

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 Tabel Kemungkinan Tujuan..... | 9 |
| Tabel 2.2 Warna dan Respon Psikologis Yang Ditimbulkan..... | 14 |
| Tabel 3.1 Media dan Kegiatan yang sudah dilakukan ERS SimRacing Studio..... | 22 |
| Tabel 3.2 Tabel Consumer Journey/Activity Target Audiens..... | 24 |
| Tabel 3.3 Perbandingan fitur/fasilitas Produk/Jasa..... | 25 |
| Tabel 3.4 Perbandingan Media Yang Dimiliki dengan Kompetitor..... | 26 |
| Tabel 3.5 Analisis SWOT antara ERS Simulator dan GSR Simulator..... | 27 |
| Tabel 4.1 Strategi Media, Komunikasi dan Media menggunakan konsep AISAS..... | 29 |