

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Perancangan	6
1.5 Manfaat Perancangan	6
1.5.1 Manfaat Teoretis	6
1.5.2 Manfaat Praktis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Perancangan	7
2.2 Pariwisata	7
2.3 Pemasaran	9
2.3.1 Definisi Pemasaran	9
2.3.2 Bauran Pemasaran	9

	Halaman
2.3.3 Pemasaran Jasa	10
2.4 Promosi	11
2.4.1 Definisi Promosi	11
2.4.2 Tujuan Promosi	11
2.4.3 Bauran Promosi	12
2.5 <i>Brand</i>	14
2.6 <i>Brand Awareness</i>	16
2.7 Strategi Pemasaran	20
2.7.1 Mengidentifikasi Pasar (<i>Identifying Market</i>)	20
2.7.2 <i>Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats (SWOT)</i>	24
2.7.3 <i>Segmentation, Targeting, and Positioning (STP)</i>	25
2.7.4 <i>Unique Selling Proposition (USP)</i>	28
2.8 <i>Above The Line dan Below The Line</i>	29
2.9 Logo	30
2.10 Tagline	33
2.11 Strategi Desain Warna	35
2.12 Tipografi	36
2.13 <i>Layout</i>	36
BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA.....	45
3.1 Metodologi Penelitian	45
3.2 Teknik Pengumpulan Data	46

	Halaman
3.3 Teknik Analisis Data	48
3.3.1 Hasil dan Analisis Data	50
3.3.2 Studi Eksisting	53
3.3.3 Mengidentifikasi Pasar (<i>Identifying Market</i>) Wisata Pemandian Air Panas Padusan Pacet	56
3.3.4 SWOT Wisata Pemandian Air Panas Padusan Pacet	59
3.3.5 STP Wisata Pemandian Air Panas Padusan Pacet	60
3.3.6 Analisis Kompetitor	61
3.4 <i>Keyword</i>	62
3.4.1 Deskripsi Konsep	63
3.5 Metode Perancangan Karya	64
3.5.1 Alur Perancangan	64
3.5.2 Konsep Kreatif	65
3.5.3 Program Kreatif	73
3.6 Perencanaan Media.....	73
3.6.1 Tujuan Media	73
3.6.2 Strategi Media	74
BAB IV IMPLEMENTASI KARYA	87
4.1 Implementasi Karya	87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	103
5.1 Kesimpulan	103
5.2 Saran	104

DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN	108



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Perbedaan ATL dan BTL	29
Tabel 2 Matriks SWOT Perancangan <i>Branding</i> Wisata Pemandian Air Panas Padusan Pacet	59
Tabel 3 Penentuan Pemilihan Tipografi untuk <i>Logotype</i>	67
Tabel 4 Penentuan Pemilihan Sketsa Alternatif Logo	72
Tabel 5 Penentuan Pemilihan Sketsa Alternatif Desain <i>Billboard</i>	76
Tabel 6 Penentuan Pemilihan Sketsa Alternatif Desain Iklan Koran	78
Tabel 7 Penentuan Pemilihan Sketsa Alternatif Desain Penunjuk Arah	72
Tabel 8 Penentuan Pemilihan Sketsa Alternatif Desain Brosur	82
Tabel 9 Penentuan Pemilihan Sketsa Alternatif Desain Stiker	83
Tabel 10 Penentuan Pemilihan Sketsa Alternatif Desain Kaos	86

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Piramida <i>Brand Awareness</i>	16
Gambar 2.2 Bagan <i>Brand Awareness</i>	17
Gambar 2.3 Bagan <i>Identifying Market</i>	21
Gambar 2.4 <i>Circus Layout</i>	37
Gambar 2.5 <i>Alphabet Inspired Layout</i>	38
Gambar 2.6 <i>Multi Panel Layout</i>	38
Gambar 2.7 <i>Silhouette Layout</i>	39
Gambar 2.8 <i>Copy-Heavy Layout</i>	40
Gambar 2.9 <i>Mondrian Layout</i>	41
Gambar 2.10 <i>Picture Window Layout</i>	42
Gambar 3.1 Skema Model Analisis Interaktif	50
Gambar 3.2 Kolam Air Panas	53
Gambar 3.3 Kolam Renang Dewasa.....	54
Gambar 3.4 Kolam Air Panas	54
Gambar 3.5 ATV	55
Gambar 3.6 Peserta <i>Rafting</i>	55
Gambar 3.7 <i>Rafting</i> Pacet	56
Gambar 3.8 Skema <i>Identifying Market</i>	57
Gambar 3.9 Skema Hasil <i>Identifying Market</i>	63

