

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Perancangan .....	6
1.5 Manfaat Perancangan.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	8
2.1 Resto .....	8
2.2 Resto Kampoeng Steak .....	8
2.2.1 Visi dan Misi Kampoeng Steak.....	9
2.3 Surabaya.....	10
2.3.1 Sejarah Surabaya .....	10
2.3.2 Karakteristik Kota Surabaya.....	10
2.4 Brand Loyalty .....	12
2.5 Media Promosi .....	16
2.5.1 Definisi Promosi .....	16
2.5.2 Media Promosi dan Periklanan.....	18
2.5.3 Pemasaran <i>Viral</i> .....	21
2.6 Visual .....	22
2.6.1 Warna.....	22
2.7 Tipografi.....	26
2.7.1 Layout.....	30

2.8 Teori Analisis SWOT.....	34
2.9 Segmentasi, Targeting dan Positioning.....	36
2.9.1 Segmentasi.....	36
2.9.2 Targeting.....	37
2.9.3 Positioning.....	37
2.10 Unique Selling Proposition (USP).....	38
2.11 Tagline.....	39
2.11.1 Jenis-Jenis Tagline.....	39
2.12 Analisis Data.....	40
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>42</b>
3.1 Metodologi Penelitian.....	42
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	45
3.3 Teknik Analisis Data.....	45
3.3.1 Hasil dan Analisis Data.....	46
3.3.2 Studi Eksisting.....	48
3.3.3 STP.....	54
3.3.4 Analisis STP.....	55
3.3.5 Analisis Kompetitor.....	56
3.3.6 SWOT.....	58
3.4 Keyword.....	61
3.4.1 Deskripsi Konsep.....	63
3.5 Metode Perancangan Karya.....	65
3.5.1 Konsep Perancangan.....	65
3.5.2 Konsep Kreatif.....	66
3.5.3 Strategi Komunikasi.....	79
3.6 Perencanaan Kreatif.....	80
3.6.1 Tujuan Kreatif.....	80
3.6.2 Strategi Kreatif.....	80
3.6.3 Program Kreatif.....	81
3.7 Perencanaan Media.....	82

3.7.1 Tujuan Media.....	82
3.5.2 Strategi Media.....	82
3.8 Perancangan Karya.....	87
<b>BAB IV IMPLEMENTASI KARYA.....</b>	<b>104</b>
4.1 Implementasi Desain.....	104
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>117</b>
5.1 Kesimpulan .....	117
5.2 Saran.....	118
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>119</b>
<b>BIODATA PENULIS.....</b>	<b>122</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Piramida Loyalitas.....	13
Gambar 2.2	Diagram Nilai Loyalitas Merek.....	15
Gambar 2.3	Contoh Huruf Serif.....	27
Gambar 2.4	Contoh Huruf San Serif.....	27
Gambar 2.5	Contoh Huruf Script.....	28
Gambar 2.6	Bagan Matrix SWOT.....	35
Gambar 3.1	Brosur Resto Kampoeng Steak.....	49
Gambar 3.2	<i>Flyer</i> Resto Kampoeng Steak.....	50
Gambar 3.3	<i>Flyer</i> Promo Diskon Resto Kampoeng Steak.....	50
Gambar 3.4	Brosur Resto Kampoeng Steak (Edisi Ramadhan).....	51
Gambar 3.5	Spanduk Resto Kampoeng Steak (Edisi Ramadhan).....	51
Gambar 3.6	Banner Kegiatan Sosial Resto Kampoeng Steak.....	52
Gambar 3.7	Skema Analisis Keyword.....	62
Gambar 3.8	Skema Konsep Perancangan.....	65
Gambar 3.9	Alternatif Warna 1.....	68
Gambar 3.10	Alternatif Warna 2.....	68
Gambar 3.11	Alternatif Warna 3.....	68
Gambar 3.12	Alternatif Warna 4.....	69
Gambar 3.13	Alternatif Warna 5.....	69
Gambar 3.14	Warna Akhir Terpilih.....	71
Gambar 3.15	Alternatif Font Script Tidak Resmi.....	71
Gambar 3.16	Alternatif Font Script Resmi.....	71
Gambar 3.17	Alternatif Font Script.....	72
Gambar 3.18	Alternatif Font Decorative.....	72
Gambar 3.19	Alternatif Font San Serif.....	72
Gambar 3.20	Alternatif Font San Serif Tidak Resmi.....	73
Gambar 3.21	Alternatif Font Serif.....	73
Gambar 3.22	Alternatif Font Serif Tidak Resmi.....	73
Gambar 3.23	Desain Ilustrasi <i>Suro&amp;Boyo</i> .....	75

Gambar 3.24	Desain Foto.....	75
Gambar 3.25	Desain Vektor.....	76
Gambar 3.26	<i>Headline</i> “Berani Coba, Berani Bilang!”.....	77
Gambar 3.27	<i>Headline</i> “Berani Ungkapin Enaknya?”.....	77
Gambar 3.28	<i>Headline</i> “Surabaya’s Real Steak!!”.....	77
Gambar 3.29	<i>Headline</i> “Berani Nahan Enaknya?”.....	78
Gambar 3.30	<i>Headline</i> “Real Steak, Real Surabaya”.....	78
Gambar 3.31	Sketsa Alternatif Iklan Televisi.....	89
Gambar 3.32	Sketsa Terpilih Iklan Televisi.....	89
Gambar 3.33	Sketsa Alternatif Iklan Internet.....	91
Gambar 3.34	Sketsa Terpilih Iklan Internet.....	92
Gambar 3.35	Sketsa Alternatif <i>Flyer</i> .....	94
Gambar 3.36	Sketsa Terpilih <i>Flyer</i> .....	94
Gambar 3.37	Sketsa Alternatif Iklan Koran.....	96
Gambar 3.38	Sketsa Terpilih Iklan Koran.....	97
Gambar 3.39	Sketsa Alternatif Iklan Majalah.....	98
Gambar 3.40	Sketsa Terpilih Iklan Majalah.....	99
Gambar 3.41	Sketsa Alternatif Tusukan Steak.....	101
Gambar 3.42	Sketsa Terpilih Tusukan Steak.....	102
Gambar 3.43	Sketsa Alternatif <i>Merchandise (notes)</i> .....	103
Gambar 3.44	Sketsa Terpilih <i>Merchandise (notes)</i> .....	103
Gambar 4.1	<i>Story Board</i> Iklan Televisi.....	106
Gambar 4.2	<i>Story Board</i> Iklan Internet.....	108
Gambar 4.3	<i>Flyer</i> Resto Kampoeng Steak.....	109
Gambar 4.4	Iklan Majalah.....	110
Gambar 4.5	Ilustrasi Penempatan Iklan Majalah.....	111
Gambar 4.6	Iklan Koran.....	112
Gambar 4.7	Ilustrasi Penempatan Iklan Koran.....	113
Gambar 4.8	<i>Merchandise</i> Tusukan Steak.....	115
Gambar 4.9	<i>Merchandise Notes</i> (Buku Kecil).....	116

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Karakteristik dan Sifat Warna .....	23
Tabel 3.1	Tabel Matrix SWOT.....	60
Tabel 3.2	FGD Menentukan Warna .....	70
Tabel 3.3	FGD Menentukan Font.....	74
Tabel 3.4	FGD Menentukan Desain Ikon Surabaya.....	76
Tabel 3.5	FGD Menentukan <i>Headline</i> .....	78

