

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	3
1.3. Rumusan Masalah.....	3
1.4. Ruang Lingkup.....	3
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Perancangan.....	4
1.6.1 Manfaat bagi Peneliti	4
1.6.2 Manfaat bagi Perusahaan	4
1.6.3 Manfaat bagi Akademi	4
1.7 Cara Pengumpulan Data dan Analisis	5
1.7.1 Cara Pengumpulan Data.....	5
1.7.2 Cara Pengumpulan Analisis	6
1.8 Kerangka Perancangan	8
1.9 Pembabakan	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	10

2.1	Pemasaran.....	10
2.1.1	Fungsi Pemasaran.....	10
2.1.2	Tujuan Pemasaran	11
2.1.3	Bauran Pemasaran.....	11
2.2	Promosi.....	12
2.2.1	Fungsi Promosi.....	13
2.2.2	Tujuan Promosi	13
2.2.3	Bauran Promosi.....	14
2.3	Periklanan.....	15
2.3.1	Fungsi Iklan.....	15
2.3.2	Brand Awareness	16
2.3.3	Copywriting.....	17
2.4	<i>Brand Activation</i>.....	18
2.4.1	<i>Event</i>	19
2.5	SWOT.....	20
2.6	Media.....	21
2.7	AISAS	21
2.8	AOI	22
BAB III DATA DAN ANALISIS		24
3.1	Data.....	24
3.1.1	Profil Perusahaan	24
3.1.2	Data Produk Arei <i>Outdoor</i>	27
3.1.3	Data Khalayak Sasaran	29
3.1.4	Data Kompetitor.....	33
3.1.5	Data Hasil Wawancara	40
3.1.6	Data Hasil Observasi.....	41
3.1.7	Data Hasil Kuesioner	42
3.2	Analisis	45
3.2.1	SWOT	45
3.2.2	Matriks Perbandingan	48

3.3 Referensi <i>Event</i>.....	49
BAB IV	51
 4.1 Strategi Pesan	51
4.1.1 Konsep Pesan	51
4.1.2 Strategi Kreatif.....	52
 4.2 Konsep Visual	56
4.2.1 <i>Layout</i>	56
4.2.2 Tipografi.....	56
4.2.3 Palet Warna	58
 4.3 Konsep Visual Media	58
4.3.1 Media Utama.....	58
4.3.2 Media Pendukung.....	59
 4.4 Hasil Perancangan	61
BAB V PENUTUP	69
 5.1 Kesimpulan	69
 5.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	70