

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1.1 DATA ASET PALING BANYAK DIGUNAKAN DALAM ADS	2
GAMBAR 1.2 DATA ADS YANG MEMPENGARUHI BRAND ATTENTION	3
GAMBAR 2.1 KERANGKA PEMIKIRAN	26
GAMBAR 4.1 LOGO GEOFF MAX	42
GAMBAR 4.2 DAFTAR MARKETPLACE GEOFF MAX	43
GAMBAR 4.3 OFFLINE STORE GEOFF MAX DI BANDUNG	43
GAMBAR 4.4 PROFIL SINGKAT GEOFF MAX DALAM WEBSITE	44
GAMBAR 4.5 ENDORSE GEOFF MAX DENGAN DRUMMER @ALIFVUGA	46
GAMBAR 4.6 KONTEN VIDEO GEOFF MAX DI INSTAGRAM	46
GAMBAR 4.7 KOLABORASI GEOFF MAX DENGAN IRON MAIDEN	47
GAMBAR 4.8 EVENT "ONE STEP CLOSER" OLEH GEOFF MAX	47
GAMBAR 4.9 KONTEN FACEBOOK GEOFF MAX	48
GAMBAR 4.10 KARAKTER GEOFF MAX MENURUT KEY INFORMAN DAN INFORMAN PENDUKUNG	49
GAMBAR 4.11 KARAKTER GEOFF MAX	51
GAMBAR 4.12 PENGELOLAAN KARAKTER GEOFF MAX	52
GAMBAR 4.13 ARTWORK GEOFF MAX X MUKLAY	58
GAMBAR 4.14 PRODUK HASIL KOLABORASI GEOFF MAX X MUKLAY	58
GAMBAR 4.15 KLASIFIKASI KOLABORASI GEOFF MAX	59
GAMBAR 4.16 PAC-MAN ICON	61
GAMBAR 4.17 GEOFF MAX X PACMAN	61
GAMBAR 4.18 STRATEGI DAN TAKTIK KOLABORASI GEOFF MAX	62
GAMBAR 4.19 MODEL <i>BRANDING</i> MELALUI KARAKTER	72