

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA TUGAS AKHIR	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Identifikasi Masalah.....	2
I.3 Rumusan Masalah.....	3
I.4 Batasan Masalah	3
I.5 Tujuan dan Manfaat Rancangan	4
I.5.1 Tujuan Perancangan.....	4
I.5.2 Manfaat Perancangan.....	4
BAB II. PASAR MINGGU GEBU TASIKMALAYA SEBAGAI TEMPAT WISATA BELANJA, KULINER DAN OLAHRAGA.....	5
II.1 Landasan Teori	5
II.1.1 Wisata	5
II.1.2 Pasar	5
II.1.3 Gedung Bupati Tasikmalaya	6
II.1.4 Pasar Minggu Gebu Tasikmalaya.....	13
II.1.5 Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga.....	20
II.1.6 Kabupaten Tasikmalaya	20
II.2 Analisis Permasalahan.....	21
II.3.1 Observasi wilayah	21

II.3.2 Wawancara	23
II.3.3 Kuesioner.....	26
II.4 ResUME	29
II.5 Solusi perancangan	29
BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN	31
III.1 Khalayak Sasaran	31
III.1.1 Demografis.....	31
III.1.2 Geografis	32
III.1.3 Psikografis.....	32
III.1.4 <i>Consumer Insight</i>	33
III.1.5 <i>Consumer Journey</i>	34
III.2 Strategi Perancangan.....	36
III.2.1 Tujuan Komunikasi.....	36
III.2.2 Pendekatan Komunikasi.....	36
III.2.3 <i>Mandatory</i>	38
III.2.4 Materi Pesan.....	39
III.2.5 Gaya Bahasa.....	39
III.2.6 Strategi Kreatif	40
III.2.7 Strategi Media	42
III.2.7 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media	46
III.3 Konsep Visual	47
III.3.1 Format Desain	47
III.3.2 Tata Letak.....	53
III.3.3 Tipografi.....	56
III.3.4 Ilustrasi	57
III.3.5 Warna	61
III.3.6 Audio	62
BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI	63
IV.1 Media Utama.....	63
IV.1.2 Teknis Produksi Media Utama.....	63

IV.2 Media Pendukung	78
IV.2.1 Topi	78
IV.2.2 Kaos	78
IV.2.3 Stiker	79
IV.2.4 Pin	80
IV.2.5 Kartu parkir.....	81
IV.2.6 Photo Booth	81
IV.2.6 <i>Sleeve paper cup</i>	82
 BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	84
V.1 Kesimpulan	84
V.2 Saran.....	84
 DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	88
LAMPIRAN A. KUESIONER	89
LAMPIRAN B. WAWANCARA.....	90
KONTAK PENULIS DAN KONTRIBUTOR PERANCANGAN	91
RIWAYAT HIDUP.....	92