Gambar 3.10	Skema Alur Perancangan	65
Gambar 3.11	Alternatif Huruf untuk Menjadi <i>Logotype</i>	67
Gambar 3.12	<i>Font</i> Eight One yang Terpilih Menjadi Huruf <i>Logotype</i>	68
Gambar 3.13	<i>Font</i> Comfortaa yang Terpilih Menjadi Huruf untuk <i>Headline</i> , <i>Caption</i> , dan <i>Body Copy</i>	68
Gambar 3.14	Alternatif Warna yang Akan Digunakan	69
Gambar 3.15	Warna yang Cocok dengan Konsep ” <i>Natural and Calm</i> ”	69
Gambar 3.16	Warna Terpilih	70
Gambar 3.17	Sketsa Alternatif Logo	71
Gambar 3.18	Sketsa Logo Terpilih	72
Gambar 3.19	Logo Terpilih	73
Gambar 3.20	Sketsa Alternatif Desain <i>Billboard</i>	76
Gambar 3.21	Sketsa Desain <i>Billboard</i> yang Terpilih	77
Gambar 3.22	Sketsa Alternatif Desain Iklan Koran	78
Gambar 3.23	Sketsa Desain Iklan Koran yang Terpilih	79
Gambar 3.24	Sketsa Alternatif Desain Penunjuk Arah	80
Gambar 3.25	Sketsa Desain Penunjuk Arah yang Terpilih	80
Gambar 3.26	Sketsa Alternatif Desain Brosur	81
Gambar 3.27	Sketsa Desain Brosur yang Terpilih	82
Gambar 3.28	Sketsa Alternatif Desain Stiker	83
Gambar 3.29	Sketsa Desain Stiker yang Terpilih	84
Gambar 3.30	Sketsa Desain <i>Website</i> yang Digunakan	85

Gambar 3.31	Sketsa Alternatif Desain Kaos	86
Gambar 3.32	Sketsa Desain Kaos yang Terpilih	86
Gambar 4.1	Logo Padusan dalam Bentuk Positif-Negatif dan <i>Grid System</i>	88
Gambar 4.2	<i>Final Art Work</i> Logo Padusan	89
Gambar 4.3	Standar Ukuran Minimal Pengaplikasian Logo Padusan	89
Gambar 4.4	Larangan dalam Pengaplikasian Logo	90
Gambar 4.5	Implementasi Desain <i>Billboard</i> untuk <i>Branding</i> Padusan	91
Gambar 4.6	Ilustrasi Penempatan Desain <i>Billboard</i> untuk <i>Branding</i> Padusan ..	92
Gambar 4.7	Implementasi Desain Iklan Koran untuk <i>Branding</i> Padusan	93
Gambar 4.8	Ilustrasi Penempatan Desain Iklan Koran untuk <i>Branding</i> Padusan	93
Gambar 4.9	Implementasi Desain Penunjuk Arah untuk <i>Branding</i> Padusan	94
Gambar 4.10	Ilustrasi Penempatan Desain Penunjuk Arah untuk <i>Branding</i> Padusan	95
Gambar 4.11	Implementasi Desain Brosur untuk <i>Branding</i> Padusan (Sisi Luar)	96
Gambar 4.12	Implementasi Desain Brosur untuk <i>Branding</i> Padusan (Sisi Dalam)	97
Gambar 4.13	Implementasi Desain Stiker untuk <i>Branding</i> Padusan	98
Gambar 4.14	Implementasi Desain <i>Website</i> untuk <i>Branding</i> Padusan (Halaman Home)	98

Gambar 4.15 Implementasi Desain <i>Website</i> untuk <i>Branding</i> Padusan (Halaman Facility)	99
Gambar 4.16 Implementasi Desain <i>Website</i> untuk <i>Branding</i> Padusan (Halaman Gallery)	100
Gambar 4.17 Implementasi Desain <i>Website</i> untuk <i>Branding</i> Padusan (Halaman About)	101
Gambar 4.18 Implementasi Desain Kaos untuk <i>Branding</i> Padusan.....	102

