

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Ruang Lingkup Penelitian	5
1.5 Tujuan Perancangan	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.7 Metode Pengambilan Data	5
1.8 Kerangka Berpikir	7
1.9 Pembabakan	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Promosi	9
2.1.1 Pengertian Promosi	9
2.1.2 Tujuan Promosi	9
2.1.3 Fungsi Promosi	10
2.1.4 Strategi Promosi	11
2.1.5 Bauran Promosi	11
2.1.7 Iklan	13
2.2 Periklanan	14
2.2.1 Tujuan Periklanan	14
2.3 Media	15
2.3.1 Strategi Media	16
2.4 Aplikasi	16

2.5	Perilaku Konsumen	17
2.5.1	Gaya Hidup	18
2.6	Keputusan Pembelian	19
2.6.1	Tahap dalam Proses Keputusan Pembelian	19
2.7	Komunikasi	20
2.8	Desain Komunikasi Visual.....	21
2.6.1	Fungsi Desain Komunikasi Visual	22
2.6.2	Unsur-Unsur Desain	24
2.9	Tipografi.....	29
BAB III DATA PERMASALAHAN		32
3.1	Data Perusahaan.....	32
3.1.1	Pitimoss Fun Library.....	32
3.1.2	Visi.....	33
3.1.3	Misi.....	33
3.2	Data Empirik	34
3.2.1	Data Wawancara.....	34
3.2.2	Data Wawancara Target Audiens	35
3.2.3	Data Observasi	35
3.2.4	Data Khalayak Sasaran.....	38
3.2.5	Hasil Survey Khalayak.....	39
3.2.6	Analisis Data Sejenis.....	42
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		45
4.1	Konsep Perancangan.....	45
4.1.1	Tujuan Komunikasi.....	45
4.1.2	Pendekatan Komunikasi	46
4.1.3	Strategi Komunikasi	46
4.1.4	Strategi Kreatif	47
4.1.5	Strategi Media.....	48
4.2	Konsep Visual	48
4.2.1	Moodboard	48
4.3	Layout.....	49
4.4	Tipografi.....	50

4.5	Copywriting.....	50
4.6	Warna	50
4.7	Hasil Perancangan.....	51
4.7.1	Logo.....	51
4.7.2	Aplikasi Pitimoss Fun Delivery	51
4.7.3	Visual Attention	54
4.7.4	Visual Interest	55
4.7.5	Visual Search.....	57
4.7.6	Visual Share.....	58
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	60
5.1	Simpulan.....	60
5.2	Saran dan Rekomendasi	60
DAFTAR PUSTAKA	62