

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR .....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
KEPENTINGAN AKADEMIS.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK .....	viii
ABSTRACT .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
Bab I Pendahuluan.....	16
1.1. Latar Belakang Masalah.....	16
1.2. Rumusan Masalah .....	18
1.3. Tujuan Pengembangan Proyek (Tujuan Perancangan) .....	18
1.4. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	18
1.5. Pentingnya Pengembangan (Manfaat perancangan).....	19
1.6. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan (Batasan Perancangan) .....	19
1.7. Definisi Istilah .....	20
1.8. Sistematika Penulisan (Metode Perancangan) .....	20
Bab III Metode Pengembangan.....	32
3.1. Model Pengembangan .....	32
3.2. Prosedur Pengembangan (Solusi Komunikasi Visual) .....	32
3.2.1 Konsep Gaya Desain .....	33
3.2.1.1 <i>Grids</i> .....	33
3.2.1.2 Komposisi.....	35
3.2.1.3 <i>Typography</i> .....	36
3.2.1.4 Warna .....	36
3.2.1.5 Gaya Ilustrasi.....	37
3.2.1.6 Gaya Photography.....	37
3.2.2 Konsep Pemilihan Media.....	38
3.2.2.1 Aktivasi Brand .....	38
3.2.3 Program Media.....	42
3.2.4. Anggaran Belanja Desain .....	43
3.3. Uji Coba Produk ( <i>prototype</i> ).....	44
3.3.1. Desain Uji Coba (mock-up solusi desain) .....	46
3.3.2. Subjek Coba (responden/ expert user & extreme user) .....	49
3.3.3. Jenis Data .....	50
3.3.4. Instrumen Pengumpulan Data (Metode penggalan data Primer & Sekunder) .....	50
Bab IV Hasil Pengembangan .....	52
4.1. Penyajian Data Uji Coba (Hasil Penggalan data kuantitatif & kualitatif).....	52

Pengalihan data yang dilakukan ialah menggunakan metode kualitatif dengan cara observasi lapangan dan melakukan aktivasi brand.....	52
4.2. Analisis Data (kesimpulan hasil analisa pengalihan data).....	61
4.3. Revisi Produk (Final Design) .....	64
Bab V Penutup .....	70
5.1. Kajian Produk yang Telah Direvisi (hasil eksekusi desain) .....	70
5.2. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	72
Daftar pustaka.....	74
Lampiran.....	75



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Sistematika penulisan	18
Sumber : dokumentasi pribadi	
Tabel 3.1 Program Media	41
Sumber : dokumentasi pribadi	
Tabel 3.2 Anggaran Belanja Desain	42
Sumber : dokumentasi pribadi	
Tabel 3.2 Teknik pengumpulan data	49
Sumber : dokumentasi pribadi	
Tabel 4.1 Observasi lapangan	52
Sumber : dokumentasi pribadi	
Tabel 4.1 Hasil wawancara expert	58
Sumber : dokumentasi pribadi	



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Contoh hampers untuk anak-anak	14
Gambar 3.1 <i>Manuscript Grid</i>	32
Sumber : <a href="http://vanseodesign.com/web-design/grid-types/">http://vanseodesign.com/web-design/grid-types/</a>	
Gambar 3.2 <i>Modular Grid</i>	33
Sumber : <a href="http://vanseodesign.com/web-design/grid-types/">http://vanseodesign.com/web-design/grid-types/</a>	
Gambar 3.3 <i>Mangal Typeface</i>	34
Sumber : dokumentasi pribadi	
Gambar 3.4 <i>Caviar Dreams</i>	35
Sumber : dokumentasi pribadi	
Gambar 3.5 <i>Gaya Ilustrasi</i>	35
Sumber : dokumentasi pribadi	
Gambar 3.6 <i>Gaya Fotografi</i>	36
Sumber : (NJ) Newborn Photography Erica Haller Photography Blog	
Gambar 3.7 Logo <i>Giftery Hampers</i>	44
Sumber : dokumentasi pribadi	
Gambar 3.8 Logo <i>Get Crafty</i> untuk aktivasi brand	44
Sumber : dokumentasi pribadi	
Gambar 3.9 Amplop untuk <i>Get Crafty</i>	44
Sumber : dokumentasi pribadi	
Gambar 3.10 <i>Backdrop</i> untuk <i>Get Crafty</i>	45
Sumber : dokumentasi pribadi	
Gambar 3.11 Contoh <i>instagram post</i>	45
Sumber : dokumentasi pribadi	
Gambar 3.12 Map besar	45
Sumber : dokumentasi pribadi	
Gambar 3.13 <i>Goodie bag</i>	46
Sumber : dokumentasi pribadi	
Gambar 3.14 Iklan majalah	46
Sumber : dokumentasi pribadi	
Gambar 3.15 <i>Letterhead</i>	46
Sumber : dokumentasi pribadi	
Gambar 3.16 Gantungan kunci sebagai merchandise	46
Sumber : dokumentasi pribadi	
Gambar 3.17 <i>Name tag</i>	46
Sumber : dokumentasi pribadi	
Gambar 3.18 Template <i>goodie bag</i>	47
Sumber : dokumentasi pribadi	
Gambar 3.19 Poster untuk <i>Get Crafty</i>	47
Sumber : dokumentasi pribadi	
Gambar 3.20 Booth untuk aktivasi	47
Sumber : dokumentasi pribadi	
Gambar 4.1 Barang yang ada dalam goodie bag	52
Sumber : dokumentasi pribadi	
Gambar 4.2 Situasi sebelum sekolah minggu dilaksanakan	52
Sumber : dokumentasi pribadi	
Gambar 4.3 X-Banner	52
Sumber : dokumentasi pribadi	
Gambar 4.4 Goodie bag yang disiapkan dan akan dibagikan	53
Sumber : dokumentasi pribadi	
Gambar 4.5 Acara sekolah minggu	53
Sumber : dokumentasi pribadi	

