DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR LAMPIRAN xii

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

BAB II SENDANG GEULIS KAHURIPAN
II.1 Pengertian Wisata 4
II.1.1 Potensi Wisata 5
II.1.2 Pengunjung dan Karakterlistiknya 5
II.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Perjalanan Wisata 7
II.1.4 Informasi 8
II.2 Sendang Geulis Kahuripan 8
II.3 Analisa Masalah 11
II.3.1 Analisa Deskriptif 11
II.3.2 Data Hasil Wawancara 11
II.4 Data Informasi Keberadaan Sendang Geulis Kahuripan 11
II.4.1 Akses Perjalanan 12
II.4.2 Fasilitas Perjalanan 12

II.4.3 Pergantian Nama 13
II.4.4 Masukan Pengunjung 13
II.5 Data Responden 14
II.5.1 Sumber Pengetahuan Masyarakat 15
II.5.2 Peminat Masyarakat 15
II.6 *Resume* 16
II.7 Solusi Perancangan 18

BAB III STRATEGI PERANCAGAN DAN KONSEP DESAIN
III.1 Strategi perancangan 18
III.1.1 Tujuan Komunikasi 19
III.1.2 Pendekatan Komunikasi 19
III.1.3 Materi Pesan 20
III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan 21
III.1.5.1 *Consumer Insight* 21
III.1.5.1 *Consumer Journey* 22
III.1.6 Strategi Kreatif 22
III.1.6.1 *Copywriting* 24
III.1.6.2 *Storyline* 25
III.1.6.3 *Storyboard* 28
III.1.6.4 Visualisasi 31
III.1.7 Strategi Media 31
III.1.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media 33
III.2 Konsep Visual 34
III.2.1 Format Desain 34
III.2.2 Tata Letak (*layout)* 34
III.2.3 Huruf 34
III.2.4 Ilustrasi 34
III.2.5 Warna 34

BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI
IV.1 Media Utama 35

IV.2 Media Pendukung 41
IV.2.1 Poster 41
IV.2.2 *Mini Aquascape* 44
IV.2.3 *X-Banner* 46
IV.2.4 *Note Book* 47
IV.2.5 *T-Shirt* 49
IV.2.6 Topi 50
IV.2.7 *Tote Bag* 51
IV.2.8 *Sticker* 52

DAFTAR PUSTAKA xiv
LAMPIRAN