DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR TABEL x
BAB I PENDAHULUAN 1
I.1 Latar Belakang Masalah 1
I.2 Identifikasi Masalah 3
I.3 Rumusan Masalah 3
I.4 Batasan Masalah 4
I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan 4

BAB II PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH 5
II.1 Landasan Teori Tentang Objek 5
II.1.1 Sopan Santun 5
II.1.2 Komunikasi 7
II.1.3 Interaksi Sosial 8
II.2. Objek Penelitian 9
II.2.1 Peraturan Menghubungi Dosen Melalui Telepon Genggam 9
II.2.2 Mahasiswa 10
II.2.3 Desain Komunikasi Visual 10
II.2.4 Dosen 10
II.2.5 Kampus 11
II.2.6 Universitas Komputer Indonesia 11
II.2.7 Gawai 12
II.2.8 Indikator Perilaku Sopan Santun 13
II.3. Analisa 15
II.4. Resume 24
II.5. Solusi Perancangan 24

BAB III PEMAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH 26
III.1 Khayalak Sasaran 26
III.2 Strategi Perancangan 29
III.2.1 Tujuan Komunikasi 30
III.2.2 Pendekatan Komunikasi 30
III.2.3 *Mandatory* 31
III.2.4 Materi Pesan 31
III.2.5 Gaya Bahasa 32
III.2.6 Strategi Kreatif 32
III.2.7 Strategi Media 40
III.2.8 Strategi Distribusi 41
III.3 Konsep Visual 42
III.3.1 Fomat Desain 43
III.3.2 Tata Letak *(Layout)* 43
III.3.3 Tipografi 43
III.3.4 Ilustrasi 45
III.3.5 Warna 52
III.3.6 Audio 54

BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI 55
IV.1 Media Utama 55
IV.1.2 Pra Produksi 55
IV.1.3 *Final Artwork* 57
IV.2 Media Pendukung 64

DAFTAR PUSTAKA 76
DAFTAR LAMPIRAN 79