DAFTAR ISI

KATA PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR Lampiran xiii

BAB I PENDAHULUAN
I.1 Latar Belakang Masalah 1
I.2 Identifikasi Masalah 2
I.3 Rumusan Masalah 2
1.4 Batasan Masalah 2
I.5 Tujuan Penelitian dan Manfaat Perancangan 3
I.5.1 Tujuan Penelitian 3
I.5.2 Manfaat Perancangan 3

BAB II OBJEK WISATA KAMPUNG TOGA
II.1 Pengertian Pariwisata 4
II.1.1 Jenis-Jenis Pariwisata 4
II.2 Objek Wisata Kampung Toga Sumedang 10
II.2.1 Logo Objek Wisata Kampung Toga 11
II.2.2 Kampung Toga Kawasan Wisata dengan Fasilitas Umum yang terdiri dari 6 Zona 11
II.2.3 Struktur Organisasi Objek Wisata Kampung Toga 15
II.3 Analisis 15
II.3.1 Analisis Permasalahan Melalui SWOT 15

II.3.2 Analisis Komentar Masyarakat 17
II.3.3 Opini Pakar 17
II.4 Resume 17
II.5 Solusi Perancangan 18

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN
III.1 Khalayak Sasaran 19
III.2.1 Strategi Perancangan 19
III.2.2 Pendekatan Komunikasi 21
III.2.3 Materi Pesan 22
III.2.4 Gaya Bahasa 22
III.2.5 Strategi Kreatif 23
III.2.6 Strategi Media 25
III.2.7 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media 27
III.3 Konsep Visual 27
III.3.1 Format Video 27
III.3.2 Tata Letak (Layout) 27
III.3.3 Tifografi 29
III.3.4 Ilustrasi 30
III.3.5 Warna 30
III.3.6 Audio 31

BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI
IV.1 Media Utama 32
IV.1.1 Teknis Pembuatan Video 32
IV.1.2 Teknis Editing 33
IV.1.2.1 Setting Frame 34
IV.1.2.2 Import Frame 34
IV.1.2.3 Pemotongan Frame 35
IV.1.2.4 Penambahan Transisi Video 35
IV.1.2.5 Penambahan Teks 36
IV.1.2.6 Penambahan Musik dan Dubbing Audio 36

IV.1.2.7 Proses Rendering 37
IV.2 Media Pendukung 37
IV.2.1 *X-Banner* 37
IV.2.2 *Poster* 38
IV.2.3 *Flyer* 39
IV.2.4 *T-shirt* 40
IV.2.5 Gantunga Kunci 41
IV.2.6 Sticker 42
DAFTAR PUSTAKA 43
LAMPIRAN 44