

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	2
LEMBAR PERNYATAAN	3
KATA PENGANTAR.....	4
ABSTRAK.....	5
DAFTAR ISI.....	8
DAFTAR GAMBAR	11
DAFTAR TABEL.....	13
BAB 1 PENDAHULUAN.....	14
1.1 Latar Belakang	14
1.2 Identifikasi Masalah	16
1.3 Rumusan Masalah	17
1.4 Ruang lingkup	17
1.5 Tujuan Penelitian.....	17
1.6 Manfaat Penelitian.....	17
1.7 Metodologi Penelitian	18
1.7.1 Metode Pengumpulan Data.....	18
1.7.2 Metode Analisis	19
1.8 Kerangka Penelitian	21
1.7 Pembabakan.....	22
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	23
2.1 Promosi.....	23
2.1.1 Fungsi Promosi	23
2.1.2 Tujuan Promosi.....	24

2.1.3 Bauran Promosi.....	25
2.1.4 Strategi Promosi.....	26
2.1.5 Perilaku Konsumen.....	31
2.1.6 Strategi Kreatif.....	33
2.1.7 <i>Brand Activation</i>	33
2.1.8 <i>Brand Awareness</i>	34
2.1.9 Media Promosi.....	34
2.2 Bentuk Visualisasi Media promosi.....	35
2.2.1 Media Cetak	35
2.2.2 Media Digital	38
2.2.3 Event	40
2.3 Visualisasi Rancangan Media promosi	40
2.3.1 Teori Desain Komunikasi Visual.....	40
2.4 Kerangka Teori.....	51
BAB 3 DATA DAN ANALISIS.....	52
3.1 Data Pemberi Proyek.....	52
3.1.1 Data PT Konimex	52
3.1.2 Data Brand Diasweet	53
3.1.3 Data Produk Diasweet Fiberwafer	54
3.1.4 Media Sosial Diasweet.....	55
3.2 Data Permasalahan	59
3.3 Data Empirik	60
3.3.1 Data Hasil Observasi.....	60
3.3.2 Data Hasil Wawancara.....	62
3.3.3 Data Hasil Kuisisioner.....	64
3.4 Data Khalayak Sasar	69
3.4.1 Segmenting Targeting Positioning.....	69
3.5 Data Kompetitor	72
3.5.1 Diabetasol Wafer	72
3.5.2 Fitbar	76
3.6 Analisis.....	78
3.6.1 Analisis SWOT	78
3.6.2 Analisis Kegiatan Media ATL dan BTL.....	82

3.6.3 Kesimpulan Hasil Analisis.....	83
BAB 4 KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	85
4.1 Strategi.....	86
4.1.1 Strategi Perancangan.....	86
4.1.2 Strategi Komunikasi.....	87
4.1.3 Strategi Pesan (<i>What to Say</i>).....	87
4.1.4 Strategi Kreatif (<i>How to Say</i>).....	89
4.1.5 Strategi Visual.....	93
4.1.6 Strategi Media.....	97
4.2 Hasil Perancangan	103
4.2.1 Poster.....	103
4.2.2 Billboard	104
4.2.3 Ambient Media	105
4.2.4 Video Teaser	105
4.2.5 <i>Point of Purchase (Standing Display)</i>	107
4.2.6 Sosial Media.....	107
4.2.7 <i>Interactive Digital Media</i>	112
4.2.8 <i>Landing Page</i>	113
4.2.9 Event	114
BAB 5 KESIMPULAN.....	116
5.1 Kesimpulan.....	116
5.2 Saran.....	116
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN.....	122