DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
ABSTRAK iii
ABSTRACT iv
KATA PENGANTAR 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 4
I.3 Rumusan Masalah 5
I.4 Batasan Masalah 5
I.5 Tujuan Perancangan 5
BAB II PERANCANGAN MEDIA PROMOSI MONUMEN TEMPAT LAHIR JENDERAL SOEDIRMAN 6
II.1 Pengertian Perancangan 6
II.2 Promosi 6
II.2.1 Definisi Promosi 6
II.2.2 Tujuan Promosi 7
II.2.3 Jenis-Jenis Promosi 8
II.2.4 Fungsi Promosi 9
II.3 Tinjauan Umum *Website* 10
II.3.1 Fungsi *Website* 10
II.4 Pengertian Monumen 11
II.5 Sejarah Monumen Tempat Lahir Jenderal Soedirman 12
II.5.1 Relief 17
II.5.2 Diorama 17
II.5.3 Harga Tiket Monumen Tempat Lahir Jenderal Soedirman 20

II.5.4 Letak Geografis Kabupaten Purbalingga 21
II.5.5 Objek Wisata Di Kabupaten Purbalingga 21
II.5.5.1 Objek Wisata Sejarah Di Kabupaten Purbalingga 22
II.6. Latar Belakang Riwayat Hidup Jenderal Soedirman 23
II.6.1 Tanda Jasa/Kehormatan Negara 24
II.7 Analisa 25
II.7.1 Analisa SWOT 25
II.7.2 Analisa Permasalahan 26
II.7.3 Penyelesaian Masalah 29
II.7.4 Target *Audience* 29
BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL 31
III.1 Strategi Perancangan 31
III.1.1 Pendekatan Komunikasi 31
III.1.1.1 Komunikasi Visual 31
III.1.1.2 Komunikasi Verbal 32
III.1.2 Strategi Kreatif 32
III.1.3 Strategi Media 32
III.1.3.1 Media Utama 32
III.1.3.2 Media Pendukung 34
III.1.3.3 *Gimmick (Merchandise)* 35
III.1.3.4 Jadwal Penyebaran Media 37
III.1.4 Strategi Distribusi 37
III.2 Konsep Visual 38
III.2.1 Identitas Visual 38
III.2.2 Format Desain 39
III.2.3 Tata Letak *(Layout)* 39
III.2.4 Tipografi 40
III.2.5 Ilustrasi 41
III.2.6 Warna 41
BAB IV TEKNIS PRODUKSI MEDIA 42
IV.1 Teknis Produksi Media 42
IV.1.1 *Hardware* (Perangkat Keras) 42

IV.1.2 *Software* (Perangkat Lunak) 42
IV.2 Tampilan Media Utama *Website* 43
IV.2.1 Beranda/*Home* 43
IV.2.2 Kunjungan/*Visit* 44
IV.2.3 Galeri/*Gallery* 45
IV.2.4 *Merchandise* 46
IV.2.5 Kontak/*Contact* 46
IV.3 Media Pendukung 47
IV.3.1 Poster 47
IV.3.2 Brosur 47
IV.3.3 Spanduk 48
IV.3.4 Media Sosial 48
IV.4 *Gimmick/Merchandise* 49
IV.4.1 Pulpen 49
IV.4.2 Kaos 50
IV.4.3 Mug 50
IV.4.4 Stiker 51
IV.4.5 Gantungan Kunci 51
IV.4.6 Pin 52
IV.4.7 *Note Book* 52
DAFTAR PUSTAKA 54
LAMPIRAN 56