

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK	viii
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	x
BAB I	
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan masalah.....	3
1.3. Tujuan Penelitian.....	3
1.4. Batasan masalah	4
1.5. Manfaat penelitian.....	4
1.6. Penelitian terdahulu.....	4
BAB II	
TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. LANDASAN TEORI	6
2.1. <i>Event</i>	6
2.1.1. Pengertian <i>event</i>	6
2.1.2. Jenis-jenis <i>Event</i>	6
2.1.3. Karakteristik <i>Event</i>	10
2.1.4. Manajemen Event	11
2.2. Turnamen	13
2.3. Teori Desain	14
2.3.1. Pengertian Desain Menurut Para Ahli	14
2.3.2. Fungsi Desain	14

2.3.3. Tujuan Desain.....	15
2.3.4. Jenis-Jenis Desain.....	15
2.3.5. Unsur-unsur Desain.....	16
2.3.6. Filosofi Warna.....	19
2.4. Media.....	28
2.5. <i>Website</i>	29
2.5.1. Pengertian <i>Website</i> Menurut Para Ahli.....	29
2.5.2. Sejarah <i>Website</i>	30
2.5.3. Fungsi <i>Website</i>	31
2.5.4. Jenis <i>Website</i>	32
2.5.5. Unsur-Unsur <i>Website</i>	33
2.6. <i>Instagram</i>	35
2.6.1. Sejarah <i>Instagram</i>	35
2.6.1.1. Burbn, Inc.	35
2.6.1.2. Nama <i>Instagram</i>	35
2.6.2. Fitur-fitur yang Dimiliki <i>Instagram</i>	36
2.6.2.1. Pengikut.....	36
2.6.2.2. Mengunggah Foto.....	36
2.6.2.3. Kamera.....	37
2.6.2.4. Efek foto.....	37
2.6.2.5. Judul foto.....	38
2.6.2.6. <i>Arroba</i>	38
2.6.2.7. Label foto.....	39
2.6.2.8. <i>Geotagging</i>	39
2.6.2.9. Fitur Berbagi ke Jejaring Sosial Lainnya.....	39
2.6.2.10. Tanda suka.....	40
2.6.2.11. Popular.....	40
2.6.2.12. Peraturan <i>Instagram</i>	40

2.6.2.13. Penandaan foto dengan bendera.....	41
2.7. <i>Game Online</i>	41
2.7.1. Sejarah <i>Game Online</i> Mendobrak Dunia.....	42
2.7.2. Jenis-jenis <i>Game Online</i>	43
2.8. <i>Mobile Legends Bang Bang</i>	46
2.8.1. Tentang <i>Battle Arena</i>	47
2.8.2. Elemen yang terkandung dalam <i>Battle Arena Mobile Legends</i>	48
2.8.3. Berbagai istilah terkait <i>Mobile Legends</i>	59

BAB III

KONSEP PERANCANGAN MEDIA PROMOSI

UNTUK DAYA TARIK CALON PESERTA TURNAMEN OFFLINE

MOBILE LEGENDS INFINIX MLBB TOURNAMENT

“WAR OF FREEDOM 2021”	61
3.1. Konsep Media	61
3.1.1. Tujuan Media.....	61
3.1.2. Strategi Media.....	61
3.1.3. Pemilihan Media.....	62
3.1.3.1. Target	62
3.1.3.2. Program Media.....	63
3.2. Konsep Kreatif	66
3.2.1. <i>Keyword</i>	67
3.2.2. Strategi Kreatif.....	67
3.2.2.1. Warna	68
3.2.2.2. Tipografi	68
3.2.2.3. Gambar	70
3.2.2.4. Logo	71
3.2.2.5. <i>Layout</i>	72
3.2.3. Program Kreatif	72

3.2.3.1. Proses Cetak	72
3.2.3.2. Pra Produksi	73
3.2.3.3. Produksi	73
3.2.3.4. Pasca Produksi	74
3.3. Konsep Komunikasi	74
3.3.1. Tujuan Komunikasi	75
3.3.2. Strategi Komunikasi	75
3.4. Perencanaan Biaya	75
3.4.1. Produksi	76
3.4.2. Promosi	76
3.4.3. <i>Event</i>	77
BAB IV	
DESAIN DAN APLIKASI	79
4.1. Logo	79
4.1.1. Logo	79
4.1.2. Slogan atau <i>Tagline</i>	80
4.1.3. Penetapan Identitas Visual	80
4.2.1. Kartu Nama	85
4.2.2. Kop Surat	86
4.2.3. Amplop	87
4.3. Media Publikasi/Promosi	88
4.3.1. <i>Mini Guide</i>	88
4.3.2. Poster	89
4.3.3. Brosur	90
4.3.4. <i>Flyer</i>	92
4.3.5. Profil <i>Instagram</i>	93
4.3.6. Post <i>Instagram</i>	94
4.3.7. Desain Tampilan <i>Website</i>	96

