

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT, yang mana atas izin dan anugerahnya penulis dapat melaksanakan tugas akhir sampai dengan selesai. Maksud dan tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Studi Strata I Desain Komunikasi Visual Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom.

Pada kesempatan ini, tidak lupa pula penulis mengucapkan rasa terimakasih kepada beberapa pihak yang telah membantu penulis dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, terutama kepada:

1. Bapak Drs. Mohamad Tohir, S.ST., M.Ds. selaku dosen pembimbing tugas akhir.
2. Bapak Dr. Didit Widiatmoko Soewardikoen, M.Sn. selaku dosen penguji sidang tugas akhir.
3. Bapak Imansyah Lubis, S.sos, M.sn. selaku dosen penguji sidang tugas akhir.
4. Bapak Budi Setiawan selaku pemilik Fun Park Waterboom Villa Nusa Indah yang memberikan saya kesempatan untuk meneliti dan mendapatkan data untuk mengerjakan tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan yang terdapat dalam Tugas Akhir ini, atas dasar itulah kritik dan saran yang membangun diharapkan untuk dapat membantu kekurangan yang dimiliki oleh Tugas Akhir. Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi banyak orang, baik bagi penulis maupun setiap orang yang membacanya. Atas perhatiannya penulis mengucapkan terima kasih.

Bandung, 26 Juni 2014

Penulis,

Theza Adhe Ginanjar

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR / FOTO	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2 Pemasalahan	2
1.2.1 Identifikasi Masalah	2
1.2.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup	2
1.4 Tujuan Perancangan	3
1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis	3
1.5.1 Pengumpulan Data	3
1.5.2 Analisis	4
1.6 Kerangka Penelitian	5
1.7 Pembabakan	6
BAB II DASAR PEMIKIRAN	7
2.1 Teori Pemasaran	7
2.1.1 Definisi Pemasaran	7
2.1.2 Prinsip Pemasaran	7
2.1.3 Marketing Mix	8
2.1.4 AISAS	9
2.2 Teori Promosi.....	11
2.2.1 Promotion Mix	14

2.2.2 Advertising.....	16
2.2.3 Perencanaan Media	17
2.3 Teori Desain Komunikasi Visual.....	17
2.3.1 Definisi Desain Komunikasi Visual.....	18
2.3.2 Tipografi	18
2.3.3 Warna.....	19
2.3.4 Layout	22
2.3.5 Ilustrasi.....	29
BAB III DATA DAN ANALISA	32
3.1 Data Profil Fun Park Waterboom Villa Nusa Indah	32
3.1.1 Hasil Pengumpulan Data.....	32
3.1.2 Tinjauan Terhadap Program Terdahulu dan Objek Wisata Sejenis.....	43
3.2 Analisis	54
3.2.1 Analisis Data Hasil Wawancara.....	53
3.2.2 Analisis Data Hasil Kuisisioner.....	53
3.2.3 Analisis Terhadap Objek Wisata Sejenis	54
3.2.4 Analisis SWOT	56
BAB V KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	60
4.1 Konsep Pesan	61
4.2 Konsep Kreatif	62
4.4 Konsep Media	63
4.3 Konsep Visual	68
4.3.1 Tipografi	68
4.3.2 Layout	69
4.3.3 Warna	70
4.5 Konsep Bisnis	71
4.6 Hasil Perancangan.....	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	79
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81

