

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN.....	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan	2
1.2.1 Identifikasi Masalah	2
1.2.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Ruang Lingkup	3
1.4 Tujuan Perancangan	3
1.5 Metodologi	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6 Kerangka Penelitian	6
1.7 Pembabakan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Teori Promosi	8
2.1.1 Promosi	8
2.1.2 Komunikasi	9
2.1.3 Bauran Pemasaran	10
2.1.4 Periklanan.....	11
2.1.5 Media.....	12
2.2 Pariwisata	13
2.2.1 Pengertian Pariwisata	13
2.2.2 Unsur-Unsur Pariwisata	14
2.3 Surfing	14

2.4	Augmented Reality	15
2.5	Metode Analisis.....	15
2.5.1	AISAS	15
2.5.2	AOI.....	15
2.5.3	SWOT	15
2.6	Desain Komunikasi Visual	16
2.6.1	Unsur-Unsur Dalam Desain Komunikasi Visual.....	16
2.6.2	Prinsip-Prinsip Desain	20
2.6.3	Tipografi	20
2.6.4	<i>Layout</i>	22
2.6.5	Ilustrasi	23
2.6.6	Fotografi.....	24
2.7	Kerangka Teori.....	24
BAB III DATA DAN ANALISIS		25
3.1	Data Proyek	25
3.1.1	Data Wavepark Mentawai.....	25
3.1.2	Data Kompetitor.....	30
3.2	Data Empiris.....	31
3.2.1	Data Khalayak Sasaran	31
3.2.2	AOI (Activity, Opinion, Interest).....	31
3.2.3	Data Hasil Wawancara.....	33
3.2.4	Data Hasil Kuisisioner	34
3.2.5	Data Observasi	39
3.3	Analisis Perbandingan	41
3.4	Matriks SWOT	42
3.5	Penarikan Kesimpulan.....	44
BAB IV STRATEGI DAN HASIL PERANCANGAN		46
4.1	Konsep Perancangan Pesan	46
4.1.1	Konsep Pesan	46
4.1.2	Big Idea	47
4.2	Konsep Perancangan Visual.....	48

4.2.1	Media yang digunakan	48
4.2.2	Perencanaan Media	49
4.3	Konsep Visual	50
4.3.1	<i>Layout</i>	50
4.3.2	Tipografi.....	51
4.3.3	Warna	52
4.3.4	Gaya Visual.....	53
4.4	Usulan Perancangan Visual	53
4.4.1	<i>Attention</i>	53
4.4.2	<i>Interest</i>	55
4.4.3	<i>Search</i>	57
4.4.4	<i>Action</i>	57
4.4.5	<i>Share</i>	59
BAB V PENUTUP		60
5.1	Kesimpulan.....	60
5.2	Saran	60
DAFTAR PUSTAKA		61
LAMPIRAN.....		63