUKSI	58
IV.1 Teknik Produksi	58
IV.1.1 Pra Produksi	58
IV.1.2 Produksi	58
IV.2 Konsep Media Utama dan Desain	59
IV.2.1 Media Utama	59
IV.2.2 Media Pendukung	66

DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	77
DAFTAR RIWAYAT PENELITI	78