

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR ISTILAH	1

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	2
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	4
1.3 Tujuan Perancangan	4
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	4
1.5 Skema Perancangan	6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Kampanye	7
2.1.1 Model-model Kampanye	7
2.2 Komunikasi Massa	9
2.3 Pemasaran Sosial	9
2.4 Persuasi	10
2.5 Videography	10
2.5.1 Jenis Videografi	10
2.6 Warna	12
2.6.1 Makna Warna	13
2.7 <i>Brotherhood</i>	16
2.8 Perkembangan usia	17
2.9 <i>Lifestyle</i>	20

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1	Data dan Fakta	22
3.1.1	Perusahaan/ lembaga terkait atau fenomena	22
3.1.1.1	Perkembangan <i>safety riding</i>	26
3.1.1.2	Komunitas <i>Mods</i>	27
3.1.1.3	<i>Mods The Syndicates</i>	29
3.1.1.4	Hasil Kuesioner	34
3.1.2	Karya Sejenis	34
3.2	Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	35
3.2.1	Analisis STP	35
3.2.2	Analisis SWOT	36

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1	Konsep Komunikasi	37
4.2	Konsep Kreatif	37
4.2.1	Gaya Gambar	38
4.2.2	<i>Layout</i>	38
4.2.3	Typografi	38
4.2.4	Warna	39
4.3	Konsep Media	39
	Hasil Karya	47

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan	58
5.2	Kata Penutup	58
5.3	Saran Penulis	58
	Daftar Pustaka	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Lambang POLRI	22
Gambar 3.2	Lambang Dinas Lalu Lintas	25
Gambar 3.3	<i>Mods & Scooter</i>	28
Gambar 3.4	<i>The Syndicates</i>	30
Gambar 3.5	Anggota <i>The Syndicates</i>	31
Gambar 3.6	Vespa <i>Mods1</i>	31
Gambar 3.7	Vespa <i>Fred Perry</i>	31
Gambar 3.8	Vespa <i>Mods 2</i>	32
Gambar 3.9	Bandung <i>Mods Mayday</i>	32
Gambar 3.10	<i>The Syndicates Mods</i>	33
Gambar 3.11	Vespa <i>Mods The Syndicates</i>	33
Gambar 3.12	Kampanye Adira	35
Gambar 4.1	Logo Kampanye	47
Gambar 4.2	Web <i>Banner</i> pada Kaskus	48
Gambar 4.3	Web <i>Banner</i> pada Kaskus	48
Gambar 4.4	Poster 1.....	49
Gambar 4.5	Poster 2.....	50
Gambar 4.6	Poster <i>Event</i>	51
Gambar 4.7	Spanduk	52
Gambar 4.8	Spanduk	52
Gambar 4.9	Aplikasi Spanduk	52
Gambar 4.10	Umbul-umbul	53
Gambar 4.12	<i>Gimmick</i>	54
Gambar 4.13	Aplikasi Baliho	56
Gambar 4.14	<i>Story Board</i>	57