DAFTAR GAMBAR/FOTO

Gambar I.1 Kerangka Perancangan	5
Gambar II.1 Bauran Pemasaran	9
Gambar II.2 Proses Perubahan AIDMA Menjadi AISAS	10
Gambar II.3 Visualisasi Tipografi	18
Gambar II.4 Warna Primer	19
Gambar II.5 Warna Sekunder	20
Gambar II.6 Warna Tersier	20
Gambar II.7 Contoh Layout	23
Gambar II.8 Layout Axial	24
Gambar II.9 Layout Group	25
Gambar II.10 Layout Band	25
Gambar II.11 Layout Path.....	26
Gambar II.12 Layout T	26
Gambar II.13 Layout Z	27
Gambar II.14 Layout S	27
Gambar II.15 Layout U	28
Gambar II.16 Layout Grid	28
Gambar II.17 Layout Papan Catur	29
Gambar II.18 Contoh Ilustrasi Grafis	30
Gambar III.1 Logo Fun Park Waterboom Villa Nusa Indah.....	31
Gambar III.2 Kolam Renang	33
Gambar III.3 Waterboom.....	33
Gambar III.4 Flying Fox	34
Gambar III.5 Ruang Anak-anak.....	34
Gambar III.6 Penjual Aneka Makanan dan Minuman	35
Gambar III.7 Loker Pengunjung	36
Gambar III.8 Ruang Bilas dan Toilet.....	36
Gambar III.9 Pengamatan Objek Wisata	38
Gambar III.10 Wawancara Pemilik Objek Wisata.....	38
Gambar III.11 Grafik Jumlah Pengunjung.....	39

Gambar III.12 Grafik Pekerjaan Responden.....	40
Gambar III.13 Grafik Penghasilan Responden	40
Gambar III.14 Grafik Kebiasaan Responden Melakukan Rekreasi.....	41
Gambar III.15 Grafik Pengunjung Responden Dalam Setahun.....	41
Gambar III.16 Grafik Tempat Tinggal Responden.....	41
Gambar III.17 Grafik Pengetahuan Responden Terhadap Objek Wisata	42
Gambar III.18 Grafik Informasi Iklan Untuk Responden.....	42
Gambar III.19 Grafik Pekerjaan Responden.....	42
Gambar III.20 Spanduk.....	44
Gambar III.21 Baliho	44
Gambar III.22 Brosur.....	45
Gambar III.23 X-Banner	45
Gambar III.24 Baliho Lippo Cikarang Waterboom.....	46
Gambar III.25 Brosur Lippo Cikarang Waterboom.....	47
Gambar III.26 Poster Lippo Cikarang Waterboom.....	47
Gambar III.27 Web Banner Lippo Cikarang Waterboom.....	48
Gambar III.28 Website Lippo Cikarang Waterboom	48
Gambar III.29 Website The Jungle Waterpark Bogor	50
Gambar III.30 Baliho The Jungle Waterpark Bogor.....	50
Gambar III.31 Poster The Jungle Waterpark Bogor	51
Gambar III.32 Brosur The Jungle Waterpark Bogor	52
Gambar III.33 Spanduk The Jungle Waterpark Bogor	52
Gambar IV.1 Gaya Gambar Ilustrasi	62
Gambar IV.2 Jenis Huruf Pacifico	69
Gambar IV.3 Jenis Huruf Century Ghotic	69
Gambar IV.4 Layout Group	70
Gambar IV.5 Warna Utama	70
Gambar IV.6 Warna Umum.....	71
Gambar IV.7 Media Brosur	72
Gambar IV.8 Media Flyer.....	73
Gambar IV.9 Media Iklan Koran	74
Gambar IV.10 Media Baliho.....	74

Gambar IV.11 Media Poster	75
Gambar IV.12 Pin	75
Gambar IV.13 Facebook	76
Gambar IV.14 Merchandise	76
Gambar IV.15 Sticker	77
Gambar IV.16 Souvenir	77
Gambar IV.17 Gantungan Kunci	78
Gambar IV.18 Kupon.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Karakteristik Media.....	14
Tabel II.2 Visualisasi Warna Psikologis	21
Tabel III.1 Rincian Data Jumlah Pengunjung.....	39
Tabel III.2 Analisis Perbandingan Wisata Sejenis.....	54
Tabel III.3 Analisis Media Promosi.....	55
Tabel III.4 Matriks SWOT.....	57
Tabel III.5 Strategy SWOT Terpilih	59
Tabel IV.1 Klafikasi Media Promosi Berdasarkan Tahapan Komunikasi.....	66
Tabel IV.2 Penjadwalan Media.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Wawancara.....	83
Lampiran II Kuisisioner.....	84
Lampiran III Sketsa Tangan.....	86
Lampiran IV Absensi Dan Revisi	93
Lampiran IV Ucapan Terima Kasih.....	94