

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA TUGAS AKHIR	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Identifikasi Masalah.....	3
I.3 Rumusan Masalah.....	4
I.4 Batasan Masalah	4
I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	5
I.5.1 Tujuan Perancangan.....	5
I.5.2 Manfaat Perancangan.....	5
BAB II. MENINGKATKAN MOTIVASI KERJA LULUSAN SMK.....	6
II.1 Motivasi.....	6
II.1.2 Teori Motivasi.....	7
II.2 Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)	9
II.2.1 Pendidikan SMK	9
II.2.2 SMK Sebagai Suplai Pekerja.....	11
II.3 <i>Soft skill</i>	13
II.3.1 <i>Soft skill</i> Lulusan SMK.....	13
II.3.2 Dasar <i>Soft Skill</i> Lulusan SMK.....	14
II.4 Kesiapan Kerja	15

II.4.1 Faktor-Faktor Kesiapan Kerja	15
II.4.2 Pentingnya Kesiapan Kerja	16
II.5 Pengangguran Usia Produktif.....	17
II.5.1 Dampak Pengangguran.....	19
II.5.2 Pencegahan Pengangguran	20
II.6 Analisis Lapangan	20
II.6.1 Wawancara.....	21
II.7 Resume	33
II.8 Solusi Perancangan.....	33
 BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN.....	 35
III.1 Khalayak Sasaran	35
III.1.1 Demografis	35
III.1.2 Geografis	36
III.1.3 Psikografis.....	37
III.1.4 <i>Consumer Journey</i>	37
III.1.5 <i>Consumer Insight</i>	38
III.2 Strategi Perancangan.....	39
III.2.1 Tujuan Komunikasi	39
III.2.2 Pendekatan Komunikasi.....	40
III.2.2.1 Pendekatan Komunikasi Verbal	40
III.2.2.2 Pendekatan Komunikasi Visual.....	41
III.2.3 <i>Mandatory</i>	41
III.2.4 Materi Pesan.....	42
III.2.5 Gaya Bahasa.....	43
III.2.6 Strategi Kreatif	43
III.2.6.1 <i>Copywriting</i>	45
III.2.6.2 <i>Storyline</i>	47
III.2.6.3 <i>Storyboard</i>	51
III.2.6.4 Visualisasi	52
III.2.7 Strategi Media	52
III.2.7.1 Media Utama.....	52

III.2.7.2 Media Pendukung.....	53
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media.....	56
III.3 Konsep Visual	58
III.3.1 Format Desain	58
III.3.2 Tata Letak.....	59
III.3.3 Tipografi.....	61
III.3.4 Ilustrasi.....	62
III.3.4.1 Studi Referensi.....	62
III.3.4.2 Studi Gaya Visual.....	63
III.3.4.3 Studi Karakter	64
III.3.5 Teknik Pembuatan Media.....	66
III.3.6 Warna	68
III.3.7 Audio.....	69
III.3.8 Konsep UI/UX	69
 BAB IV. MEDIA & TEKNIS PRODUKSI.....	 70
IV.1 Teknis Produksi	70
IV.1.1 Pra Produksi	70
IV.1.2 <i>Storyline</i>	70
IV.1.3 <i>Storyboard</i>	71
IV.1.4 Produksi.....	71
IV.1.5 Alat Produksi	71
IV.1.6 Teknis <i>Editing</i>	74
IV.1.7 Hasil Akhir Media Utama.....	78
IV.2 Media Utama	79
IV.3 Media Pendukung.....	91
IV.3.1 Poster Promosi.....	92
IV.3.2 <i>Feed Ig dan Story Ig</i>	92
IV.3.3 <i>X-banner</i>	93
IV.3.4 <i>Website</i>	94
IV.3.5 <i>Story Twibon</i>	95
IV.3.6 <i>T-shirt</i>	95

IV.3.7 Topi.....	96
IV.3.8 Mug	97
IV.3.9 <i>Tumbler</i>	97
IV.3.10 <i>Totebag</i>	98
IV.3.11 Gantungan Kunci.....	99
IV.3.12 <i>Case Hp</i>	99
IV.3.13 <i>Skin Hp</i>	100
IV.3.14 <i>Stiker Pack</i>	101
 BAB V. KESIMPULAN	 102
V.1 Kesimpulan.....	102
V.2 Saran	103
 DAFTAR PUSTAKA.....	 104