

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAKSI	iv
ABSTRACTION	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I	1
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 Perancangan	4
1.5 Manfaat Perancangan	5
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Metode Yang Digunakan	5
1.6.2 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.3. Metode Analisis	6
1.7 Kerangka Perancangan	8
1.8 Sistematika Penulisan	9
BAB II	10

TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Promosi.....	10
2.2 Komunikasi	10
2.2.1 Unsur – Unsur Komunikasi.....	10
2.3 Pemasaran.....	11
2.3.1 Bauran pemasaran	11
2.4 Iklan.....	12
2.4.1 Fungsi Iklan	12
2.4.2 Elemen-Element Iklan.....	13
2.5 Copywriting	14
2.6 Target Audience	14
2.6.1 Segmentasi Target Audience	14
2.6.2 Gaya Hidup.....	15
2.6.3 Consumer Behaviour	15
2.6.4 Market Research.....	15
2.7 Media	15
2.8 Strategi Kreatif dan Strategi Pesan.....	16
2.9 Perilaku Konsumen.....	18
2.9.1 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen	18
2.10 Desain Komunikasi Visual.....	20
BAB III.....	22
DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	22
3.1 Data Perusahaan	22
3.1.1 Profil Perusahaan.....	22
3.1.2 Sejarah Produk GameQoo	23

3.1.3 Data Produk GameQoo	23
3.1.4 Data Media Promosi GameQoo	24
3.2 Data Pelanggan GameQoo.....	25
3.3 Data Empirik	27
3.3.1 Data Hasil kuesioner	27
3.3.2 Data Hasil Wawancara	27
3.3.3 Data Hasil Observasi.....	28
3.4 Data Khalayak Sasaran	29
3.5 Data Kompetitor	31
3.6 Analisis Data dan Penarikan Kesimpulan	33
3.6.1 Analisis Data	33
3.6.2 Penarikan Kesimpulan	38
BAB IV	41
KONSEP DAN HASIL RANCANGAN	41
4.1 Konsep Perancangan.....	41
4.1.1 Strategi Pesan	41
4.1.2 Strategi Kreatif dan Media.....	43
4.1.3 Strategi Kreatif Visual	45
4.2 Hasil Perancangan.....	52
4.2.1 Attention.....	52
4.2.2 <i>Interest</i>	53
4.2.3 <i>Search</i>	59
4.2.4 Action.....	61
4.2.5 Share.....	63
BAB V.....	67

PENUTUP	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	70