DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR LAMPIRAN..... xi

BAB I. PENDAHULUAN 1
I.1 Latar Belakang Masalah 1
I.2 Identifikasi Masalah 2
I.3 Rumusan Masalah 3
I.4 Batasan Masalah 3
I.5 Tujuan Perancangan dan Manfaat Perancangan..... 3

BAB II TEKNIK OLAHRAGA BADMINTON..... 4
II.1 Olahraga Badminton..... 4
II.1.2 Sejarah Olahraga Badminton..... 5
II.1.3 Aturan Dasar Olahraga Badminton..... 5
II.2 Teknik Olahraga Badminton..... 8
II.2.1 Pegangan/grip Pada Raket *Forehand* dan *Backhand*..... 8
II.2.2 *Footwork*/langkah kaki Pada Olahraga Badminton..... 11
II.2.3 *Service*..... 12
II.2.4 *Smash*..... 14
II.2.5 *Netting*..... 15
II.2.6 *Dropshot*..... 16
II.2.7 *Overhead/lob*..... 17
II.2.8 *Backhand*..... 18
II.3 Karakter Atlet Top Dunia..... 20

II.3.1 Karakter Bermain Taufik Hidayat..... 20
II.3.2 Karakter Bermain Lee Cong Wei..... 22
II.4 Opini Masyarakat dan Ahli..... 23
II.5 Analisis..... 24
II.5.1 Analisis Data 5W+1H..... 25
II.6 Resume dan Solusi..... 26

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL..... 27
III.1 Strategi Perancangan..... 27
III.1.1 Khalayak Sasaran..... 27
III.1.1.1 Demografis..... 27
III.1.1.2 Geografis..... 27
III.1.1.3 Psikografis..... 28
III.1.1.4 *Consumer Insight*..... 28
III.1.1.5 *Consumer Journey*..... 28
III.1.2 Strategi Komunikasi..... 28
III.1.3 Mandatory..... 29
III.1.4 Strategi Kreatif..... 29
III.1.5 Strategi Media..... 30
III.1.6 Stategi Distribusi..... 31
III.2 Konsep Desain..... 32
III.2.1 Format Desain..... 32
III.2.2 Tata Letak..... 32
III.2.3 Huruf..... 33
III.2.4 Warna..... 34
III.2.5 Ilustrasi..... 35

BAB IV Media & TEKNIS PRODUKSI..... 36
IV.1 Media Utama..... 36
IV.1.1 Teknis Produksi..... 36
IV.2 Media Pendukung..... 38
DAFTAR PUSTAKA 50
LAMPIRAN…… 51