

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	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.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
B. Penelitian Sebelumnya.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Waktu Penelitian.....	24
B. Metode Pengumpulan Data.....	24
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	25
D. Konsep Penelitian	25

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perancangan Desain Menggunakan Metode *Design Thinking*28

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan38

B. Saran38

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



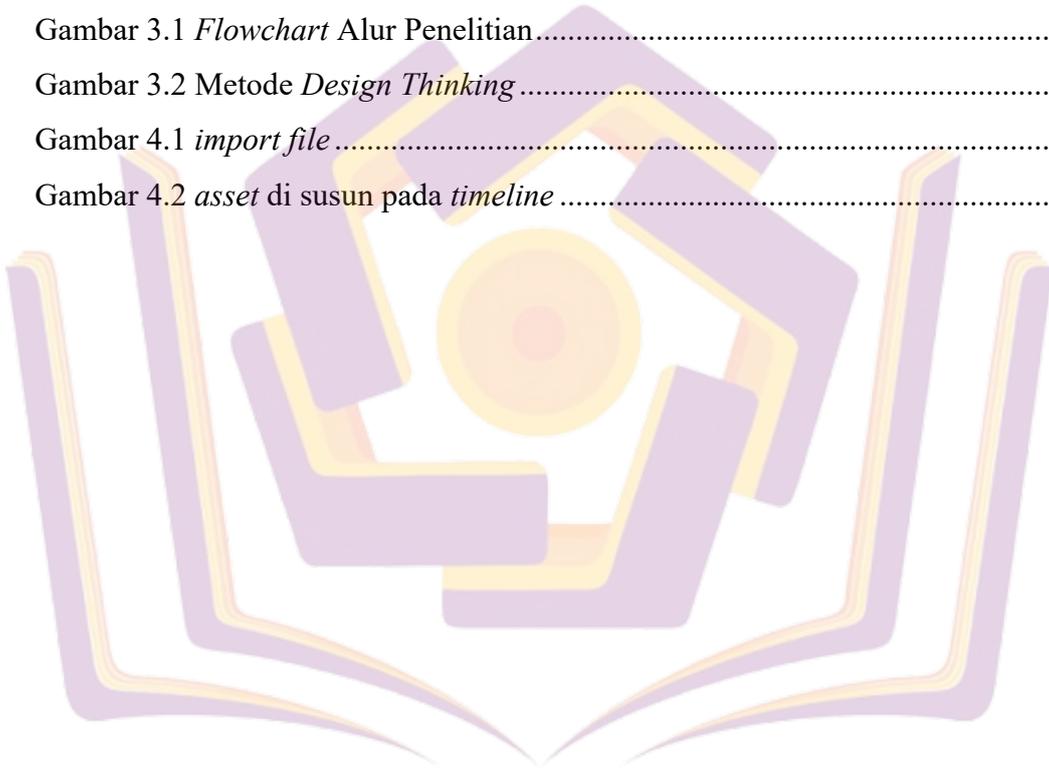
DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. <i>Storyboard</i>	30
Tabel 4.2. Hasil desain.....	33
Tabel 4.3. Uji Fungsionalitas	36



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</i> dan <i>Warneryd</i>	16
Gambar 2.6 Model Kampanye Difusi Inovasi	17
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Alur Penelitian.....	25
Gambar 3.2 Metode <i>Design Thinking</i>	26
Gambar 4.1 <i>import file</i>	35
Gambar 4.2 <i>asset</i> di susun pada <i>timeline</i>	35



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

