

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	i
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
SURAT PERNYATAAN	v
DAFTAR ISI.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Permasalahan.....	3
C. Batasan dan Ruang Lingkup	4
D. Tujuan Perancangan	4
E. Manfaat Perancangan	4
F. Metode Perancangan	5
G. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II PERSPEKTIF TEORI.....	8
A. Teori Umum	8
1. Desain Komunikasi Visual	8
2. Periklanan	15
3. Kampanye	19
4. Media/Saluran Kampanye	22
5. Komunikasi.....	23
B. Teori Khusus	25
1. Generasi Milenial.....	25
2. <i>eSport</i> pada milenial	25
3. IeSPA.....	27
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH.....	29

A.	Data Lapangan.....	29
1.	Organisasi/Perusahaan	29
B.	Analisis SWOT	32
C.	Analisis Khalayak Sasaran	33
E.	Analisis Hasil Wawancara dan Kuesioner	34
BAB IV KONSEP PERANCANAN		36
A.	Fakta-fakta kunci.....	36
1)	Masyarakat masih belum mengetahui jika adanya IeSPA sebagai organisasi resmi yang menaungi e-Sport di Indonesia.....	36
2)	Minimnya pengetahuan tentang e-Sport membuat banyak yang masih meragukan bidang e-Sport itu sendiri.	36
1)	Audiens mengetahui IeSPA sebagai organisasi yang menaungi e-Sport di Indonesia dan telah di akui IeSF.	36
2)	Audience tertarik untuk menaritahu lebih lanjut mengenai organisasi IeSPA melalui social media ataupun event-event.....	36
3)	Audience tertarik untuk ikut serta ambil bagian dalam kampanye ini... 36	
1.	<i>Insight</i>	37
2.	Metode Penggagasan	38
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN		53
DAFTAR PUSTAKA		54