DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAHAN..... i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS..... ii
KATA PENGANTAR..... iii
ABSTRAK..... iv
ABSTRACT..... v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR..... ix
DAFTAR TABEL..... xi

BAB I PENDAHULUAN..... 1
I.1 Latar Belakang Masalah..... 1
I.2 Identifikasi Masalah..... 2
I.3 Rumusan Masalah..... 2
I.4 Batasan Masalah..... 2
I.5 Tujuan Perancangan..... 3

BAB II WISATA FARM HOUSE LEMBANG..... 4
II.1 Definisi Wisata..... 4
II.1.1 Jenis-Jenis Wisata..... 4
II.2 Farm House Lembang..... 5
II.3 Akses Tranportasi..... 6
II.4 Fasilitas, Sarana Dan Prasarana..... 6
II.4.1 Penukaran Tiket..... 6
II.4.2 Rumah Hobbit..... 7
II.4.3 Bangunan Bergaya Eropa..... 7
II.4.4 Penjualan Souvenir..... 8
II.4.5 Kafe Dan Jajanan Tradisional..... 8
II.4.6 Berfoto Dan Berinteraksi Dengan Hewan..... 9
II.4.7 Penyewaan Pakaian..... 9
II.5 Media Dan Sarana Informasi Di Farm House Lembang..... 10

II.6 Hasil Kuisioner Dan Wawancara..... 11
II.7 Kesimpulan Dan Solusi..... 12

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL..... 13
III.1 Pengunjung Saat Ini..... 13
III.2 Strategi Perancangan..... 13
III.2.1 Tujuan Komunikasi..... 14
III.2.2 Pendekatan Komunikasi..... 14
III.2.3 Materi Pesan..... 14
III.2.4 Strategi Kreatif..... 15
III.2.5 Strategi Media..... 15
III.2.5.1 *Sign System*..... 16
III.2.5.2 Infotainment Map..... 17
III.2.5.3 Brosur..... 17
III.2.6 Strategi Distribusi..... 18
III.3 Konsep Visual..... 18
III.3.1 Format Desain..... 18
III.3.2 Tata Letak..... 19
III.3.3 Tipografi..... 20
III.3.4 Ilustrasi..... 21
III.3.5 Warna..... 22

BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI..... 24
IV.1 Teknis Produksi..... 24
IV.1.1 Sketsa..... 24
IV.1.2 Eksekusi Visual..... 24
IV.1.3 Tahap Perancangan..... 25
IV.2 Aplikasi Media..... 25
IV.2.1 Media Utama..... 25
IV.2.2 Media Pendukung..... 27
IV.3 Aplikasi Penempatan Di Lapangan..... 29

DAFTAR PUSTAKA..... 34
LAMPIRAN..... 35