

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Identifikasi Masalah	3
I.3 Rumusan Masalah	4
I.4 Batasan Masalah	4
I.4.1 Objek Permasalahan	4
I.4.2 Lokasi Perancangan	4
I.4.3 Waktu Pelaksanaan	4
I.5 Tujuan & Manfaat Perancangan	5
I.5.1 Tujuan Perancangan	5
I.5.2 Manfaat Perancangan	5
BAB II. PEMBAHASAN LANDASAN TEORI DAN ANALISIS	
PERMASALAHAN TIGHT PANTS SYNDROME.....	6
II.1 Landasan Teori	6
II.1.1 Celana <i>Jeans</i> dan Masyarakat	6
II.2 Objek Penelitian	10
II.2.1 <i>Tight Pants Syndrome</i>	10
II.2.2 Asal-usul <i>Tight Pants Syndrome</i>	12
II.3 Analisis Data	13

II.3.1 Kuesioner	13
II.3.2 Wawancara	16
II.3.3 Studi Literatur	17
II.3.4 Observasi	18
II.4 Resume	21
II.5 Solusi Permasalahan	21
BAB III. STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN	22
III.1 Khalayak Sasaran	22
III.1.1 Target Audiens	23
III.1.2 <i>Consumer Insight</i>	23
III.1.3 <i>Consumer Journey</i>	23
III.2 Strategi Perancangan	24
III.2.1 Tujuan Komunikasi.....	25
III.2.2 Pendekatan Komunikasi	25
III.2.3 <i>Mandatory</i>	28
III.2.4 Materi Pesan	29
III.2.5 Gaya Bahasa	30
III.2.6 Strategi Kreatif	30
III.2.7 Strategi Media	30
III.2.7.1 Media Utama	30
III.2.7.2 Media Pendukung	31
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media	33
III.3 Konsep Visual	35
III.3.1 Format Desain	35
III.3.2 Tata Letak (<i>Layout</i>)	51
III.3.3 Tipografi	52
III.3.4 Ilustrasi	57
III.3.5 Warna	61
BAB IV. MEDIA & TEKNIS PRODUKSI	
IV.1 Teknis Produksi	62

IV.2 Media Utama	63
IV.2 Media Pendukung	67
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	80
V.1 Kesimpulan	80
V.2 Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	85

DAFTAR GAMBAR

II.1 <i>Mom jeans</i>	7
II.2 <i>Girlfriend Jeans</i>	8
II.3 <i>Skinny</i>	9
II.4 <i>Tight Pants Syndrome</i>	10
II.5 Segmentasi Usia	14
II.6 Pernyataan terkait pemakain celana ketat	14
II.7 Keluhan memakai celana ketat	15
II.8 Pengetahuan terkait <i>Tight Pants Syndrome</i>	16
II.9 Puskesmas Kopo Bihbul	19
II.10 Pencarian Internet	20
II.11 Pencarian Internet	20
III.1 <i>Global Warming</i>	26
III.2 Sampah plastik mencemari lautan	27
III.3 Logo IDI	29
III.4 Logo Karyavirtual	29
III.5 Tata letak infografis	52
III.6 Helsinki Font	53
III.7 Milk Run (Sub-Headline)	54
III.8 Louis George Café (Bodytext)	55
III.9 Tahu! Font	56
III.10 Referensi Ilustrasi	57
III.11 Referensi Studi Karakter	58
III.12 Studi Karakter	58
III.13 Studi Karakter Sperma	59
III.14 Studi Karakter Paha	59
III.15 Studi Karakter Lutut	60
III.16 Warna	61
IV.1 Format Media Utam Infografis	63
IV.2 Sketsa Gambar Program Paint Tool SAI	64
IV.3 Infografis Adobe Illustrator	65

IV.4 Modifikasi Font	66
IV.5 <i>Bubble</i> Infografis Adobe Illustrator	66
IV.6. <i>Bubble</i> Infografis Adobe Illustrator	67
IV.7 Format Media Poster A3	68
IV.8 Poster Adobe Illustrator	68
IV.9 <i>New File</i> Adobe Illustrator	69
IV.10 Format Media Brosur	70
IV.11 Brosur Adobe Illustrator	70
IV.12 <i>Warp Text</i>	71
IV.13 Format Media Mini X-Banner	72
IV.14 Media Mini X-Banner	73
IV.15 Format Konten Media Sosial	74
IV.16 Konten Media Sosial Adobe Illustrator	74
IV.17 E-book Ilustrasi Adobe Illustrator	75

DAFTAR TABEL

III.1 <i>Consumer Journey</i>	24
III.2 Waktu Penyebaran Media	33
III.3 Konsep Media Utama	35
III.4 Konsep Media Poster	38
III.5 Konsep Media Mini X-Banner	40
III.6 Konsep Media Konten Sosial Media	41
III.7 Konsep Media Brosur	43
III.8 Konsep Media <i>E-book</i>	45
III.9 Konsep Media Mug	48
III.10 Konsep Media <i>Keychain</i>	49
III.11 Konsep Media Stiker	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Proses wawancara melalui aplikasi Halodoc	81
Surat Keterangan Persetujuan Publikasi	85
Kontak Penulis dan Kontribusi Perancangan	86
Lampiran 2. Daftar Riwayat Hidup	87

