

**ABSTRAK**  
**PERANCANGAN PROMOSI DESTINASI WISATA**  
**SITUS PERCANDIAN BATUJAYA**

Laporan tugas akhir ini berisikan mengenai strategi promosi sesuai permasalahan destinasi wisata budaya sejarah Situs Percandian Batujaya. Tujuan dari penelitian ini untuk merancang strategi promosi agar meningkatkan pengunjung atau wisatawan umum. Solusi dari permasalahan tersebut yaitu untuk merancang strategi promosi sesuai dengan keunikan dari Situs Batujaya sebagai wisata budaya sejarah percandian tertua di Indonesia. Penulis melakukan rancangan promosi menggunakan beberapa media dari ATL, TTL, dan BTL lalu menggunakan metode strategi AISAS. Penggunaan metode AISAS dilakukan untuk menganalisis perkembangan era saat ini. Strategi yang penulis gunakan untuk menjadikan Situs Batujaya sebagai tempat pendidikan dan kesenangan dengan memberikan berbagai macam pengalaman, di mulai dari bukti-bukti peninggalan otentik dengan rentang waktu akhir dari zaman purba sampai demonstrasi bebatuan dengan mem-*breakdown* material-material yang ada. Dengan menggunakan strategi penjualan secara langsung melalui media event dan advertising game agar target audiens merasakan secara langsung menjadi seorang arkeolog di Situs Batujaya. Dengan menggunakan strategi tersebut diharapkan perancangan media ini menjadi sebuah solusi dari permasalahan Situs Batujaya.

**Kata Kunci:**

Promosi, Sejarah, Rekreasi, Pendidikan, Event, game.