

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK	iv
RIWAYAT HIDUP	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Batasan Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
1.6 Kerangka Pemikiran.....	6
1.7 Skematika Perancangan.....	7
BAB II.....	8
LANDASAN TEORI dan ANALISA DATA	8
2.1 Landasan Teori.....	8
2.1.1 Teori Komunikasi	8
2.1.2 Strategi Publikasi	10
2.1.3 Psikologi Warna	11
2.1.4 Semiotika	13

2.1.5 Aspek Kultural.....	14
2.1.6 Gaya Desain Art Deco	16
2.1.7 Unsur dan Prinsip Desain	17
2.1.7.1 Unsur Desain	17
2.1.7.2 Prinsip Desain.....	37
2.1.8 Ilustrasi pada media publikasi.....	42
2.1.9 Tipografi pada media publikasi	44
2.1.10 Teori dalam Event.....	48
2.2 Analisa Data.....	48
2.2.1 Gambar Institusi.....	50
2.2.1.1 Sejarah GIDKP	50
2.2.1.2 Visi dan Misi	51
2.2.1.3 Struktur Organisasi.....	52
2.2.1.4 Segmentasi Pasar	53
2.2.1.5 Positioning	53
2.2.1.6 Target Audience	53
2.2.2 Kondisi Media Komunikasi Visual	54
2.2.3 Data Kompetitor.....	54
2.2.3.1 Kebijakan Kantong Plastik Berbayar.....	54
2.2.3.2 #SejutaAksi Earth Hour Indonesia 2017	55
2.2.4 SWOT	56
 BAB III Perancangan Kampanye Komersil Melalui Event “Fun Totebag” di Pasar Modern BSD	
.....	57
3.1 Konsep Media	57
3.1.1 Tujuan Media	57

3.1.2 Strategi Media.....	57
3.1.3 Pemilihan Media	59
3.1.3.1 Target Media	59
3.1.3.2 Panduan Media	59
3.1.3.3 Program Media	59
3.2 Konsep Kreatif	60
3.2.1 Keyword.....	60
3.2.2 Strategi Kreatif	60
3.2.2.1 Warna	61
3.2.2.2 Tipografi.....	62
3.2.2.3 Image.....	62
3.2.2.4 Logo.....	63
3.2.2.5 Identitas Visual	64
3.2.2.6 Gaya Desain.....	64
3.2.2.7 Layout.....	64
3.2.3 Program Kreatif.....	64
3.2.3.1 Proses Cetak	64
3.2.3.2 Pra-Produksi	65
3.2.3.3 Produksi.....	65
3.2.3.4 Pasca Produksi.....	65
3.3 Konsep Komunikasi	65
3.3.1 Tujuan Komunikasi	66
3.3.2 Strategi Komunikasi.....	66
3.4 Perencanaan Biaya.....	66
3.4.1 Produksi.....	66
3.4.2 Promosi.....	68

3.5 Event Fun totebag.....	69
BAB IV	70
DESAIN dan Aplikasi	70
4.1 Logo.....	70
4.1.1 Logo Fun totebag.....	70
4.1.2 Slogan.....	71
4.1.3 Penetapan Identitas Visual	71
4.1.3.1 Penerapan logo dan warna.....	71
4.2 Stationary.....	72
4.2.1 Kartu Nama, Kop Surat, Amplop.....	72
4.3 Media Publikasi.....	73
4.3.1 Company Profile	73
4.3.2 Poster	74
4.3.3 Brosur	75
4.3.4 Spanduk.....	78
4.3.5 Billboard.....	78
4.3.6 Iklan Majalah.....	80
4.3.7 Iklan Koran.....	81
4.3.8 Umbul-umbul	82
4.4 Merchandise	83
4.4.1 Kalender	83
4.4.2 Totebag.....	84
4.4.3 T-shirt.....	85
4.4.4 Agenda	86
4.4.5 Pin, Pulpen Tumbler	87

BAB V	88
PENUTUP	88
5.1 Simpulan dan Saran	88
DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN.....	91