

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	2
LEMBAR PERNYATAAN.....	3
ABSTRAK.....	4
<i>ABSTRACT</i>	5
KATA PENGANTAR.....	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR GAMBAR.....	9
DAFTAR TABEL.....	11
DAFTAR LAMPIRAN.....	11
BAB I PENDAHULUAN.....	13
1.1 Latar Belakang	13
1.2 Permasalahan.....	14
1.2.1 Identifikasi Masalah	14
1.2.2 Rumusan Masalah.....	15
1.3 Tujuan Penelitian.....	15
1.4 Ruang Lingkup.....	15
1.5 Manfaat Penelitian.....	16
1.6 Metode Pengumpulan Data	16
1.7 Kerangka Penelitian	17
1.8 Pembabakan	18
BAB II LANDASAN TEORI.....	19
2.1 Perancangan	19
2.2 Maskot.....	19
2.3.1 Elemen Desain Maskot	19
2.4.1 Teori Perancangan Identitas Visual	24
2.5 Ilustrasi.....	24
2.6 Karakter.....	25
2.6.1 Teori Perancangan Karakter	25
2.7 <i>Vector</i>	26
2.7.1 Perangkat Lunak Berbasis <i>Vector</i>	26
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	28
3.1 Data Pemberi Proyek.....	28
3.1.1 Data Telkom <i>Data Science Chapter</i> (DSC).....	28
3.1.2 Produk Telkom <i>Data Science Chapter</i> (DSC).....	29

3.1.3	Kultur Perusahaan.....	32
3.1.4	<i>Role</i> Telkom DSC.....	33
3.1.5	Visual.....	34
3.1.6	Data Khayalak Sasaran	36
3.2	Data Proyek Sejenis	37
3.2.1	DQLab.....	37
3.2.2	Hacktiv8.....	40
3.3	Data Hasil Kuesioner, Wawancara, Observasi, dan Dokumentasi	41
3.3.1	Data Hasil Kuesioner	41
3.3.2	Data Wawancara	41
3.3.2	Observasi.....	44
3.3.3	Dokumentasi	46
3.5	Analisis.....	48
3.5.1	Analisis SWOT	48
3.5.2	Analisis Perbandingan Matriks	50
3.5.2	Kesimpulan Hasil Analisis Data	53
BAB IV PERANCANGAN.....		55
4.1	Konsep Perancangan	55
4.1.1	Konsep Pesan	55
4.1.2	Konsep Kreatif.....	55
4.1.3	Konsep Visual.....	56
4.1.4	Konsep Media	58
4.1.5.	Konsep Komunikasi	60
4.2	Desain Akhir Karakter	61
4.3	Logo Maskot	65
4.4	<i>Tagline</i> Maskot.....	66
4.5	Desain Akhir Media Promosi.....	66
BAB V PENUTUP		72
5.1	Penutup.....	72
5.2	Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA		74
SUMBER GAMBAR.....		76
LAMPIRAN.....		78