

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
INTISARI	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori	8
B. Penelitian Sebelumnya	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Metode Pengumpulan Data	24
B. Alat dan Bahan Penelitian	24
C. Konsep Penelitian	25
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Pengumpulan Data	29

B. Perancangan Desain Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i> .....	29
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan .....	43
B. Saran .....	43
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



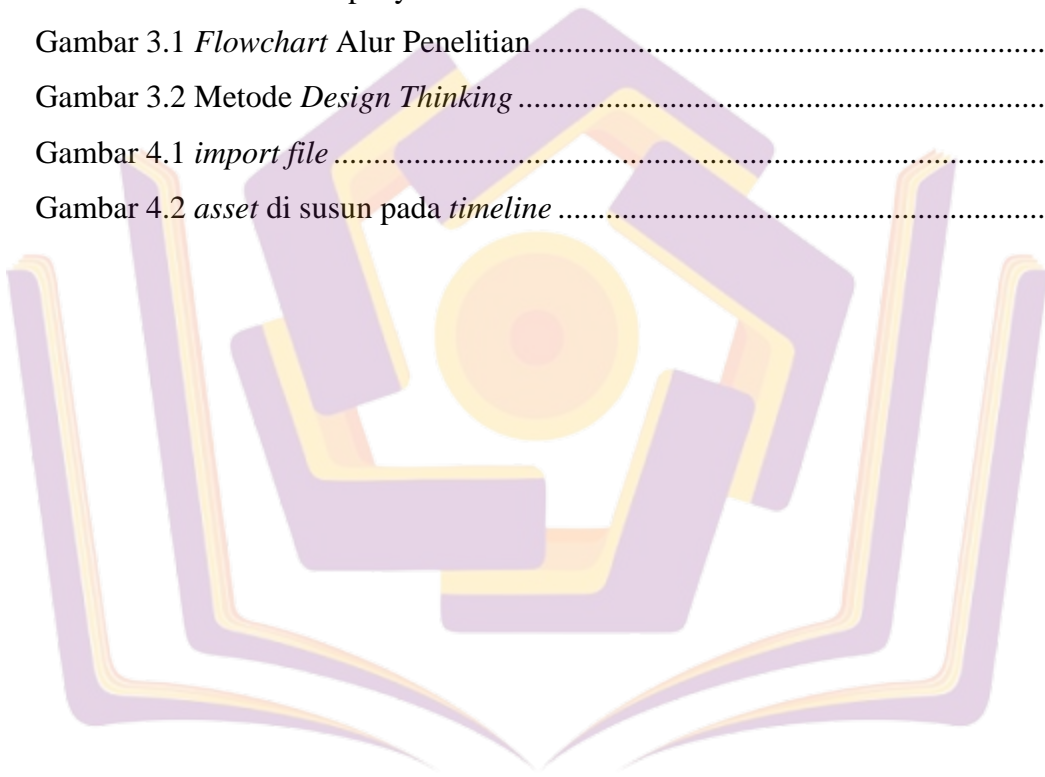
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya.....	22
Tabel 4.1. <i>Storyboard</i> .....	31
Tabel 4.2. Hasil desain.....	35
Tabel 4.3. Uji Fungsionalitas .....	40



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Komponensial Kampanye.....	14
Gambar 2.2 Model Kampanye <i>Ostegaard</i> .....	15
Gambar 2.3 Model Perkembangan Lima Tahap Fungsional .....	15
Gambar 2.4 Model Kampanye Fungsi-fungsi Komunikatif .....	16
Gambar 2.5 Model Kampanye <i>Nowak dan Warneryd</i> .....	17
Gambar 2.6 Model Kampanye Difusi Inovasi .....	17
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Alur Penelitian.....	26
Gambar 3.2 Metode <i>Design Thinking</i> .....	27
Gambar 4.1 <i>import file</i> .....	39
Gambar 4.2 <i>asset</i> di susun pada <i>timeline</i> .....	39



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2

