

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Permasalahan	4
1.2.1 Identifikasi Masalah	4
1.2.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Ruang Lingkup	5
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.7 Metode Penelitian	7
1.8 Metodologi Penelitian	8
1.9 Kerangka Penelitian	9
1.10 Pembabakan	10
BAB II	12
LANDASAN TEORI	12
2.1 Kampanye	12
2.2 Pariwisata	13
2.2.1 Strategi Kreatif	13
2.2.1 Destination Branding	14
2.2.2 Unsur-Unsur Pariwisata	15
2.2.3 Definisi Pariwisata	16
2.3 Teori Pemasaran	16
2.3.1 Definisi Pemasaran	16
2.3.2 Komunikasi Pemasaran	16

2.3.3	Strategi Pemasaran	16
2.3.4	Bauran Pemasaran	17
2.3.5	Periklanan	17
2.3.6	Copywriting	18
2.3.8	Media	19
2.4	Metode Analisis	20
2.5	Perancangan	20
2.6	Desain Komunikasi Visual	21
2.7.1	Titik	22
2.7.2	Garis	23
2.7.3	Bidang	24
2.7.4	Warna	24
2.7.5	Tekstur	28
2.7.6	Gelap Terang / Kontras	28
2.7.7	Ukuran	28
2.7.8	Tipografi	29
2.7.10	Fotografi	33
2.5.11	Ilustrasi	33
2.7.12	Logo	34
2.7.13	Film.....	34
2.8	Kerangka Teori	36
BAB III		37
DATA DAN ANALISIS MASALAH		37
3.1	Data Pemberi Proyek	37
3.1.1	Profil Museum Prabu Geusal Ulun	37
3.1.2	Lokasi Museum geusan ulun	37
3.1.3	Data Tempat	38
3.1.4	Media Promosi	39
3.2.2	AOI (Activity, Opinion, Interest)	41
3.2.4	Data Observasi	44
3.3	Analisis Perbandingan	45
3.4	Matriks SWOT	46
BAB IV		48

STRATEGI DAN HASIL PERANCANGAN	48
4.1 Konsep Pesan	48
4.2 What to Say	49
4.3 Model AISAS	50
4.3 Model AISAS	53
4.4 Konsep Visual	53
4.5 Warna	55
4.6 Perancangan Audio Visual	55
BAB V	60
PENUTUP.....	60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran	60
Daftar Pustaka	61
DAFTAR LAMPIRAN	64
A. Data Hasil Kuisisioner	64
B. Ucapan Terima Kasih Pribadi	67