

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAKSI	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	3
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.2.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Ruang Lingkup.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Metode Penelitian	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.2 Metode Analisis Data.....	7
1.5.3 Metode Perancangan Desain.....	8
1.6 Kerangka Penelitian	10
1.7 Pembabakan	11
BAB II LANDASAN TEORI	12
2.1 Teori.....	12
2.1.1 Pemasaran	12
2.1.2 Teori Kampanye.....	12
2.1.3 Strategi Kampanye.....	13
2.1.4 Teori Promosi.....	13
2.1.5 Teori Periklanan.....	14
2.1.6 Teori Desain Komunikasi Visual.....	14
2.1.7 Teori Strategi Media	15
2.1.8 Teori Strategi Kreatif	16
2.1.9 Teori <i>Product Benefit</i>	16
2.1.10 Teori <i>Consumer Insight</i>	16
2.1.11 Teori <i>Message</i>	16
2.1.12 Teori <i>Visual Strategy</i>	17

2.1.13	Teori Perancangan Visual	17
2.1.14	Teori Warna	17
2.1.15	Teori Tipografi.....	18
2.1.16	Teori <i>Layout</i>	18
2.1.17	Teori <i>Copywriting</i>	18
2.1.18	Teori <i>Mobile Application</i>	19
2.1.19	Teori <i>Augmented Reality</i>	19
2.2	Kerangka Teori dan Asumsi	20
2.2.1	Kerangka Teori	20
2.2.2	Asumsi	20
BAB III DATA DAN ANALISIS.....		21
3.1	Data.....	21
3.1.1	Data Perusahaan.....	21
3.1.2	Struktur Perusahaan	21
3.1.3	Data Produk	22
3.1.1	Data Promosi.....	24
3.2	Data Permasalahan.....	25
3.3	Data Kompetitor.....	26
3.3.1	Data Produk	26
3.3.2	SWOT Kompetitor.....	27
3.3.3	Data Promosi Kompetitor	28
3.4	Data Empirik.....	29
3.4.1	Data Khalayak Sasaran	29
3.4.2	Kuesioner	30
3.4.3	AOI (<i>Activity, Opinion, Interest</i>)	35
3.4.4	Data Observasi dan Wawancara Mendalam	36
3.5	Analisis	41
3.4.1	Hasil Analisis Observasi	41
3.4.2	Hasil Analisis Data Wawancara.....	41
3.4.3	Hasil Analisis Data Kuesioner	41
3.4.4	Analisis Matriks	42
3.4.5	SWOT	44
3.4.6	Kesimpulan Matriks.....	46
BAB IV STRATEGI DAN HASIL PERANCANGAN.....		47
4.1	Strategi.....	47
4.1.1	Konsep Pesan.....	48
4.1.2	Konsep Kreatif.....	50
4.1.3	Konsep Visual.....	52
4.1.4	Konsep Komunikasi.....	57
4.1.5	Media Placement.....	57
4.2	Hasil Karya	60
4.2.1	Print Ads	60
4.2.2	Video Ads	61
4.2.3	Logo Event.....	62

4.2.4	Desain Instagram	63
4.2.5	Desain Poster Event	64
4.2.6	Desain Brosur.....	65
4.2.7	Desain Spanduk	66
4.2.8	Desain <i>booth</i>	66
4.2.9	Desain x-banner	67
4.2.10	<i>Merchandise</i>	68
4.2.11	Landing Page	70
BAB V Penutup		71
5.1	Kesimpulan	71
5.2	Saran	71
DAFTAR PUSTAKA.....		72
Lampiran 1 Rincian Anggaran.....		lxxii
Lampiran 2 Consumer Journey		lxxiii