DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT 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 Perancangan 3

BAB II. WISATA ALAM *GREEN CANYON* CURUG PUTRI 4
II.1 Landasan Teori 4
II.1.1 Pengertian Pariwisata 4
II.1.2 Pengertian Wisatawan 4
II.1.3 Jenis-Jenis Pariwisata 5
II.1.4 *Green Canyon* 6
II.1.5 Pengertian Sapta Pesona Wisata 7
II.1.6 Objek dan Atraksi Wisata 8
II.1.7 Sarana dan Prasarana Pariwisata 9
II.2 Objek Penelitian 9
II.2.1 Kondisi Alam Objek Wisata *Green Canyon* Curug Putri 9
II.2.2 Profil Pengelola *Green Canyon* Curug Putri Tahura Banten 10
II.2.3 Fasilitas *Green Canyon* Curug Putri Tahura Banten 11

II.3 Analisa 13
II.3.1 Data Observasi 13
II.3.2 Data Wawancara 14
II.3.2.1 Wawancara dengan Perwakilan Dari Pihak Tahura Banten 14
II.3.2.2 Wawancara dengan Wisatawan 15
II.3.3 Data Hasil Kuisoner 16
II.4 Resume 19
II.5 Solusi Perancangan 19

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN
III.1 Khalayak Sasaran 20
III.2 Strategi Perancangan 24
III.2.1 Tujuan Komunikasi 25
III.2.2 Pendekatan Komunikasi 25
III.2.2.1 Pendekatan Visual 25
III.2.2.2 Pendekatan Verbal 29
III.2.3 *Mandatory* 29
III.2.4 Materi Pesan 29
III.2.5 Gaya Bahasa 29
III.2.6 Strategi Kreatif 30
III.2.6.1 *Keyword* 31
III.2.6.2 *Tagline* 31
III.2.7 Strategi Media 31
III.2.7.1 Media Utama 32
III.2.7.2 Media Aplikasi 33
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran 36
III.3 Konsep Logo 37
III.3.1 Format Desain 37
III.3.2 Tata Letak 38
III.3.3 Tipografi 39
III.3.4 Studi *Logogram* 40
III.3.5 Warna 42

BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI
IV.1 Teknis Produksi 43
IV.1.1 Pra Produksi 43
IV.1.2 Produksi 47
IV.1.3 Paska Produksi 49
IV.2 Konsep Media dan Desain 49
IV.2.1 Media Utama 49
IV.2.2 Panduan Identitas Logo 51
IV.2.3 Pengaplikasian Logo 55

DAFTAR PUSTAKA 70
LAMPIRAN 71