

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN HASIL KARYA PRIBADI	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Permasalahan dan Ruang Lingkup	3
1.2.1. Permasalahan	3
1.2.2. Ruang Lingkup Perancangan	3
1.3. Tujuan Perancangan	4
1.4. Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	4
1.5. Skema Perancangan	6
 BAB II LANDASAN TEORI	 7
2.1. Promosi	7
2.2. <i>Event Management</i>	9
2.2.1. Definisi <i>Event</i>	9
2.2.2. Bentuk-Bentuk <i>Event</i>	10
2.2.3. Fungsi dan Tujuan <i>Event</i>	12
2.2.4. Riset <i>Event</i>	12
2.3. <i>City Branding</i>	13
2.3.1. Asal Mula <i>City Branding</i>	13
2.3.2. <i>Destination Branding</i>	14
2.3.3. Tujuan <i>Destination Branding</i>	15
2.3.4. <i>Target Market</i>	16

2.4.	Teori Komunikasi.....	17
2.5.	Teori Logo	18
2.6.	Teori Warna	19
2.7.	Teori Tipografi	19
2.8.	Teori Ilustrasi	20
2.9.	Teori Layout	21
2.10.	<i>Target Audience</i>	23

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH 24

3.1.	Data dan Fakta	24
3.1.1.	Cimahi Creative Association (CCA)	24
3.1.1.1.	Sejarah CCA	24
3.1.1.2.	Visi dan Misi CCA	25
3.1.1.3.	Struktur Organisasi	25
3.1.1.4.	Divisi CCA	26
3.1.1.5.	Komunitas CCA	27
3.1.1.6.	<i>Baros Information Technology Creative (BITC)</i>	28
3.1.1.7.	<i>Partnership</i>	30
3.1.2.	Baros Fest	31
3.1.2.1.	<i>Baros Expo / Fair</i>	32
3.1.2.2.	<i>Festival & Workshop</i>	32
3.1.2.3.	<i>Performing Art</i>	33
3.1.2.4.	<i>Public Art</i>	33
3.1.2.5.	<i>Parade & Free Styler</i>	33
3.1.3.	Kumpulan Gambar	34
3.1.3.1.	Gambar-gambar suasana Baros Fest 1.0	34
3.1.3.2.	Gambar Pendukung	38
3.1.4.	Hasil Data Lapangan	39
3.1.5.	<i>Event</i> Sejenis Sebagai Perbandingan	49
3.1.5.1.	HelloFest	49
3.1.5.2.	GeekFest	50
3.1.5.3.	Jember Fashion Carnaval (JFC)	51

3.1.5.4.	Festival Malang Kembali	53
3.2.	Analisis Pemecahan Masalah Baros Fest	54
3.2.1.	Analisis SWOT Baros Fest	56
3.2.2.	Segmentasi, Targeting & Positioning	58
3.2.2.1.	Segmentasi	58
3.2.2.2.	Targeting	59
3.2.2.3.	Positioning	59
BAB IV PEMECAHAN MASALAH.....		60
4.1.	Konsep Komunikasi	60
4.1.1.	<i>Event Management</i>	61
4.2.	Konsep Kreatif	65
4.3.	Konsep Media	66
4.4.	Hasil Karya	67
4.4.1.	Logo <i>Event</i>	67
4.4.2.	Pengaplikasian Konsep <i>Event</i> Serta Media Promosi	70
1.	Poster <i>Teaser / Awareness</i>	71
2.	Poster Ajakan / Kompetisi	72
3.	Poster <i>Event / Informing</i>	75
4.	<i>Website</i>	76
5.	Brosur	93
6.	<i>Social Media & Web Banner</i>	95
7.	Iklan Majalah	96
8.	Iklan Koran	97
9.	<i>Flyer</i>	98
10.	<i>Stationery</i>	99
11.	CD	100
12.	CD <i>Case</i>	100
13.	<i>T-shirt</i> Panitia	101
14.	ID-Card	101
15.	<i>Invitation</i>	102
16.	<i>Ticket</i>	103

17.	Pin	104
18.	<i>Sticker</i>	105
19.	<i>Event T-shirt</i>	106
20.	Baliho	107
21.	Umbul-Umbul	108
22.	X-Banner	109
23.	<i>Sign – Floor Map</i>	110
4.5.	<i>Timeline</i>	111
4.6.	<i>Budgetting</i>	114
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		115
DAFTAR PUSTAKA		viii
DATA PENULIS		ix
LAMPIRAN		x

