

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	3
1.5 Skema Perancangan	4

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Kampanye	5
2.1.1 Kampanye Komunikasi	5
2.1.2 Syarat Kampanye	6
2.1.3 Tahap-tahap Kampanye	6
2.1.4 Bentuk Kampanye	7

2.2	Komunikasi	7
2.2.1	Strategi Komunikasi	8
2.2.2	Komunikasi Massa	8
2.3	Desain Komunikasi Visual	10
2.4	Logo	10
2.5	Tipografi	11
2.6	Layout	13
2.7	Warna	13
2.8	Fotografi	15
2.9	Suporter	16

BAB III DATA dan ANALISIS MASALAH

3.1	Data dan Fakta	17
3.1.1	Lembaga Terkait	17
3.1.1.1	Persib Bandung	17
3.1.1.2	Viking Persib	21
3.1.2	Tinjauan Karya Sejenis	25
3.2	Analisis Permasalahan	27
3.2.1	Hasil Kuisisioner	27
3.2.2	Hasil Wawancara	36
3.2.3	Fakta Dari Hasil Riset	42
3.2.4	Segmentasi Pasar	49

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1	Konsep Komunikasi	52
4.2	Konsep Kreatif	53
4.3	Konsep Media	54

4.4 Hasil Karya	60
4.4.1 Logo	60
4.4.1.1 Spesifikasi Logo	61
4.4.1.2 Logo Hitam Putih	62
4.4.1.3 Pengecilan Logo	62
4.4.1.4 Tipography	62
4.4.2 Visualisasi Media	63
4.4.2.1 Poster Tahap <i>Awariness</i>	63
4.4.2.2 Poster Tahap <i>Informing</i>	64
4.4.2.3 Poster Tahap <i>Reminding</i>	66
4.4.2.4 Leaflet	67
4.4.2.5 Brosur	73
4.4.2.6 <i>Event</i>	74
4.4.2.7 <i>Ambience</i>	78
4.4.2.8 Aplikasi	82
4.4.2.9 <i>Gimmick</i>	84

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran	86

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR ISTILAH

DAFTAR LAMPIRAN dan LAMPIRAN

DATA PENULIS

UCAPAN TERIMA KASIH

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 3.1 : Logo Persib Bandung
- Gambar 3.2 : Logo Viking Persib Bandung
- Gambar 3.3 : Logo Kampanye “*We Are Good Supporters*”
- Gambar 3.4 : Contoh Artikel Kampanye “*We Are Good Supporters*”
- Gambar 4.1 : Logo kampanye
- Gambar 4.2 : Spesifikasi logo
- Gambar 4.3 : Logo hitam putih
- Gambar 4.4 : Pengecilan logo
- Gambar 4.5 : Poster *Awareness*
- Gambar 4.6 : Poster *Informing*
- Gambar 4.7 : Poster *Reminding*
- Gambar 4.8 : *Leaflet Awareness-1*
- Gambar 4.9 : *Leaflet Awareness-2*
- Gambar 4.10 : *Leaflet Informing-1*
- Gambar 4.11 : *Leaflet Informing-2*
- Gambar 4.12 : *Leaflet Reminding-1*
- Gambar 4.13 : *Leaflet Reminding-2*

Gambar 4.14 : Brosur *Cover* Depan dan Belakang

Gambar 4.15 : Isi Brosur

Gambar 4.16 : Poster *Event*

Gambar 4.17 : Spanduk *Event*

Gambar 4.18 : Umbul-umbul *Event*

Gambar 4.19 : *Ambience* Plang Pembatas Jalan

Gambar 4.20 : *Ambience* Papan Loker Tiket

Gambar 4.21 : *Ambience* Papan Wajah “*Fun Face*”

Gambar 4.22 : *Ambience* di Dalam Stadion

Gambar 4.23 : Aplikasi Poster

Gambar 4.24 : Aplikasi Spanduk dan Umbul-umbul *Event*

Gambar 4.25 : Aplikasi Papan Wajah “*Fun Face*”

Gambar 4.26 : *Gimmick* Kampanye

DAFTAR TABEL

Diagram 1.1 : Skema Perancangan

Tabel 4.1 : Anggaran Biaya

Tabel 4.2 : *Timeline*

DAFTAR ISTILAH

Aplikasi	: Penerapan
Audience	: Penonton, pembaca
Background	: Latar belakang
Event	: Acara
Font	: Jenis huruf
Konsep	: Gagasan, wawasan
Layout	: Tata ruang, rancangan
Logo	: Lambang gambar
Target	: Sasaran
Timeline	: Waktu peluncuran