

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB 1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	2
1.2.1 Permasalahan.....	2
1.2.2 Ruang Lingkup.....	2
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Sumber dan Tehnik Pengumpulan Data.....	3
1.5 Skema Perancangan.....	4
BAB 2. LANDASAN TEORI	
2.1 Kajian Pustaka Teori Desain.....	5
2.1.1 Desain Grafis.....	5
2.1.2 Tipografi.....	5
2.1.2 a Gaya Huruf dalam Desain Grafis.....	6
2.1.3 Grid Systems.....	7
2.1.4 Layout.....	7
2.1.4 Macam-Macam Layout dalam Desain Grafis.....	8
2.1.5 Warna.....	9
2.1.5 Kekuatan Psikologis Warna.....	10
2.1.6 Logo.....	11
2.1.6 Logotype.....	11
2.1.6 Logogram.....	11

2.1.6 Klasifikasi Logo.....	12
2.1.6 Klasifikasi Bentuk Logo.....	12
2.1.6 Kriteria Logo.....	12
2.1.7 Ilustrasi.....	12
2.1.8 Motion Graphic.....	13
2.1.9 Kampanye.....	15
2.1.9 Definisi Kampanye.....	15
2.1.9 Jenis Kampanye.....	15
2.1.9 Fungsi Kampanye.....	16
2.1.9 Model Kampanye.....	16
2.1.10 Komunikasi.....	18
2.1.10 Bentuk-Bentuk Komunikasi	19
2.2 Tinjauan Gaya Hidup.....	19
2.2.1 Gaya Hidup AIO (<i>Activity, Interest, Opinion</i>)	20
BAB 3. DATA DAN ANALISIS MASALAH	
3.1 Data dan Fakta	
3.1.1 Spirit of Change	22
3.1.2 Gramedia.....	25
3.1.3 Hasil Wawancara.....	26
3.1.4 Hasil Kuesioner	30
3.1.5 Tinjauan Terhadap Karya Sejenis.....	34
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan.....	40
3.2.1 Segmentasi, Targeting dan Positioning	40
3.2.2 SWOT (Strength, Weakness, Opportunities,	41
Threats)	
BAB 4. PEMECAHAN MASALAH	
4.1 Konsep Komunikasi.....	42

4.2 Konsep Kreatif.....	42
4.3 Konsep Media.....	43
4.4 Timeline.....	47
4.5 Hasil Karya.....	48
BAB 5. PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	84
5.2 Saran Penulis.....	85
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR ISTILAH	
DATA PENULIS	
UCAPAN TERIMA KASIH	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	: Logo Spirit of Change.....	22
Gambar 3.2	: Produk Spirit of Change.....	24
Gambar 3.3	: Logo Gramedia.....	25
Gambar 3.4	: Steven Yoswara Pemenang L-Men 2009.....	26
Gambar 3.5	: Fendy Wijaya, Model.....	27
Gambar 3.6	: Timotius Adi Tan (Writer, Trainer, Consultant).....	28
Gambar 3.7	: Logo Kampanye Dove Men + Care.....	34
Gambar 3.8	: Iklan Kampanye Dove Men + Care.....	36
Gambar 3.9	: Media Kampanye Dove Men + Care.....	37
Gambar 3.10	: Darius Sinathya, brand ambassador Vaseline for Men.....	38
Gambar 3.11	: Poster Kampanye Vaseline for Men.....	38
Gambar 3.12	: Poster Event Kampanye Vaseline for Men.....	39
Gambar 4.1	: Logo Kampanye PRIA.....	48
Gambar 4.2	: Warna Logo Kampanye PRIA.....	49
Gambar 4.3	: Logo Grid Kampanye PRIA.....	50
Gambar 4.4	: Logo Size Kampanye PRIA.....	50
Gambar 4.5	: Color Logo Application.....	51
Gambar 4.6	: Do's & Don't Logo.....	51
Gambar 4.7	: Warna-Warna Layout.....	52
Gambar 4.8	: Keluarga Idealmu Bagian Dari Kesuksesan.....	53
Gambar 4.9	: Karir Hebatmu Bukan Jaminan.....	54
Gambar 4.10	: Karakter Tak Terlihat Secara Fisik.....	55
Gambar 4.11	: Otot Besarmu Bukan Segalanya.....	57
Gambar 4.12	: Hubungan Sosialmu Bukan Jaminan.....	58
Gambar 4.13	: Kekayaan Hartamu Bukan Segalanya.....	59
Gambar 4.14	: Hubungan Kerohanianmu Bagian Dari Kesuksesan.....	60
Gambar 4.15	: Informing.....	61
Gambar 4.16	: Reminding (Event).....	62
Gambar 4.17	: Flyer.....	63
Gambar 4.18	: Name Tag Event.....	64
Gambar 4.19	: Ticket Event.....	64

Gambar 4.20	: Aplikasi Iklan Majalah.....	65
Gambar 4.21	: Aplikasi Iklan Koran.....	65
Gambar 4.22	: Aplikasi Website.....	67
Gambar 4.23	: Sosial Media Facebook.....	68
Gambar 4.24	: Internet Banner Esquire Magazine.....	68
Gambar 4.25	: Internet Banner Men’s Health Magazine.....	69
Gambar 4.26	: Aplikasi Billboard Bandung & Jakarta.....	70
Gambar 4.27	: Aplikasi Baliho.....	70
Gambar 4.28	: Aplikasi Poster BlitzMegaplex.....	71
Gambar 4.29	: Aplikasi Ambient Toilet BlitzMegaplex.....	72
Gambar 4.30	: Aplikasi Kemasan Popcorn BlitzMegaplex.....	72
Gambar 4.31	: Aplikasi Shopping Bag Sogo.....	73
Gambar 4.32	: Aplikasi Sticker Logo.....	74
Gambar 4.33	: Aplikasi Parkiran Mobil.....	75
Gambar 4.34	: Motion Graphic.....	76
Gambar 4.35	: Aplikasi Motion Graphic.....	77
Gambar 4.36	: Mousepad.....	77
Gambar 4.37	: Tumbler.....	78
Gambar 4.38	: Kalender.....	78
Gambar 4.39	: Agenda & Ballpoint.....	79
Gambar 4.40	: T-Shirt.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	: Model Kampanye Difusi Inovasi.....	17
Tabel 3.1	: Materi 7 Goal Kehidupan.....	29
Tabel 3.2	: Survey Sehat Itu Berharga.....	30
Tabel 3.3	: Survey Cara Menjaga Kesehatan.....	30
Tabel 3.4	: Survey Interval Kegiatan Menjaga Kesehatan.....	31
Tabel 3.5	: Survey Sehat Merupakan Gaya Hidup.....	31
Tabel 3.6	: Survey Sehat Itu Mahal.....	32
Tabel 3.7	: Survey Peduli Kesehatan.....	32
Tabel 3.8	: Survey Sehat Hanya Penampilan Fisik Saja.....	33
Tabel 3.9	: Survey Kesehatan Mendukung Produktivitas.....	33
Tabel 3.10	: Survey Sehat Merupakan Kunci Kesuksesan.....	34
Tabel 4.1	: Timeline.....	48