DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii

KATA PENGANTAR iii

ABSTRAK iv

ABSTRACT v

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR DIAGRAM xv

DAFTAR TABEL xvi

DAFTAR LAMPIRAN xvii

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang Masalah 2

1.2 Identifikasi Masalah 2

1.3 Rumusan Masalah 2

1.4 Batasan masalah 2

1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan 2

BAB II PERANCANGAN OBJEK WISATA TAMAN AIR SABDA ALAM GARUT MELALUI IKLAN *DISPLAY* 4

2.1 Landasan Teori 4

2.1.1 Pariwisata 4

2.1.2 Wisata 5
2.1.2.1 Pengertian 5
2.1.2.1 Jenis Wisata 6
2.2 Objek Penelitian 7
2.2.1 Taman Air Sabda Alam 7
2.2.2 Sejarah Taman Air Sabda Alam 8
2.3 Analisa Permasalahan 9
2.3.1 Marketing Mix (7P) 9
2.3.1.1 *Product* 9
2.3.1.2 *Place* 19
2.3.1.3 *Price* 20
2.3.1.4 *Promotion* 21
2.3.1.5 *People* 24
2.3.1.6 *Process* 24
2.3.1.7 *Phisycal Evidence* 24
2.3.2 SWOT 24
2.3.3 Kuesioner 28
2.4 Peta Persaingan 32
2.4.1 Darajat Pass 33
2.4.2 Identifikasi Pesaing 34
2.5 Resume 35
2.6 Solusi Perancangan 36

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN 37
3.1 Khalayak Sasaran 37
3.1.1 *Consumer Insight* 39
3.1.2 *Consumer Journey* 39
3.2 Strategi Perancangan 41
3.2.1 Tujuan Komunikasi 42
3.2.1.1 Definisi Promosi 42
3.2.1.2 Definisi Periklanan 42
3.2.1.3 Tujuan Periklanan 43
3.2.2 Pendekatan Komunikasi 43
3.2.3 Materi Pesan 46
3.2.4 Gaya Bahasa 46
3.2.5 *Mandatory* 47
3.2.6 Strategi Kreatif 48
3.2.6.1 AISAS *(Attention, Interest, Search, Action, Share)* 48
3.2.6.2 *Copywriting* 49
3.2.7 Strategi Media 50
3.2.7.1 Media Utama 51
3.2.7.2 Media Pendukung 52
3.2.7.3 Media *Gimmick* 53
3.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media 55
3.2.8.1 Strategi Distribusi 55
3.2.8.2 Waktu Penyebaran Media 56

3.3 Konsep Visual 58
3.3.1 Format Desain 59
3.3.2 Tata Letak 60
3.3.3 Topigrafi 61
3.3.4 Ilustrasi 63
3.3.2 Warna 65

BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI 67
4.1 Media Utama 67
4.1.1 Teknis Produksi Media Utama 67
4.2 Media Pendukung 90
4.2.1 Brosur 90
4.2.2 *Flyer* 91
4.2.3 *X-Banner* 92
4.2.4 *Banner* 93
4.2.5 *Video* 94
4.2.6 Media Sosial 95
4.2.7 *Website* 96
4.2.8 Tiket 97
4.3 Media *Gimmick* 98
4.3.1 Botol Minum Plastik 98
4.3.2 *Lunch Box* 99
4.3.3 *Goodybag* 100

4.3.4 Stiker ……..... 100

4.3.5 Gantungan Kunci……..... 101

4.3.6 *Tshirt* ...……..... 102

DAFTAR PUSTAKA 103

LAMPIRAN ……..... 105