DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i

KATA PENGANTAR ii

DAFTAR ISI iii

DAFTAR GAMBAR vi

DAFTAR TABEL viii

BAB I

PENDAHULUAN 1

1.1. Latar Belakang Masalah 1

1.2. Identifikasi Masalah 4

1.3. Fokus masalah 4

1.4. Tujuan Perancangan 5

BAB II

PERANCANGAN PROMOSI MUSEUM KONPERENSI ASIA AFRIKA 6

2.1. Definisi Perancangan 6

2.2. Definisi Promosi 6

2.3. Tujuan Promosi 7

2.4. Museum Konperensi Asia Afrika 7

2.4.1. Sejarah Museum Konperensi Asia Afrika 8

2.4.2. Ruang Pameran Tetap Museum Konperensi Asia Afrika 12

2.4.3. Koleksi Museum Konperensi Asia Afrika 12

2.4.4. Ruang Pameran Temporer 16
2.4.5. Ruang Perpustakaan 16
2.4.6. Ruang Audio Visual 17
2.5. Analisa Masalah 18
2.6. Analisa SWOT 19
2.7. *Target Audience* 20
2.8. Manfaat Berkunjung ke Museum Konperensi Asia Afrika 21

BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL 22
3.1. Strategi Perancangan 22
3.2. Strategi Komunikasi 22
3.2.1. Pendekatan Verbal 23
3.2.2. Pendekatan Visual 24
3.3. Strategi Kreatif 24
3.4. Strategi Media 25
3.5. Strategi Distribusi 27
3.6. Konsep Visual 28
3.6.1. Logo Promo 28
3.6.2. Tipografi 29
3.6.3. Ilustrasi 31
3.6.4. Warna 33

BAB IV

TEKNIS PERANCANGAN PROMOSI MUSEUM KONPERENSI ASIA AFRIKA 35

4.1. Media Utama 35

4.1.1 Buku 35

4.2. Media Pendukung 36

4.2.1. *Goody Bag* 37

4.2.2. *Frame* 37

4.2.3. Pin 38

4.2.4. *Stiker* 39

4.2.5. Poster 39

4.2.6. *Flyer* 40

4.2.7. *X-Banner* 41

4.2.8. Blog 42

DAFTAR PUSTAKA 43

LAMPIRAN..... 44

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1. Gedung Societeit Concordia, 1895 8

Gambar II.2. Gedung Societeit Concordia, 1921 9

Gambar II.3. Gedung Societeit Concordia, 1949 10

Gambar II.4. Gedung Merdeka, 1955 11

Gambar II.5. Peresmian MKAA oleh Presiden Soeharto, 1980 11

Gambar II.6. Denah Ruang Pameran Tetap Museum KAA 12

Gambar II.7. Ruang Diorama 13

Gambar II.8. Kamera, Mesin Tik, Mesin Teleks yang digunakan saat KAA berlangsung 13

Gambar II.9. Kursi Rotan yang digunakan Saat KAA 14

Gambar II.10. Koleksi Perangko 14

Gambar II.11. Koleksi Surat 14

Gambar II.12. Koleksi Foto 15

Gambar II.13. Ruang Pameran Temporer digunakan untuk *event* yang diselengggarakan 16

Gambar II.14. Ruang Perpustakaan 17

Gambar II.15. Ruang Audio Visual 17

Gambar II.16. Grafik Analisa Masalah 18

Gambar III.1. Logo 28

Gambar III.2. Aplikasi Huruf Tahoma 29

Gambar III.3. Aplikasi Huruf Target Practice 30

Gambar III.4. Aplikasi Huruf Doctor Soos Bold 30

Gambar III.5. Aplikasi Huruf Tafelschrift 31
Gambar III.6. Digitalisasi Sketsa Logo 31
Gambar III.7. Digitalisasi Sketsa *Goody Bag* 32
Gambar III.8. *Ilustrasi Background* 33
Gambar III.9. Warna Umum Pada Visual 34
Gambar IV.1. Buku 35
Gambar IV.2. *Layout* Buku 36
Gambar IV.3. *Goody Bag* 37
Gambar IV.4. *Frame* 38
Gambar IV.5. Aplikasi *Frame* 38
Gambar IV.6. Pin 39
Gambar IV.7. Stiker 39
Gambar IV.8. Poster 40
Gambar IV.9. *Flyer* 41
Gambar IV.10. *X-Banner* 41
Gambar IV.11. Blog 42

DAFTAR TABEL

Tabel III.1. Strategi Media.....25

Tabel III.2. Strategi Distribusi.....27