

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	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
Bab I Pendahuluan	15
1.1. Latar Belakang Masalah	15
1.2. Rumusan Masalah	19
1.3. Tujuan Perancangan	19
1.4. Spesifikasi Perancangan	20
1.5. Manfaat Perancangan	20
1.6. Batasan Perancangan	21
1.7. Definisi Istilah	21
1.8. Metode Perancangan	22
Bab II Kajian Pustaka	23
2.1. Sumber Pustaka	23
2.2. Hasil Tinjauan Pustaka	25
2.2.1. Brand Identity	25
2.2.2. Branding	28
2.2.3. Promosi	28
2.2.4. Social Media Marketing	30
Bab III Metode Pengembangan	31
3.1. Strategi Komunikasi Visual	31
3.2. Konsep Perancangan	33
3.3. Konsep Gaya Desain.	33
3.3.1 Gaya Layout dan Komposisi	35
3.3.2 Elemen Desain	35
3.3.3 Color Pallete	36
3.3.4 Logo	36
3.3.5 Typeface	36
3.4. Strategi Media	36
3.5. Target Audience dan Touchpoint Media	38
3.6. Biaya Media	39
3.7. Uji Coba Prototype Design	39
3.7.1 Layout Komperehensif	40
3.7.2.Strategi Uji Coba	53
3.7.3.Instrumen Pengumpulan Data	54
Bab IV Hasil Pengembangan	55
4.1. Penyajian Data Uji Coba	55
4.2. Analisis Data	58
4.3. Revisi Produk	59
Bab V Penutup	60

5.1. Kajian Produk yang Telah Direvisi	60
5.2. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	67
Daftar pustaka	68
Lampiran	69



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Komponen dan Ciri-ciri Visual “CHOMP”	35
Tabel 1.2 Pemilihan Media	38
Tabel 1.3 Anggaran Belanja Desain	39
Tabel 1.4 Item Desain	40
Tabel 1.5 Instrumen Pengumpulan Data	54
Tabel 1.6 Wawancara Expert User	56
Tabel 1.7 Wawancara Extreme User	58
Tabel 1.8 Tabel Revisi	58
Tabel 1.9 Tabel Alasan Direvisi/tidak	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Contoh gambar Jenga, Puzzle, Slime	15
Gambar 1.2. Contoh gambar rantai makanan hutan	16
Gambar 1.3 Diagram Pertanyaan Mainan Edukasi yang Disukai	16
Gambar 1.4 Logo, foto produk, information card <i>jamooga</i>	17
Gambar 1.5. Logo lama & logo baru “heyatoys”	18
Gambar 1.6. Logo & Foto Produk “bokumi”	18
Gambar 1.7. Diagram Pertanyaan Pekerjaan Konsumen	31
Gambar 1.8. Diagram Pertanyaan Alasan Membelikan Mainan	32
Gambar 1.9. <i>Moodboard</i> Design “CHOMP”	34
Gambar 1.10. Logo “CHOMP”	40
Gambar 2.1. <i>Typeface</i> Gotham Rounded	41
Gambar 2.2. Color Pallette	41
Gambar 2.3. Element & Supergraphic	42
Gambar 2.4. GSM (Graphic Standard Manual)	43
Gambar 2.5. Business Card	43
Gambar 2.6. Letterhead	44
Gambar 2.7. Envelope	44
Gambar 2.8. Stamp	45
Gambar 2.9. Invoice	45
Gambar 2.10. Mug	46
Gambar 3.1 Tshirt	46
Gambar 3.2. Facebook Post	47
Gambar 3.3. Instagram Feed & Story	48
Gambar 3.4. Packaging	49
Gambar 3.5. Poster	50
Gambar 3.6. X Banner	51
Gambar 3.7. Information Card	52
Gambar 3.8. Thankyou Card	52
Gambar 3.9. Sticker	53
Gambar 3.10. GSM (Graphic Standard Manual)	60
Gambar 4.1. Logo “CHOMP”	60
Gambar 4.2. Business Card	61
Gambar 4.3. Letterhead	61
Gambar 4.4. Envelope	62
Gambar 4.5. Stamp	62
Gambar 4.6. Color Pallette	62
Gambar 4.7. Facebook Post (revisi)	63
Gambar 4.8. Instagram Feed & Story (revisi)	63
Gambar 4.9. Packaging	64
Gambar 4.10. Poster	64
Gambar 5.1. X Banner	65
Gambar 5.2. Information Card	66
Gambar 5.3. Thankyou Card	66
Gambar 5.4. Sticker	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi	69
Lampiran 2 Transkrip Wawancara	72
Lampiran 3 Bukti Bimbingan TA	76

