DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN..... i

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS..... ii

KATA PENGANTAR.....iii

ABSTRAK.....iv

ABSTRACK..... v

DAFTAR ISI.....vi

DAFTAR GAMBAR..... x

DAFTAR TABEL.....xiii

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah..... 1

I.2 Identifikasi Masalah..... 3

I.3 Rumusan Masalah..... 4

I.4 Batasan Masalah..... 4

I.5 Tujuan Perancangan..... 4

BAB II PROMOSI GS SHOP

II.1 Pengertian *Retail*..... 6

II.2 Pengertian Game..... 6

II.2.1 Jenis-jenis Game..... 7

II.2.2 Perbedaan *Game Original* dan *Game* Bajakan..... 9

II.3 Pengertian Remaja..... 10

II.4 Profil GS SHOP..... 11

II.4.1 Sejarah..... 11

II.4.2 Visi dan Misi GS SHOP..... 12

II.4.3 Kelebihan dan Keunggulan GS SHOP..... 13

II.4.4 Kekurangan GS SHOP..... 13

II.5 Kompetitor..... 14

II.5.1 *PSEnterprise*..... 14

II.5.2 Drakuli *Games Store*..... 15

II.6 Analisa Media Visual (Promosi)..... 15

II.6.1 Promosi GS SHOP..... 15

II.6.2 Promosi PSEnterprise..... 18

II.6.3 Promosi Drakuli *Games Store*..... 20

II.7 Analisis SWOT..... 21

II.8 Hasil Wawancara..... 23

II.9 Analisa Masalah GS SHOP..... 24

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Target Audiens..... 25

III.2 Strategi Perancangan..... 26

III.3 Pendekatan Komunikasi..... 27

III.3.1 Pendekatan Secara Verbal..... 27

III.3.2 Pendekatan Secara Visual..... 28

III.4 Strategi Kreatif..... 28

III.5 Strategi Media..... 28

III.5.1 Media Utama..... 28

III.5.2 Media Pendukung..... 29

III.5.3 Strategi Distribusi..... 30

III.6 Konsep Visual..... 32

III.6.1 Format desain..... 36

III.6.2 Tata Letak (layout) 36

III.6.3 Tipografi..... 36

III.6.4 Ilustrasi..... 37

III.6.5 Warna..... 40

BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI 42

IV.1 Media Utama..... 42

IV.1.1 Proses Perancangan Poster Promosi..... 42

IV.1.2 Pembuatan *Popup Banner* Pada Web..... 44

IV.2 Media Pendukung..... 45

IV.2.1 Poster..... 45

IV.2.2 *X-Banner*..... 46

IV.2.3 Stiker..... 46

IV.2.4 Pin..... 47

IV.2.5 Buku Catatan..... 48

IV.2.6 Mug..... 49

IV.2.7 Kaos..... 49

IV.2.8 *Mousepad*..... 50

IV.2.9 Gantungan Kunci..... 51

DAFTAR PUSTAKA..... 52

LAMPIRAN..... 54