

ABSTRAK

Tugas akhir adalah sebuah sarana proses untuk mempersiapkan diri dalam merancang sebuah proyek di dalam dunia kerjadengan tujuan memenuhi kebutuhan di dalam persiapan kelulusan dan persiapan untuk menghadapi dunia kerja. Pembuatan Tugas Akhir ini mewajibkan mahasiswa untuk mempelajari semua hal yang diperlukan dalam perancangan promosi. Dalam laporan ini penulis ingin menunjukkan proses, konsep dan beragam hal mengenai pembuatan karya Tugas Akhir penulis.

Dari pengalaman pembuatan Tugas Akhir ini banyak hal yang didapat dan berguna dengan sistemnya yang menyeluruh dan sangat mendekati dunia kerja nyata dalam bidang Desain Komunikasi Visual.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii

BAB I: PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.2.1 Rumusan Masalah	2
1.2.2 Ruang Lingkup Masalah	2
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	3
1.5 Skema Perancangan	4

BAB II: LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian kebudayaan	5
2.2 Kebudayaan Sumatera Utara	5
2.3 Kebudayaan di Pulau Samosir	6
2.3.1 Musik	6
2.3.2 Tarian	7
2.3.3 Arsitektur	8
2.3.4 Kerajinan	9
2.3.5 Kuliner Khas	9
2.3.6 Mitos	10
2.4 Pengertian Promosi	13

2.4.1 Sejarah Promosi	13
2.4.2 Konsep dan Jenis Jenis Promosi	13

BAB III: DATA DAN ANALISIS

3.1 Data dan Fakta	17
3.1.1 Profil Badan dan Lembaga Terkait	17
3.1.1.1 Pemerintahan Kabupaten Samosir	17
3.1.2 Wawancara	20
3.1.2.1 Bapak Benny Hotmatua Naenggolan S.H.	20
3.1.3 Kuesioner	21
3.1.4 Tinjauan Terhadap Karya Sejenis	23
3.1.4.1 Media Promosi Surabaya	23
3.1.4.2 Media Promosi Seri Visit Indonesia	25
3.2 Analisa Permasalahan	27
3.2.1 Analisis SWOT Pulau Samosir	27
3.2.2 Analisis SWOT Promosi ATL	28
3.2.3 Analisis STP	29

BAB IV: PEMECAHAN MASALAH

4.1 Konsep Komunikasi	30
4.2 Konsep Kreatif	30
4.3 Konsep Media	31
4.4 Hasil Karya	32
4.4.1 Logo Wisata Samosir	32
4.4.2 Billboard	33
4.4.3 Iklan Berseri Majalah	35
4.4.4. Brosur	45
4.4.5 Facebook Page	46
4.4.6 Banner Iklan Internet	46
4.4.7 Website	47

4.4.8 Ambient Indoor 1	50
4.4.9 Ambient Indoor 2	50
4.4.10 Ambient Outdoor	51
4.4.11 Topi	51
4.4.12 T-Shirt	52
4.5 Timeline	53

BAB V: PENUTUP

5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran	54

DAFTAR GAMBAR

1.1 Skema Perancangan	4
3.1 Logo Pemerintahan Kabupaten Samosir	17
3.2 Brosur Wisata Surabaya	23
3.3 Brosur Surabaya	23
3.4 Majalah City Guide Surabaya	24
3.5 Aplikasi iTunes	24
3.6 Billboard Visit Indonesia 2008	25
3.7 Poster Visit Indonesia 2009	25
3.8 Poster Visit Indonesia 2009 dengan Tema Sejarah	26
3.9 Kerjasama Dengan Garuda Indonesia	26
4.1 Logotype Samosir	32
4.2 Billboard Tahap Introduction	33
4.3 Billboard Tahap Informing dan Seterusnya	34
4.4 Iklan a Majalah Halaman 1	35
4.5 Iklan b Majalah Halaman 1	36
4.6 Iklan c Majalah Halaman 1	37
4.7 Iklan d Majalah Halaman 1	38
4.8 Iklan a Majalah Halaman 2	39
4.9 Iklan b Majalah Halaman 2	40
4.10 Iklan a Majalah (Reminding)	41
4.11 Iklan b Majalah (Reminding)	42
4.12 Iklan c Majalah (Reminding)	43
4.13 Iklan d Majalah (Reminding)	44
4.14 Halaman Depan Brosur	45
4.15 Halaman Belakang Brosur	45
4.16 Contoh Facebook Page	46
4.17 Variasi Banner	46
4.18 Variasi Banner	46
4.19 Variasi Banner	47

4.20	Tampilan Website (Homepage)	47
4.21	Tampilan Website (Explore)	48
4.22	Tampilan Website (Getting Here)	49
4.23	Mall Poster	50
4.24	Elevator	50
4.25	Bus	51
4.26	Topi	51
4.27	T-Shirt	52
4.28	Timeline	53

DAFTAR PUSTAKA	x
-----------------------------	----------

DATA PENULIS	xi
---------------------------	-----------

UCAPAN TERIMA KASIH	xii
----------------------------------	------------

LAMPIRAN	xiii
-----------------------	-------------