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Skema Perancangan	6
Gambar 3.1	Logo CCA	24
Gambar 3.2	Struktur Organisasi CCA	26
Gambar 3.3	Gedung <i>Baros Information Technology Creative</i> (BITC)	29
Gambar 3.4	Logo Baros Fest 1.0	31
Gambar 3.5	Baros <i>Expo/Fair</i>	34
Gambar 3.6	<i>Art Performance</i>	35
Gambar 3.7	Salah satu stand kerajinan	35
Gambar 3.8	Pameran Fotografi	36
Gambar 3.9	Nonton Bareng	36
Gambar 3.10	<i>Band Performance</i>	37
Gambar 3.11	Suasana pengunjung	37
Gambar 3.12	Peresmian kawasan industri kreatif	38
Gambar 3.13	Gren Horison Degreen Pasteur	39
Gambar 3.14	Media informasi keberadaan <i>event</i> yang diketahui responden	40
Gambar 3.15	Ketertarikan responden akan <i>event</i>	40
Gambar 3.16	Rekan responden mengunjungi <i>event</i>	41
Gambar 3.17	lama <i>event</i> digelar menurut responden	41
Gambar 3.18	Ingatan responden akan sebuah <i>event</i>	42
Gambar 3.19	Bidang industri kreatif yang menarik menurut responden	42
Gambar 3.20	Pikiran responden saat mendengar kata Cimahi	43
Gambar 3.21	Kawasan industri kreatif Kota Cimahi	43
Gambar 3.22	Baros Fest	44

Gambar 3.23	Informasi mengenai Baros Fest	44
Gambar 3.24	<i>Brand</i> dan Identitas <i>event</i>	45
Gambar 3.25	Konsep <i>event</i>	46
Gambar 3.26	Desain visual	46
Gambar 3.27	Berbagai jenis acara dalam suatu <i>event</i>	47
Gambar 3.28	Kemudahan mendapatkan informasi <i>event</i>	47
Gambar 3.29	Jarak lokasi <i>event</i>	48
Gambar 3.30	Harga tiket <i>event</i>	48
Gambar 3.31	HelloFest	50
Gambar 3.32	GeekFest	51
Gambar 3.33	Jember Fashion Carnaval (JFC)	52
Gambar 3.34	Festival Malang Kembali	53
Gambar 4.1	Logo final Baros Digifest	67
Gambar 4.2	“Chima” maskot Kota Cimahi	67
Gambar 4.3	Inisial huruf “b” dan “d” dari Baros Digifest	68
Gambar 4.4	Tiga garis diagonal pada logo	68
Gambar 4.5	Aplikasi Logo	69
Gambar 4.6	Warna logo	69
Gambar 4.7	Poster <i>teaser / awareness</i>	71
Gambar 4.8	Poster ajakan 1 – kompetisi film & animasi pendek	72
Gambar 4.9	Poster ajakan 2 – kontes fotografi & kompetisi mural	73
Gambar 4.10	Poster ajakan 3 – kompetisi <i>cosplay</i>	74
Gambar 4.11	Poster <i>event</i>	75
Gambar 4.12	Halaman <i>Home</i>	76
Gambar 4.13	Halaman <i>Profile</i>	77

Gambar 4.14	Halaman <i>Competition</i>	78
Gambar 4.15	Halaman <i>Competition 2</i>	79
Gambar 4.16	Halaman <i>Competition 3</i>	80
Gambar 4.17	Halaman <i>Event Guide</i> – Area	81
Gambar 4.18	Halaman <i>Event Guide</i> – <i>Screenings1</i>	82
Gambar 4.19	Halaman <i>Event Guide</i> – <i>Screenings 2</i>	83
Gambar 4.20	Halaman <i>Event Guide</i> – <i>Schedule</i>	84
Gambar 4.21	Halaman <i>Event Guide</i> – <i>Floor Map</i>	85
Gambar 4.22	Halaman Program – Seminar	86
Gambar 4.23	Halaman Program – Seminar 2.....	87
Gambar 4.24	Halaman Program – <i>Workshop</i>	88
Gambar 4.25	Halaman Program – <i>Fill Form</i>	89
Gambar 4.26	Halaman <i>Location</i> – Cimahi	90
Gambar 4.27	Halaman <i>Location</i> – <i>How to get there</i>	91
Gambar 4.28	Halaman <i>Ticket</i>	92
Gambar 4.29	Halaman <i>Contact Us</i>	92
Gambar 4.30	Cover Brosur – <i>Event Guide</i> (lipat).....	93
Gambar 4.31	Brosur – <i>Event Guide</i> (Spread)	94
Gambar 4.32	Tampilan akun <i>facebook</i>	95
Gambar 4.33	Tampilan akun <i>twitter</i>	95
Gambar 4.34	<i>Web banner</i>	95
Gambar 4.35	Iklan Majalah	96
Gambar 4.36	Iklan Koran	97
Gambar 4.37	<i>Flyer</i>	98
Gambar 4.38	Stationery	99

Gambar 4.39	CD Seminar & <i>Workshop</i>	100
Gambar 4.40	CD <i>Case</i>	100
Gambar 4.41	<i>T-shirt</i> Panitia	101
Gambar 4.42	<i>Id-Card</i>	101
Gambar 4.43	<i>Invitation</i>	102
Gambar 4.44	<i>Ticket</i>	103
Gambar 4.45	<i>Gimmick</i> pin	104
Gambar 4.46	<i>Gimmick sticker</i>	105
Gambar 4.47	<i>Event T-shirt</i>	106
Gambar 4.48	Baliho	107
Gambar 4.49	Umbul-Umbul	108
Gambar 4.50	X-Banner	109
Gambar 4.51	Sign – Floor Map	110
Gambar 4.52	<i>Timeline</i>	111
Gambar 4.53	<i>Budgetting</i>	114