DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA TUGAS AKHIR ii

ABSTRAK iii

ABSTRACT iv

KATA PENGANTAR v

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR BAGAN xiii

DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN 1

I.1 Latar Belakang Masalah 1

I.2 Identifikasi Masalah 3

1.3 Rumusan Masalah 3

1.4 Batasan Masalah 4

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan 4

BAB II PANTI YATIM INDONESIA 5

II.1 Objek Penelitian 5

II.1.1 Panti Asuhan 5

II.1.2 Fungsi dan Tujuan 5

II.2 Pengertian Multimedia Interaktif 6

II.3 Unsur Unsur Desain Komunikasi Visual 6

II.4 Data Lapangan 8
II.4.1 Sejarah Panti Yatim Indonesia 8
II.4.2 Program Program Panti Yatim Indonesia 9
II.5 Hasil Wawancara 14
II.6 Analisis 16
II.7 Resume 17

BAB III STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN 18
III.1 Khalayak 18
III.2 Strategi Perancangan 18
III.2.1 Tujuan Komunikasi 18
III.2.2 Pendekatan Komunikasi 19
III.2.3 Mandatory 20
III.2.4 Materi Pesan 20
III.2.5 Gaya Bahasa 20
III.2.6 Strategi Kreatif 20
III.2.7 Strategi Media 22
III.2.8 Strategi Distribusi 25
III.3 Konsep Visual 25
III.3.1 Citra 26
III.3.2 Format Desain 26
III.3.3 Tata Letak 26
III.3.4 Tipografi 27
III.3.5 Ilustrasi 28
III.3.6 Warna 31
III.3.7 Audio 32

BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI 33
IV.1 Media Utama..... 33
IV.1.1 Tahap Sketsa 36
IV.1.2 Tahap Digital 37
IV.2 Media Pendukung 42

DAFTAR PUSTAKA 53
LAMPIRAN..... 55
SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN PUBLIKASI..... 59
RIAWAYAT HIDUP..... 60

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Beasiswa Insan Cerdas. 9
Gambar II.2 Kemah Yatim..... 10
Gambar II.3 B-Smile. 10
Gambar II.4 Trendi..... 10
Gambar II.5 Olimpiade Yatim 11
Gambar II.6 Safari..... 11
Gambar II.7 Qurban *Express*..... 12
Gambar II.8 Batubara..... 12
Gambar II.9. Berani..... 12
Gambar II.10 Arjuna 14
Gambar II.11 ABBI..... 13
Gambar II.12. Setia 14
Gambar III.1 Referensi Tata letak..... 26
Gambar III.2 Halaman media utama. 27
Gambar III.3 *Font Friz Quadrata*. 28
Gambar III.4 *Font Ampera*..... 28
Gambar III.5 Latar media..... 29
Gambar III.6 *pattern geometri*. 30
Gambar III.7 ikon. 30
Gambar III.8 Skema warna 31
Gambar IV.1 *Bumper*. 33
Gambar IV.2 *Intro*..... 33
Gambar IV.3 *Home* 34
Gambar IV.4 Sejarah..... 34

Gambar IV.5 Cabang asrama. 34

Gambar IV.6 Program - program 35

Gambar IV.7 SMP Al ihsan 35

Gambar IV.8 Cara berdonasi..... 35

Gambar IV.9 Sketsa *Layout Bumper* dan intro 36

Gambar IV.10 Sketsa *Layout Home*..... 36

Gambar IV.11 *Layout* halaman : sejarah, cabang asrama, program, sekolah dan tata cara
berdonasi.....37

Gambar IV.12 Halaman *Bumper* dan *intro.* 38

Gambar IV.13 Halaman *home*..... 38

Gambar IV.14 Halaman Sejarah, Cabang Asrama, Program, SMP Al – Ihsan, dan cara menjadi donatur.....39

Gambar IV.15 Proses penyusunan halaman, animasi dan *hyperlink*.. 40

Gambar IV.16 Proses pemasangan *Keyframe*. 40

Gambar IV.17 Proses publish *setting*..... 41

Gambar IV.18 X banner. 42

Gambar IV.19 Desain brosur tampak depan 43

Gambar IV.20 Desain brosur tampak belakang 43

Gambar IV.21 Desain cover buku catatan tampak depan 44

Gambar IV.22 Desain cover buku catatan tampak belakang 45

Gambar IV.23 Desain poster..... 46

Gambar IV.24 Desain cover kalender 2018. 47

Gambar IV.25 Desain kalender 2018..... 48

Gambar IV.26 Desain Mug. 49

Gambar IV.27 Desain Mug 2. 49

Gambar IV.28 Desain stiker..... 50
Gambar IV.29 Desain Gantungan kunci 1. 50
Gambar IV.30 Desain Gantungan kunci 2. 51
Gambar IV.31 Desain jam dinding. 51
Gambar IV.32 Desain digital banner untuk twitter. 52
Gambar IV.33 Desain digital banner untuk facebook..... 52

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Strategi Distribusi. 25

DAFTAR BAGAN

Bagan III.1 *Mind mapping.* 21

Bagan III.2 *Site map* Media Informasi 22

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Wawancara Direktur Panti Yatim Indonesia 55

Lampiran B. Manager Empowering Panti Yatim Indonesia..... 57