

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
PERNYATAAN HASIL KARYA PRIBADI.....	v
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x

BAB I PENDAHULUAN

I.1	Latar Belakang Masalah.....	1
I.2	Permasalahan dan Ruang Lingkup	
	I.2.1 Permasalahan.....	4
	I.2.2 Ruang Lingkup.....	4
I.3	Tujuan Perancangan.....	4
I.4	Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	5
I.5	Sistematika Penulisan.....	5
I.6	Skema Perancangan.....	7

BAB II LANDASAN TEORI

II.1	Kreativitas.....	8
II.2	Edukasi Kreatif	
	II.2.1 Edukasi.....	9
	II.2.2 Kreatif.....	10
II.3	Desain Komunikasi Visual	
	II.3.1 Dasar Desain.....	10
	II.3.2 Pengertian Desain.....	11

II.4	Komunikasi.....	11
II.4.1	Tujuan Komunikasi.....	12
II.4.2	Level Komunikasi.....	12
II.4.3	Fungsi Komunikasi.....	13
II.4.4	Tahap dan Peran Komunikasi.....	13
II.4.5	Media Komunikasi.....	14
II.5	Visual.....	14
II.6	Elemen Grafis.....	14
II.7	Pengertian Desain Komunikasi Visual.....	15
II.8	Promosi	
II.8.1	Fungsi Promosi.....	16
II.8.2	Tujuan Promosi.....	17
II.9	Identifikasi Pemasaran dengan Segmentation Targeting Positioning.....	18
II.7.1	Analisa SWOT.....	18

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

III.1	Profil Komunitas Sahabat Kota.....	19
III.2	Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis.....	21
III.2.1	Contoh Kegiatan Edukasi Kreatif Komunitas Sahabat Kota (KSK).....	21
III.2.2	Tinjauan Karya	
III.2.3.1	Contoh Media Promosi dan Alat Peraga KSK.....	26
III.2.3.2	Contoh Karya Sejenis.....	29
III.3	Analisis Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta.....	31
III.3.1	Rangkuman Data Wawancara Dengan Narasumber Komunitas Sahabat Kota (KSK).....	31
III.3.2	Analisis Permasalahan Berdasarkan STP (Segmentasi Targeting Positionng).....	32
III.3.3	Analisis Permasalahan Berdasarkan	

SWOT (Strength Weakness Opportunities Threat).....	33
BAB IV PEMECAHAN MASALAH	
IV.1 Konsep Komunikasi.....	35
IV.2 Konsep Kreatif.....	35
IV.2.1 Penggunaan Warna.....	36
IV.2.2 Penggunaan Font Pendukung.....	37
IV.3 Konsep Visual.....	37
IV.4 Konsep Media.....	38
IV.5 Rencana Pemakaian Media dan Timeline Promosi	40
IV.6 Hasil Karya.....	43
BAB V PENUTUP	
V.1 Kesimpulan.....	54
V.2 Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR ISTILAH	
LAMPIRAN	
KOMENTAR DAN SARAN DOSEN PENGUJI	
DATA PENULIS	
UCAPAN TERIMA KASIH	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema Perancangan
Gambar 3.1	Logo Komunitas Sahabat Kota (KSK)
Gambar 3.2	Kegiatan Edukasi Kreatif di SD Pardomuan
Gambar 3.3	Kegiatan Edukasi Kreatif di SD Pardomuan
Gambar 3.4	Kegiatan Edukasi Kreatif di SD Pardomuan
Gambar 3.5	Kegiatan Edukasi Kreatif di SD Pardomuan
Gambar 3.6	Kegiatan Edukasi Kreatif di SD Pardomuan
Gambar 3.7	Kegiatan Edukasi Kreatif di SD Pardomuan
Gambar 3.8	Poster Acara Kegiatan Liburan KSK
Gambar 3.9	Poster Promosi KSK
Gambar 3.10	Poster KSK
Gambar 3.11	Poster Kegiatan Liburan KSK
Gambar 3.12	Poster Kegiatan KSK
Gambar 3.13	Poster
Gambar 3.14	Poster
Gambar 3.15	Poster
Gambar 3.16	Poster
Gambar 4.1	Rencana Pemakaian Media
Gambar 4.2	Timeline Promosi
Gambar 4.3	Biaya Media
Gambar 4.4	Poster
Gambar 4.5	Flyer
Gambar 4.6	Booklet
Gambar 4.7	X-Banner
Gambar 4.8	Poster Jejaring Sosial
Gambar 4.9	Aplikasi Poster (Tahap Conditioning)
Gambar 4.10	Aplikasi Poster (Tahap Informing)
Gambar 4.11	Aplikasi Poster (Tahap Reminding)
Gambar 4.12	Aplikasi X-Banner (Tahap Informing)

Gambar 4.13 Aplikasi Poster pada Jejaring Sosial Facebook (Tahap Conditioning)

Gambar 4.14 Aplikasi Poster pada Jejaring Sosial Twitter (Tahap Reminding)

DAFTAR ISTILAH

<i>Recruitment</i>	: Pengarahan (biasanya mengarah pada calon anggota baru)
<i>Audience</i>	: (Para) hadirin, penonton, pendengar
<i>Fun</i>	: Kesenangan, kegembiraan
<i>Creative</i>	: Memiliki daya cipta
<i>Website</i>	: Jaringan pada suatu media digital
<i>Layout</i>	: Susunan, tata ruang
<i>Background</i>	: Latar belakang

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran A : Wawancara dengan Kandi Sekarwulan (KSK)
Lampiran B : Sketsa Desain