

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	II
LEMABAR PERNYATAAN	III
KATA PENGANTAR.....	IV
ABSTRAK	VI
<i>ABSTRACT</i>	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR TABEL	XV
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup.....	4
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.7 Metode Pengumpulan dan Analisis Data	6
1.7.1 Metode Pengumpulan Data	6
1.7.2 Analisis Data	9
1.8 Kerangka Penelitian	11
.....	11
1.9 Pembabakan	12
BAB II	13
LANDASAN TEORI.....	13

2.1	Promosi	13
2.1.1	<i>Fungsi</i> Promosi	13
2.1.2	Tujuan Promosi	14
2.1.3	Bauran Promosi.....	15
2.1.4	Strategi Promosi	15
2.1.5	Media Promosi	17
2.1.6	<i>Brand awareness</i> (Kesadaran Merek)	19
2.2	Desain Komunikasi Visual.....	21
2.2.1	Komposisi	22
2.2.2	Warna	24
2.2.3	Tipografi.....	25
2.2.4	<i>Layout</i>	26
2.2.5	Copywriting	27
2.2.6	Bentuk	28
2.3	Visualisasi Media Promosi.....	30
2.3.1	Media Cetak	30
2.3.2	Media Digital	37
2.3.1	Teori Advertising <i>Game</i>	38
2.3.2	Teori Psikologi Sosial	39
2.3.3	Teori Perkembangan Manusia.....	40
2.3.4	Teori Elemen dalam <i>Game</i>	42
2.4	Kerangka Teori.....	44
BAB III DATA DAN ANALISIS		45
3.1	Data Pemberi Proyek.....	45
3.1.1	PT Simba Indosnack Makmur.....	45
3.1.2	PT Combiphar	46
3.1.3	Sereal Simba Choco Chips.....	47
3.1.4	Media Sosial Produk	52
3.1.5	<i>Game</i> Roblox	56
3.1.6	Data Khalayak Sasaran	57
3.2	Data Permasalahan	60

3.3	Data Hasil Observasi.....	63
3.4	Data Hasil Wawancara.....	65
3.5	Data Hasil Kuesioner	71
3.6	Data Kompetitor.....	72
3.6.1	Koko Krunch.....	72
3.6.2	Gery Snack Sereal	77
3.7	Analisis Data	81
3.7.1	Analisis SWOT	81
3.7.2	Analisis Kegiatan Media ATL dan BTL	83
3.7.3	Analisis Matriks Perbandingan	84
3.7.4	Kesimpulan Hasil Analisis.....	86
BAB IV		88
STRATEGI DAN HASIL PERANCANGAN.....		88
4.1	Strategi	88
4.1.1	Strategi Perancangan.....	88
4.1.2	Strategi Komunikasi.....	89
4.1.3	Strategi Pesan.....	90
4.1.4	Strategi Kreatif.....	91
4.1.5	Strategi Visual.....	98
4.1.6	Strategi Media	98
4.2	Konsep Visual	99
4.2.1	Tipografi.....	99
4.2.2	Warna	101
4.2.3	Referensi Visual	103
4.2.4	<i>Layout</i>	104
4.2.5	<i>Storyboard</i>	104
4.3	Hasil Perancangan.....	107
4.3.1	Logo <i>Games Simba Terasure hunt</i>	107
4.3.2	<i>Attention</i>	108

4.3.3	<i>Interest</i>	118
4.3.4	<i>Search</i>	129
4.3.5	<i>Action</i>	130
4.3.6	<i>Share</i>	133
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		135
5.1	Kesimpulan	135
5.2	Saran.....	135
DAFTAR PUSTAKA		137
LAMPIRAN.....		142