DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORSINALITAS 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 1
I.2 Identifikasi Masalah 3
I.3 Rumusan Masalah 3
I.4 Batasan Masalah 3
I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan 3

BAB II. PEMBAHASAN MASALAH DAN SOLUSI MASALAH 5
II.1 Definisi 5
II.1.2 Gunung 5
II.1.3 Gunung Ciremai 5
II.1.4 Pendakian 6
II.1.5 *Base camp* Pendakian 7
II.1.6 Aksesibilitas Pariwisata 8
II.2 Keanekaragaman dan Sumber Daya Alam 9
II.2.1 Kondisi jalan menuju *base camp* 9
II.2.2 Persimpangan yang terdapat pada jalur akses 11
II.2.3 Jarak dan Waktu tempuh menuju *base camp* Apuy 14
II.2.4 Fasilitas *base camp* Apuy Gunung Ciremai 16
II.2.5 Objek wisata sekitar akses menuju *base camp* Apuy 22
II.3 Persepsi Masyarakat dan Wisatawan 23

II.4 Resume 24
II.5 Solusi Perancangan 24

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN 26
III.1 Khalayak Sasaran 26
III.1.2 Segmentasi 26
III.1.3 *Consumer Journey* 28
III.14 *Consumer Insight* 31
III.2 Strategi Perancangan 32
III.2.1 Tujuan Komunikasi 33
III.2.2 Pendekatan Komunikasi 34
III.2.3 *Mandatory* 36
III.2.4 Materi Pesan 36
III.2.5 Gaya Bahasa 37
III.2.6 Strategi Kreatif 37
III.2.7 Strategi Media 38
III.2.7.1 Media Utama 38
III.2.7.2 Media Pendukung 38
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media 40
III.3 Konsep Visual 41
III.3.1 Format Desain 41
III.3.2 Tata Letak (*layout*) 41
III.3.3 Tipografi 42
III.3.4 Ilustrasi 43
III.3.5 Warna 48

BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI 49
IV.1 Media Utama 49
IV.2 Teknis Produksi 49
IV.2.1 Spesifikasi *Software* 52
IV.3 Media Pendukung 54
IV.3.1 *Merchandise* 56

IV.4 Pengaplikasian Media Utama 63

DAFTAR PUSTAKA 66
LAMPIRAN 68