

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR SKEMA	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Identifikasi Masalah.....	3
1.1.2 Rumusan Masalah	4
1.2 Ruang Lingkup Penelitian.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Metode Penelitian.....	5
1.4.1 Teknik Pengumpulan Data.....	5
1.5 Kerangka Perancangan.....	7
1.6 Pembabakan	8
BAB II DASAR PEMIKIRAN.....	10
2.1 Pemasaran	10
2.1.1 Definisi Pemasaran.....	10
2.1.2 Bauran Pemasaran.....	10
2.1.3 Komunikasi Pemasaran Terpadu.....	11
2.2 Promosi	11
2.2.1 Definisi Promosi.....	11
2.2.2 Tujuan Promosi	12
2.2.3 Bauran Promosi.....	12
2.3 <i>Event</i>	12

2.4 Periklanan.....	15
2.4.1 Periklanan.....	15
2.4.2 Fungsi Iklan.....	15
2.4.3 Kriteria Iklan Efektif	16
2.5 Strategi	16
2.5.1 Produk dan <i>Brand</i>	16
2.5.2 Konsumen	17
2.5.2.1 <i>Segmentasi, Targeting, dan Positioning</i>	17
2.5.2.2 Perilaku Konsumen	19
2.5.2.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen.....	19
2.5.3 Kompetitor	22
2.5.4 AISAS	23
2.5.5 Pesan	23
2.5.6 Media.....	24
2.5.7 <i>Art Directing</i>	25
2.5.7.1 Prinsip-Prinsip Desain.....	27
2.5.7.2 Tipografi.....	29
2.5.7.3 Copywriting.....	29
2.6 Perpustakaan	30
2.6.1 Kualitas Pelayanan	30
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	32
3.1 Data	32
3.1.1 Data Hasil Lapangan	32
3.1.2 Sejarah Dan Misi Kineruku.....	34
3.1.3 Event Kineruku	35
3.1.4 Data Hasil Observasi.....	39
3.1.5 Data Hasil Wawancara.....	40
3.2 Data Khalayak Sasaran	43
3.3 Analisis.....	46
3.3.1 Analisa Data Hasil Wawancara.....	46
3.3.2 Hasil Kuesioner.....	46
3.3.3 Analisis Perbandingan dengan Kompetitor.....	50

3.3.4 Analisis Matriks <i>SWOT</i> Kineruku.....	51
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	57
4.1 Konsep.....	57
4.1.1 Konsep Perancangan	57
4.1.2 Konsep Komunikasi	57
4.1.3 Pesan	58
4.1.4 Gaya Bahasa.....	59
4.1.5 Konsep Kreatif	60
4.1.6 Media dan Visual	60
4.1.7 <i>Creative Brief</i>	61
4.1.8 Media.....	63
4.1.8.1 Media Utama.....	64
4.1.8.2 Media Pendukung.....	64
4.1.9 Visualisasi Karya	66
4.1.9.1 Gaya Gambar	66
4.2 Hasil Perancangan.....	68
4.2.1 Logo	68
4.2.2 Poster.....	69
4.2.3 Activaton " <i>IndieClopedia</i> ".....	69
4.2.4 <i>X-Banner</i>	72
4.2.5 <i>Flyer</i>	73
4.2.6 Media Sosial dan Website.....	73
4.2.7 Gimmick.....	74
4.2.8 Storyboard Video Teaser.....	76
BAB V PENUTUP	77
5.1. Simpulan	77
5.2. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	81