

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan	4
1.2.1 Identifikasi Masalah	4
1.2.2 Perumusan Maslah	5
1.3 Ruang Lingkup.....	5
1.4 Tujuan Perancangan.....	6
1.5 Manfaat Perancangan.....	6
1.6 Metode Penelitian	7
1.7 Kerangka Perancangan.....	8
1.8 Pembabakan	10
BAB II DASAR PEMIKIRAN	
2.1 <i>Brand</i>	11
2.1.1 <i>Branding</i>	12
2.1.2 <i>Branding Destinasi</i>	12
2.1.3 Manfaat Khusus <i>Branding Destinasi Wisata</i>	13
2.2 Pemasaran	13
2.2.1 Pemasaran Pariwisata.....	14
2.2.2 Tujuan Pemasaran Pariwisata.....	14
2.2.3 Bauran Pemasaran Pariwisata (<i>Marketing Mix</i>)	14
2.3 Promosi	15
2.3.1 Jenis Promosi	16
2.3.2 Tujuan Promosi.....	17

2.3.3	Strategi Promosi.....	17
2.3.4	Bauran Promosi (<i>promotion mix</i>)	17
2.4	Psikologi Perkembangan Anak.....	18
2.4.1	Perkembangan Anak	18
2.4.2	Fase Perkembangan Anak.....	19
2.4.3	Fase Anak Sekolah (usia sekolah dasar6-12 tahun)	19
2.5	Pariwisata.....	20
2.5.1	Wisata	21
2.5.2	Wisatawan.....	21
2.6	Teori Desain Komunikasi Visual	22
2.6.1	Komponen Desain Komunikasi Visual.....	23
2.6.2	Warna.....	26
2.6.3	<i>Layout</i>	29
2.6.4	<i>Copywriting</i>	30
2.6.5	Ilustrasi.....	30
2.7	Logo	31
2.8	Media	32
2.9	<i>Event</i>	33
2.9.1 Tahap Perancangan Sebuah Event	
	34	
2.10	Analisis SWOT	35
2.11	AISAS	36
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH		
3.1	Data Kampung Batu Malakasari	37
3.2	Lokasi.....	38
3.3	Data Produk	38
3.4	Data Khalayak Sasaran	43
3.4.1	Demografis.....	43
3.4.2	Geografis.....	44
3.4.3	Psikografis.....	45
3.4.4	Perilaku Konsumen.....	45
3.5	Data observasi dan wawancara.....	45

3.5.1	Data Observasi	45
3.5.2	Data Wawancara	49
3.6	Data Proyek Sejenis	51
3.7	Analisis SWOT	55
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		
4.1	Konsep Perancangan	59
4.2	Konsep Kreatif	60
4.2.1	Metode AISAS (Awaranness - Interest - Search - Action - Share).....	61
4.2.2	Time line	62
4.3	Strategi media	62
4.3.1	Media yang digunakan.....	62
4.3.2	Perencanaan media.....	63
4.4	Strategi Visual.....	65
4.4.1	Konsep Jenis Huruf.....	65
4.5	Konsep bentuk	66
4.5.1	Logo	66
4.5.2	Maskot.....	68
4.5.3	Konsep Warna.....	70
4.5.4	Konsep Gaya Visual	70
4.6	Spesifikasi Media.....	71
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	83
5.2	Saran	83
DAFTAR PUSTAKA.....		84
DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA.....		85
LAMPIRAN.....		88

DAFTAR GAMBAR

2.1	Garis	23
2.2	Bentuk	24
2.3	Tekstur	24
2.4	Gelap Terang/Kontras	25
2.5	Ukuran.....	25
2.6	Warna	26
2.7	Lingkaran Warna.....	27
3.1	Logo Kampung Batu Malakasari.....	37
3.2	Peta Kampung Batu Malakasari	38
3.3	Bermain ponsel	44
3.4	<i>Landscape</i> Kampung Batu Malakasari	46
3.5	Mesjid Kampung Batu Malakasari.....	46
3.6	Tetona <i>Park</i> Kampung Batu Malakasari	47
3.7	Penakaran Rusa Batu Malakasari	47
3.8	Tektona <i>Park</i> Kampung Batu Malakasari	47
3.9	Promosi Kampung Batu Malakasari	48
3.10	Promosi Kampung Batu Malakasari	49
3.11	Logo Villa Kancil	51
3.12	Logo Taman Tamada	54
3.13	Daftar Harga Paket Taman Tamada.....	55
4.1	Font SC Gum Kids.....	65
4.2	Font SC Funny Kids.....	66
4.3	Elemen Visual Logo	67
4.4	Proses Desain	67
4.5	Logo Terpilih	68
4.6	Proses Desain	69
4.7	Maskot Terpilih.....	69
4.8	Warna	70
4.9	3D Maket	71
4.10	Desain Poster dan <i>Mockup</i>	72

4.11 Desain <i>Billboard</i> dan Mockup.....	73
4.12 Desain <i>X-banner</i> dan Mockup.....	74
4.13 Desain <i>Flyer</i> dan Mockup.....	75
4.14 Desain Brosur dan Mockup.....	76
4.15 Desain Umbul-umbul dan Mockup.....	77
4.16 Desain <i>T-shirt</i> anak	78
4.17 Desain <i>T-shirt</i> fasilitator.....	78
4.18 Desain Pin	79
4.19 Desain <i>Mug</i>	79
4.20 Desain <i>Totebag</i>	80
4.21 Desain Gantungan Kunci	80
4.22 Desain <i>Sticker</i>	81
4.23 Desain Topi.....	81
4.24 Desain <i>Tumbler</i>	82

DAFTAR TABEL

2.1 Psikologi Warna.....	29
2.2 AISAS Model.....	36
3.1 Daftar Harga Paket Kampung Batu Malakasari	41
3.2 Daftar Harga Satuan Kampung Batu Malakasari.....	42
3.3 Daftar Harga Fasilitas Kampung Batu Malakasari	43
3.4 Daftar Harga Paket Villa Kancil.....	54
3.5 Analisis SWOT	56
3.6 Kesimpulan Matriks SWOT.....	58
4.1 Strategi Komunikasi.....	59
4.2 Metode AISAS	61
4.3 <i>Timeline</i> Pengerjaan	62

DAFTAR BAGAN

1.1 Kerangka Perancangan.....	9
2.1 Kategori <i>Special Event</i>	34