

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA TUGAS AKHIR	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
GLOSARIUM	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang Masalah	1
I.2. Identifikasi Masalah.....	4
I.3. Rumusan Masalah.....	4
I.4. Batasan Masalah	4
I.5. Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	4
I.5.1. Tujuan Perancangan.....	4
I.5.2. Manfaat Perancangan.....	5
BAB II. PERSATUAN SEPAK BOLA KOTA CIMAHI	6
II.1. Sepak Bola.....	6
II.1.1. Klub Sepak Bola.....	6
II.1.2. Identitas Visual Klub Sepak Bola.....	8

II.2. Persatuan Sepak Bola Kota Cimahi.....	12
II.2.1. Sejarah Klub PSKC Cimahi	12
II.2.2. Identitas Visual Klub PSKC Cimahi	19
II.3. Analisis	24
II.3.1 Wawancara	24
II.3.2. Kuesioner.....	26
II.3.3. Analisis SWOT.....	29
II.3.4. Studi Kompetitor	30
II.4. ResUME	37
II.5. Solusi Perancangan.....	37
 BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN	38
III.1. Khalayak Sasaran	38
III.2. Strategi Perancangan.....	41
III.2.1. Tujuan komunikasi.....	41
III.2.2. Pendekatan Komunikasi.....	41
III.2.3. <i>Mandatory</i>	43
III.2.4. Materi Pesan.....	43
III.2.5. Gaya Bahasa.....	43
III.2.6. Strategi Kreatif	44
III.2.6.1 <i>Brand Activation</i>	44
III.2.6.2 <i>Copywriting</i>	45
III.2.7 Strategi Media	45
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media	49
III.2.8.1. Tata Cara Memasuki <i>Event</i> “ <i>Launching Maskot</i>	49
III.2.8.2. <i>Event</i>	50

III.2.8.3. Distribusi Media.....	50
III.3. Konsep Visual	54
III.3.1. Format Desain	54
III.3.2. Tata Letak.....	63
III.3.3. Tipografi.....	72
III.3.4. Ilustrasi	73
III.3.5. Warna	76
 BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI	78
IV.1 Media Utama.....	78
IV.1.1 Teknis Produksi	78
IV.2 Hasil Akhir.....	80
IV.2.1 Maskot Sang Panser.....	81
IV.2.2 Manual Grafis Maskot Sang Panser.....	84
IV.3 Media Pendukung	86
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	101
V.1 Kesimpulan	101
V.2 Saran.....	102
 DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	107
SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	117
KONTAK PENULIS DAN KONTRIBUTOR PERANCANGAN	118
RIWAYAT HIDUP.....	119