

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
PERNYATAAN HASIL KARYA PRIBADI.....	v
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup.....	3
1.2.1 Permasalahan	3
1.2.2 Ruang Lingkup.....	3
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.5 Skema Perancangan	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Komunikasi	6
2.2 Desain Komunikasi Visual.....	7
2.3 Pemasaran	7
2.3.1 Pengertian Pemasaran	7
2.3.2 Mengidentifikasi Peluang Pemasaran dengan STP.....	8
2.3.3 Mengembangkan Strategi Pemasaran dengan Marketing Mix	9
2.3.4 Promosi	9
2.3.5 Menganalisa Lingkungan dengan SWOT	11
2.4 Pariwisata	12
2.4.1 Motivasi Perjalanan Wisata.....	13

2.4.2	Unsur-Unsur yang Mempengaruhi Pengambilan Keputusan untuk Perjalanan Wisata.....	14
2.4.3	Jenis –Jenis Wisata.....	15
2.4.4	Wisata edutainment.....	15
2.4.5	Wisata Seni-Budaya.....	16
2.5	Pengertian Keramik.....	17
2.5.1	Klasifikasi Keramik	18
2.5.2	Sifat Keramik	18
2.5.3	Proses Pembuatan Keramik secara Singkat	19
2.6	Pandangan Umum Tentang Scrapbook.....	19
2.7	Pandangan Umum Tentang Kolase.....	20
2.8	Pandangan Umum Tentang Blog	21

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1	Data dan Fakta.....	23
3.1.1	Perusahaan dan Lembaga Terkait atau Fenomena.....	23
3.1.2	Tinjauan Terhadap Proyek atau Persoalan Sejenis	33
3.2	Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	34
3.2.1	Analisis berdasarkan STP	34
3.2.2	Analisis berdasarkan SWOT	35

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1	Konsep Komunikasi	39
4.2	Konsep Kreatif	40
4.2.1	Penggunaan Warna (Color Choise).....	41
4.2.2	Penggunaan <i>Font</i> Pendukung.....	42
4.3	Konsep Media	43
4.3.1	Rencana Pemakaian Media dan Timeline Promosi	47
4.4	Hasil Karya.....	51
4.4.1	Visual Identity (Logo).....	51
4.4.2	Promosi Melalui Media Cetak	53
4.4.3	Promosi Melalui Media Pers	64

4.4.4 Promosi Melalui Media Elektronik	68
4.4.5 Packaging	71
4.4.6 Merchandise	73
4.4.7 Media Dalam (Inside Media)	75

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	78
5.2 Saran.....	78

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR ISTILAH

LAMPIRAN

KOMENTAR DAN SARAN PENGUJI

DATA PENULIS

UCAPAN TERIMA KASIH

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1.1** Skema perancangan
- Gambar 2.1** Contoh Aplikasi Scrapbook
- Gambar 2.2** Karya Kolase Anak
- Gambar 2.3** Tampilan Blog
- Gambar 3.1** Logo F.Widayanto
- Gambar 3.1** Logo Kharisma Tembikar
- Gambar 3.2** Skema perancangan
- Gambar 3.3** Suasana Tanah Baru dan contoh Patung Karya F.Widayanto
- Gambar 3.4** Widayanto Saat Diwawancara
- Gambar 3.5** Diagram 1
- Gambar 3.6** Diagram 2
- Gambar 4.1** logo Rumah Tanah Baru F.Widayanto
- Gambar 4.2** Poster Berseri
- Gambar 4.3** Poster Anak
- Gambar 4.4** Poster Ibu
- Gambar 4.5** Poster Ayah
- Gambar 4.6** Brosur tampak luar dan dalam
- Gambar 4.7** Booklet – Tampak Luar dan Dalam
- Gambar 4.8** Halaman-Halaman Booklet
- Gambar 4.8** Flyer versi Ayah – Ibu – Anak
- Gambar 4.10** Animasi Logo Pada Tampilan opening
- Gambar 4.11** Tampilan home – program – fasilitas – informasi –keramik
- Gambar 4.12** Iklan Tabloid
- Gambar 4.13** Iklan Advertorial Ibu pada Majalah
- Gambar 4.14** Iklan Advertorial Ibu pada Majalah
- Gambar 4.15** Iklan Koran
- Gambar 4.16** Web Banner
- Gambar 4.17** Contoh Animasi Pada Web Banner
- Gambar 4.18** Tiket Kunjungan dan Paket Clay

Gambar 4.19 Shopping Bag

Gambar 4.20 kemasan accessories

Gambar 4.21 CD Photo + casing

Gambar 4.22 Aplikasi sticker mobil

Gambar 4.23 Seragam clay trainer

Gambar 4.24 Celemek fun with clay

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Benchmarking
Tabel 3.2	Penilaian Swot
Tabel 4.1	Rencana Pemakaian Media
Tabel 4.2	Timeline Promosi
Tabel 4.3	Budgeting

DAFTAR ISTILAH

- Edutainment* : Sebuah kegiatan yang bersifat menghibur namun juga dibuat untuk mengajarkan sesuatu hal kepada masyarakat.
- Earthenware* : Jenis keramik yang suhu pembakarannya rendah, struktur dan tekstur lebih rapuh.
- Stoneware* : Jenis keramik bakaran tinggi, struktur lebih kuat.
- Porselen* : Jenis keramik dengan suhu bakaran tertinggi (1400°C), tidak dapat diperoleh dari alam, harus diracik sendiri.
- Benchmarking* : Perbandingan terhadap persoalan sejenis
- Slice of life* : gaya komunikasi yang berisi tentang sekelumit tentang pengalaman nyata pribadi seseorang.
- Testimony* : Kesaksian terhadap hal tertentu
- Kolase* : Suatu teknik seni menempel berbagai macam materi selain cat, seperti kertas, kain, kaca, logam dan lain sebagainya
- Scrapbook* : Potongan cerita dari sebuah buku atau *diary* pada awalnya digunakan untuk menulis sebuah peristiwa yang terjadi
- Blog* : [Aplikasi web](#) yang menyerupai tulisan-tulisan (yang dimuat sebagai *posting*) pada sebuah halaman web umum. Bisa dilihat bebas oleh orang lain.
- Frame* : Potongan adegan atau gambar
- Tagline* : Slogan dalam iklan
- Logogram* : Bagian dari logo yang memiliki bentuk / image tertentu
- Logotype* : Bagian dari logo yang berupa teks / tulisan.
- Web Banner* : Bagian dalam tampilan web, berada pada bagian atas, formal biasanya memanjang. Biasanya berisi foto atau iklan.
- Advertorial* : Iklan yang ditulis dengan gaya editorial. Isi pesan dan gaya penulisannya lebih serius.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A : Wawancara dengan F.Widayanto

Lampiran B : Kliping digital

Lampiran C : Kuesioner dan tabel hasil kuesioner

Lampiran D : Sketsa logo dan desain