

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
BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Identifikasi Masalah	3
I.3 Rumusan Masalah	3
I.4 Batasan Masalah	3
I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan	4
I.5.1 Tujuan Perancangan	4
I.5.2 Manfaat Perancangan	4
BAB II. PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH	
<i>PEOPLE PLEASER</i>	6
II.1 Landasan Teori	6
II.2 Objek Penelitian	7
II.3 Analisis Permasalahan	8
II.3.1 Observasi	8
II.3.2 Kuesioner	10
II.3.3 Wawancara	21
II.4 Resume	23
II.5 Solusi Perancangan	24

BAB III. PERANCANGAN MEDIA DAN KONSEP DESAIN	25
III.1 Khayalak Sasaran	25
III.1.1 Demografis	25
III.1.2 Geografis	26
III.1.3 Psikografis.....	26
III.1.4 <i>Consumer Journey</i>	28
III.2 Strategi Perancangan.....	30
III.2.1 <i>Mandatory</i>	30
III.2.2 Materi Pesan.....	32
III.2.3 Strategi Kreatif	32
III.2.3.1 <i>Copywriting</i>	33
III. 2.3.2 <i>Storyline</i>	33
III. 2.3.3 <i>Storyboard</i>	35
III.2.4 Strategi Media	46
III.2.5 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media	48
III.3 Konsep Verbal.....	50
III.3.1 Jenis Bahasa	51
III.3.2 Pendekatan dan Gaya Bahasa	51
III.4 Konsep Visual	51
III.4.1 Format Desain	52
III.4.2 Tata Letak.....	59
III.4.3 Tipografi.....	66
III.4.4 Ilustrasi	67
III.4.5 Warna	69
BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI	71
IV.1 Teknis Produksi Media	71
IV.1.1 Teknis Produksi Media Utama.....	71
IV.2 Hasil Media Utama	79
IV.3 Hasil Media Pendukung	100

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	114
V.1 Kesimpulan	114
V.2 Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA	116
LAMPIRAN.....	120