<b>Gambar 4.6 Perkenalan diri</b>	53
Sumber : dokumentasi pribadi	
<b>Gambar 4.7 Menyanyi bersama anak sekolah minggu</b>	53
Sumber : dokumentasi pribadi	
<b>Gambar 4.8 Persiapan pembagian goodie bag</b>	54
Sumber : dokumentasi pribadi	
<b>Gambar 4.9 Pembagian goodie bag</b>	54
Sumber : dokumentasi pribadi	
<b>Gambar 4.10 Para anak-anak mencoba</b>	55
Sumber : dokumentasi pribadi	
<b>Gambar 4.11 Foto bersama</b>	55
Sumber : dokumentasi pribadi	
<b>Gambar 4.12 Selesai acara</b>	55
Sumber : dokumentasi pribadi	
<b>Gambar 4.13 Wawancara dengan extreme</b>	59
Sumber : dokumentasi pribadi	
<b>Gambar 4.14 Revisi desain ( Backdrop)</b>	62
Sumber : dokumentasi pribadi	
<b>Gambar 4.15 Revisi desain (banner)</b>	62
Sumber : dokumentasi pribadi	
<b>Gambar 4.16 Revisi desain (booth)</b>	63
Sumber : dokumentasi pribadi	
<b>Gambar 4.17 Revisi desain (brosur yang dibagikan sebelum acara)</b>	63
Sumber : dokumentasi pribadi	
<b>Gambar 4.18 Revisi desain (brosur yang dibagikan sesudah acara)</b>	64
Sumber : dokumentasi pribadi	
<b>Gambar 4.19 Revisi desain (Feed Instagram)</b>	64
Sumber : dokumentasi pribadi	
<b>Gambar 4.20 Revisi desain (Iklan majalah)</b>	64
Sumber : dokumentasi pribadi	
<b>Gambar 4.21 Revisi desain (merchandise)</b>	65
Sumber : dokumentasi pribadi	
<b>Gambar 4.22 Revisi desain (Poster yang ditempel ditempat)</b>	65
Sumber : dokumentasi pribadi	
<b>Gambar 4.23 Revisi desain (Webbaner)</b>	66
Sumber : dokumentasi pribadi	
<b>Gambar 4.24 Revisi desain (x-banner)</b>	66
Sumber : dokumentasi pribadi	
<b>Gambar 4.25 Revisi desain (promotional video)</b>	66
Sumber : dokumentasi pribadi	
<b>Gambar 5.1 Aktivasi brand</b>	68
Sumber : dokumentasi pribadi	
<b>Gambar 5.2 Logo Get Crafty</b>	68
Sumber : dokumentasi pribadi	
<b>Gambar 5.3 Graphic Standart Manual</b>	69
Sumber : dokumentasi pribadi	
<b>Gambar 5.4 Logo pada stationary</b>	70
Sumber : dokumentasi pribadi	
<b>Gambar 5.5 Media promosi</b>	70
Sumber : dokumentasi pribadi	

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	75
Wawancara dengan para ahli	
Lampiran II	76
Perjanjian ketika akan melakukan aktivasi di sekolah minggu	
Lampiran III	78
Design	
Lampiran IV	83
Graphic Standart Manual	