4.3.8. Tiket Gelang	101
4.4. <i>Merchandise</i>	102
4.4.1. Kalender.....	102
4.4.2. <i>T-Shirt</i>	103
4.4.3. Mug.....	104
4.4.4. Topi.....	105
4.4.5. Stiker.....	106
4.5. <i>Timeline</i>	107
4.6. <i>Rundown Event</i>	109
BAB V	
PENUTUP	111
5.1. Kesimpulan.....	111
5.2. Saran.....	111
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. : Garis lurus dan lengkung	17
Gambar 2.2. : Berbagai Macam Bentuk.....	17
Gambar 2.3 : Tekstur	18
Gambar 2.4 : Warna	19
Gambar 2.5 : Strawberry Sebagai Warna Merah	20
Gambar 2.6 : Daun Hijau	21
Gambar 2.7 : Langit Jingga.....	22
Gambar 2.8 : Warna Kuning.....	23
Gambar 2.9 : Warna Biru.....	23
Gambar 2.10 : Langit Ungu	24
Gambar 2.11 : Warna Hitam.....	24
Gambar 2.12 : Warna Putih	25
Gambar 2.13 : Warna Coklat	26
Gambar 2.14 : Warna Emas	27
Gambar 2.15 : Ikon Profesi.....	31
Gambar 2.16 : Berbagai Macam Template Website.....	32
Gambar 2.17 : <i>Domain Website</i>	33
Gambar 2.18. : Pembagian <i>Lane</i> dalam <i>Mobile Legends</i>	48
Gambar 2.19 : Area <i>Jungle</i> dalam <i>Mobile Legends</i>	48
Gambar 2.20 : Mekanisme <i>Turret</i>	49
Gambar 2.21 : Posisi Tiap <i>Turret</i> Dalam <i>Mobile Legends</i>	50
Gambar 2.22 : <i>Minions</i>	50
Gambar 2.23 : <i>Minions</i> Khusus dan Jalurnya	51
Gambar 2.24 : Pembagian Posisi <i>Creeps</i>	52
Gambar 2.25 : <i>Hero</i> dalam <i>Mobile Legends</i>	53
Gambar 2.26 : Empat Ikon <i>Skill</i>	53

Gambar 2.27 : Lima Ikon <i>Skill</i>	54
Gambar 2.28 : Posisi Ikon <i>Skill</i> Pasif.....	54
Gambar 3.1. : Skema Warna Logo.....	68
Gambar 3.2. : Contoh Font <i>ConthraxSB Semi Bold</i>	69
Gambar 3.3. : Contoh Font <i>Myriad Pro Bold</i>	69
Gambar 3.4. : Contoh Font <i>Tahoma</i>	70
Gambar 3.5. : Gambar Pada Poster, Brosur, dan Media Digital.....	71
Gambar 3.6. : Contoh Logo.....	72
Gambar 4.1. : Logo Infinix MLBB <i>Tournament War of Freedom</i> 2021.....	79
Gambar 4.2. : <i>Graphic Standard Manual</i> dari Logo Infinix <i>War of Freedom</i>	84
Gambar 4.3. : Kartu Nama.....	85
Gambar 4.4. : Kop Surat.....	86
Gambar 4.5. : Amplop.....	87
Gambar 4.6. : <i>Mini Guide</i>	88
Gambar 4.7. : Poster.....	90
Gambar 4.8. : Brosur.....	91
Gambar 4.9. : <i>Flyer</i>	92
Gambar 4.10. : Profil <i>Instagram</i>	93
Gambar 4.11. : Post Instagram.....	95
Gambar 4.12. : Halaman <i>Homepage</i>	96
Gambar 4.13. : Halaman <i>About Us</i>	98
Gambar 4.14. : Halaman Detail <i>Event</i>	99
Gambar 4.15 : Halamam Daftar Hadiah.....	101
Gambar 4.16. : Tiket Gelang.....	101
Gambar 4.17. : Kalender.....	103
Gambar 4.18. : <i>T-shirt</i>	103
Gambar 4.19. : Mug.....	104
Gambar 4.20. : Topi.....	105

Gambar 4.22. : <i>Timeline</i> Sebelum <i>Event</i> Dimulai	109
Gambar 4.23. : <i>Rundown Event</i>	110
Tabel 2.1. : Arti Warna	20
Tabel 3.1. : Prediksi Biaya Produksi <i>Merchandise</i>	76
Tabel 3.2. : Prediksi Biaya Produksi Promosi	77
Tabel 3.3. : Prediksi Biaya Sewa Peralatan Untuk <i>Event</i>	78