

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	3
DAFTAR ISI.....	5
DAFTAR TABLE.....	6
DAFTAR GAMBAR.....	8
ABSTRAK.....	10
BAB I.....	12
PENDAHULUAN.....	12
1.1 Latar Belakang.....	12
1.2 Identifikasi Masalah.....	14
1.3 Rumusan Masalah.....	14
1.4 Ruang Lingkup.....	15
1.5 Tujuan.....	15
1.6 Metode Penelitian.....	15
1.7 Metode Analisis.....	16
1.8 Kerangka Perancangan.....	17
1.9 Pembabakan.....	18
BAB II.....	19
LANDASAN TEORI.....	19
2.1 Desain Komunikasi Visual.....	19
2.1.1 Warna.....	19
2.1.2 Layout.....	20
2.1.3 Tipografi.....	21
2.2 Branding.....	22
2.2.1 Elemen Dalam Visual Branding.....	23
2.2.2 Unsur - Unsur Dalam Brand.....	24
2.2.3 Tujuan dan Fungsi Visual Branding.....	31
2.2.4 Manfaat Branding.....	32
2.2.5 Jenis Branding.....	33
2.2.6 Strategi Branding.....	34
2.3 Komunikasi Pemasaran.....	35
2.3.1 Strategi Komunikasi Pemasaran.....	37
BAB III.....	38
DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	38
3.1 Data.....	38

3.1.1 Sejarah dan Pengertian Plastisin.....	38
3.1.2 Manfaat dan Tujuan Bermain Plastisin.....	39
3.2 Kegiatan BUILDING CREATIVITY.....	41
3.2.1 Data Khalayak Sasaran.....	42
3.2.2 Data Proyek Sejenis.....	43
3.3 Data Hasil Wawancara.....	46
3.3.1 Desainer Grafis PT Mitra Adiperkasa Tbk.....	46
3.4 Analisis.....	48
3.4.1 Analisis SWOT.....	48
3.4.2 Hasil Analisis SWOT.....	48
BAB IV.....	49
KONSEP DAN PERANCANGAN.....	49
4.1 Konsep Perancangan.....	49
4.1.1 Konsep Pesan.....	49
4.1.2 Konsep Pendekatan Kreatif.....	49
4.1.3 Konsep Media.....	51
4.2 Konsep Visual.....	53
4.2.1 Gaya Ilustrasi.....	53
4.2.2 Tipografi.....	53
4.2.3 Warna.....	55
4.2.4 Layout.....	55
4.2.5 Logo.....	56
4.2.6 Karakter.....	56
4.3 Konsep Bisnis.....	58
4.4. Hasil Perancangan.....	59
4.4.1 Attention.....	59
4.4.2 Interest.....	63
4.4.3 Search.....	66
4.4.4 Action.....	67
4.4.5 Share.....	67
4.4.6 Media Pendukung.....	68
BAB V.....	75
PENUTUP.....	75
5.1 KESIMPULAN.....	75
5.2 SARAN.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN.....	80