

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Tujuan Karya	9
1.4 Manfaat Karya	9
Manfaat Teoritis.....	9
Manfaat Praktis	9
1.5 Jadwal Kegiatan	10
1.6 <i>Timeline</i> Karya Akhir Penulis	12
1.7 Sistematika Penulisan.....	13
BAB II.....	15
LANDASAN KONSEPTUAL	15
2.1 Tinjauan Teori dan Konsep	15
2.1.1 Tinjauan Teori.....	15
a. Teori Difusi Inovasi.....	15
2.1.2 Konsep	19
a. Literasi Digital.....	19
2.2 Referensi Karya.....	24
2.2.1 Karya Terdahulu.....	24
BAB III	28
METODE DAN KONSEP	28
3.3.1 Gambaran Subjek dan Objek	28
3.3.1.1 Subjek Perencanaan Karya.....	28
a. Museum Prabu Geusan Ulun Sumedang.....	28

c.	Lokasi Perusahaan/ Organisasi.....	29
d.	Struktur Organisasi.....	30
3.3.2	Metode Pengumpulan Data.....	31
a.	Manajemen <i>Project</i> Perusahaan	31
b.	Perancangan <i>Project Virtual Tour</i>	32
3.3.3	Analisis Permasalahan	33
a.	Program Pemadanan Magang PT. Telkom Indonesia	33
b.	<i>Project Virtual Tour Museum</i>	35
3.3.4	Konsep Komunikasi.....	36
3.3.4.1	Media Komunikasi	37
3.3.4.2	Jenis atau Format Perencanaan Karya.....	37
3.3.4.3	Strategi Pesan	39
3.3.5	Konsep Kreatif.....	40
3.3.5.1	Tema/Judul <i>Project</i>	40
3.3.5.3	<i>Storyboard dan Creative Brief</i>	42
3.3.6	Skema Perancangan	60
3.3.6.1	Tahap Produksi	60
3.3.6.2	Jadwal Produksi	74
3.3.6.3	Daftar Tim dan Penugasan	75
3.3.6.4	Biaya Produksi <i>Project</i>	76
BAB IV	77
HASIL KARYA	77
4.1	Proses Perancangan Karya	77
4.2	Pembahasan Hasil Karya.....	109
BAB V	119
PENUTUP	119
5.1	Kesimpulan Karya	119
5.2	Saran	120
a.	Saran Akademisi.....	120
b.	Saran Praktis.....	120
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN	123
LAMPIRAN 1.1	Sertifikat Magang.....	123