

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
HALAMAN MOTTO .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
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.....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
B. Metode Pengumpulan Data.....	29
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	32
D. Konsep Penelitian .....	32

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perancangan Desain Menggunakan Metode *Design Thinking* ..... 41  
B. Pembaharuan dan Implementasi ..... 65  
C. Hasil Penelitian ..... 69

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan ..... 70  
B. Saran ..... 70

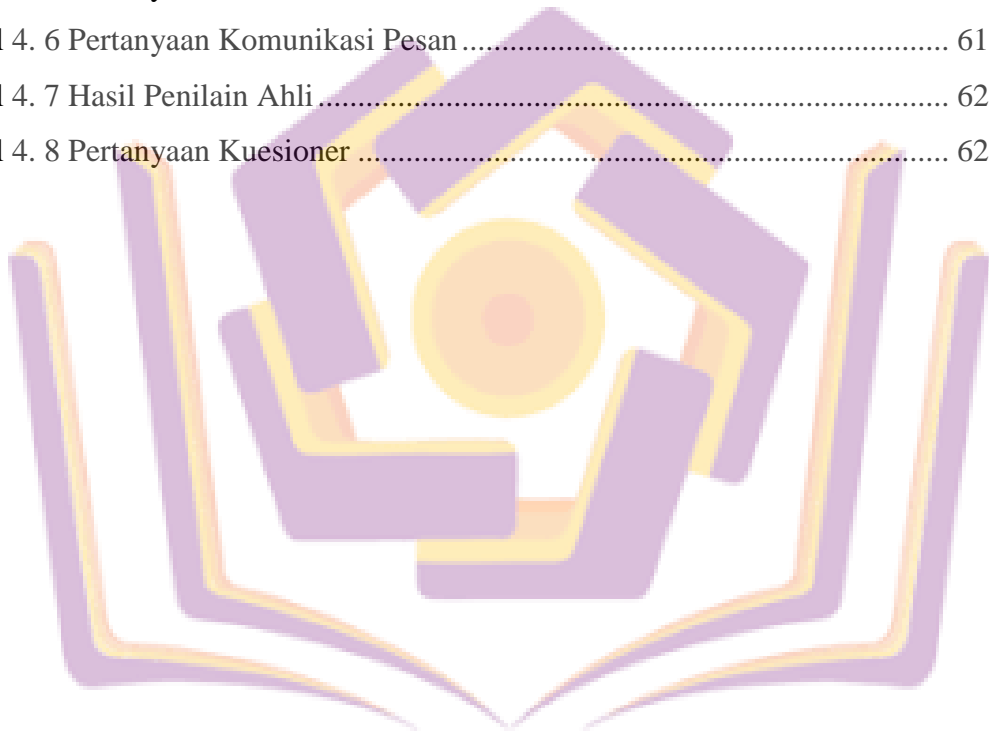
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya.....	26
Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i> Aset Badan Maskot.....	54
Tabel 4. 2 <i>Alpha Testing</i> .....	59
Tabel 4. 3 Pertanyaan Aspek Ukuran.....	60
Tabel 4. 4 Pertanyaan Tata Letak Desain.....	61
Tabel 4. 5 Pertanyaan Kualitas Ilustrasi.....	61
Tabel 4. 6 Pertanyaan Komunikasi Pesan.....	61
Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Ahli.....	62
Tabel 4. 8 Pertanyaan Kuesioner .....	62



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kerangka Berfikir.....	33
Gambar 3. 2 Metode Design Thinking.....	35
Gambar 4. 1 Sketsa awal dari beberapa desain mascot.....	43
Gambar 4. 2 Sketsa terpilih sebagai maskot .....	44
Gambar 4. 3 Collor Pallette.....	44
Gambar 4. 4 Membuat Dokumen baru.....	48
Gambar 4. 5 Desain Awal Maskot .....	48
Gambar 4. 6 Penambahan elemen toping.....	49
Gambar 4. 7 Penambahan <i>out line</i> .....	50
Gambar 4. 8 Penambahan Tangan .....	50
Gambar 4. 9 Penambahan Kaki.....	51
Gambar 4. 10 Tampilan keseluruhan maskot.....	52
Gambar 4. 11 Pemberian Warna .....	53
Gambar 4. 12 Maskot dari beberapa sisi .....	55
Gambar 4. 13 Penerapan Maskot dalam merchandise sebagai upaya branding dan promosi.....	56
Gambar 4. 14 Konsep Desain Lama .....	66
Gambar 4. 15 Perubahan Konsep Desain Lama Menjadi Baru .....	66

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Wawancara
- Lampiran 2. Dokumentasi
- Lampiran 3. Penilaian Ahli
- Lampiran 4. Hasil Diagram Responden
- Lampiran 5. Surat Penelitian
- Lampiran 6. Kartu Bimbingan

