

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR ORISINALITAS	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xi

BAB I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Identifikasi Masalah	5
I.3 Rumusan Masalah	5
I.4 Batasan Masalah	6
I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	6
I.5.1 Tujuan Perancangan	6
I.5.1 Manfaat Perancangan	6

BAB II KAWASAN WISATA SITU CANGKUANG

II.1 Wisata	7
II.1.1 Jenis-jenis wisata	8
II.1.2 Wisata Edukasi	10
II.2 Wisata Situ Cangkuang.....	10
II.2.1 Sejarah	10
II.2.2 Fasilitas	15
II.2.3 Tiket dan pelayanan....	22
II.2.4 Akses.....	23
II.2.5 Kebersihan dan sistem informasi	25
II.3 Analisis Permasalahan	27
II.3.1 Kuesioner	27

II.3.2 Wawancara	39
II.3.3 observasi	43
II.3.4 Kondisi masyarakat	48
II.3.5 Promosi wisata Situ Cangkuang.....	48
II.4 Resume	49
II.5 Solusi Perancangan	50

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak sasaran	51
III.1.1 Demografis	51
III.1.2 Geografis	51
III.1.3 Psikografis	52
III.1.4 <i>Consumer Journey</i>	52
III.2 Strategi Perancangan	55
III.2.1 Tujuan Komunikasi	55
III.2.2 Pendekatan komunikasi.....	55
III.2.3 <i>Mandatory</i>	56
III.2.4 Pesan materi.....	57
III.2.5 Gaya bahasa.....	57
III.2.6 Strategi kreatif.....	57
III.2.7 Strategi media.....	57
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media.....	62
III.3 Konsep Visual.....	62
III.3.1 Format desain.....	62
III.3.2 Tata letak.....	65
III.3.3 Tipografi	70
III.3.4 Ilustrasi.....	72
III.3.5 Warna.....	74

BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Teknis Produksi	76
IV.2 Media Utama	78

IV.3 Media Pendukung	82
----------------------------	----

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

V.1 Kesimpulan	89
----------------------	----

V.2 Saran	89
-----------------	----

DAFTAR PUSTAKA	
----------------------	--

LAMPIRAN	
----------------	--

SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	
---	--

KONTAK PENULIS DAN KONTRIBUTOR	
--------------------------------------	--

DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	
---------------------------	--