

## DAFTAR ISI

COVER DALAM .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup .....	5
1.2.1 Permasalahan .....	5
1.2.2 Ruang Lingkup .....	5
1.3 Tujuan Perancangan .....	7
1.4 Sumber dan Tehnik Pengumpulan Data .....	7
1.5 Skema Perancangan .....	9
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 <i>Brand</i> .....	10
2.1.1 Sejarah <i>Brand</i> .....	10
2.1.2 Definisi <i>Brand</i> .....	11
2.1.3 Manfaat <i>Brand</i> .....	12
2.1.4 <i>Brand Strategy</i> .....	13

2.1.4.1	<i>Brand Positioning</i> .....	13
2.1.4.2	<i>Brand Identity</i> .....	14
2.1.4.3	<i>Brand Personality</i> .....	14
2.1.4.4	<i>Brand Communication</i> .....	14
2.1.5	<i>Brand Equity</i> .....	15
2.1.6	<i>Re-Branding</i> .....	17
2.1.7	Visualisasi <i>Re-Branding</i> .....	18
2.2	<i>Corporate Identity</i>	
2.2.1	Definisi <i>Corporate Identity</i> .....	18
2.3	Logo	
2.3.1	Definisi Logo .....	19
2.3.2	Jenis-Jenis Logo .....	19
2.3.2.1	Symbol .....	20
2.3.2.2	<i>Logogram</i> .....	20
2.3.2.3	<i>Logotype</i> .....	20
2.3.2.4	Kombinasi <i>Logogram</i> dan <i>Logotype</i> .....	21
2.4	<i>Edutainment (Educational Entertainment)</i> .....	21
2.5	Teori Analisis SWOT	
2.5.1	Asal Mula Analisis SWOT .....	22
2.5.2	Perkembangan Analisis SWOT .....	23
2.5.3	Pengertian Analisis SWOT .....	23

2.6 STP (Segmentasi, Targeting, Positioning)	
2.6.1 Segmentasi .....	24
2.6.1.1 Segmentasi Demografis .....	24
2.6.1.2 Segmentasi Geografis .....	24
2.6.2 Targeting .....	25
2.6.3 Positioning .....	25
2.7 Promosi .....	27
2.7.1 Fungsi Promosi .....	27
2.7.2 Tujuan Promosi .....	27

### BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1 Identifikasi Data .....	29
3.2 Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis	
3.2.1 Dari Sisi <i>Edutainment</i> .....	38
3.2.2 Dari Sisi Taman Buah .....	39
3.3 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	
3.3.1 Data Tempat Wisata .....	40
3.3.2 Analisis SWOT .....	45
3.3.3 Strategi Marketing .....	46
3.4 Pemecahan Masalah .....	48

### BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1 Konsep Komunikasi .....	51
-----------------------------	----

4.2 Konsep Kreatif .....	52
4.3 Konsep Media .....	53
4.4 Hasil Karya	
4.4.1 Logo .....	56
4.4.1.1 Konsep Logo ( <i>Logogram</i> ) .....	57
4.4.1.2 Konsep Logo ( <i>Logotype</i> ) .....	65
4.4.2 <i>Business Suite</i> .....	67
4.4.3 Maskot .....	69
4.4.4 Iklan Koran .....	70
4.4.5 Banner .....	72
4.4.6 Brosur .....	74
4.4.7 Tiket Masuk .....	76
4.4.8 <i>Front Gate</i> .....	78
4.4.9 Trem Mekarsari .....	80
4.4.10 <i>Signage</i> .....	81
4.4.11 Papan Edukasi .....	85
4.4.12 Seragam Karyawan .....	87
4.4.13 Kemasan Buah ( <i>Fruit Packaging</i> ) .....	88
4.4.14 <i>Merchandise</i> .....	90
4.5 Biaya Media .....	93

## BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan ..... 98

5.2 Saran Penulis ..... 99

DAFTAR PUSTAKA ..... xvi

LAMPIRAN ..... xvii

SARAN DAN KOMENTAR DOSEN PENGUJI SIDANG TUGAS AKHIR.. xviii

UCAPAN TERIMA KASIH ..... xix

DATA PENULIS ..... xxi

## DAFTAR TABEL

### BAB II LANDASAN TEORI

Tabel 1	Tingkatan Brand Awareness .....	16
Tabel 2	Analisis SWOT .....	22

### BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Tabel 3	Wahana Mekarsari .....	37
Tabel 4	Tinjauan Proyek Sejenis ( <i>Edutainment</i> ).....	38
Tabel 5	Tinjauan Proyek Sejenis (Taman Buah) .....	39
Tabel 6	Wahana Mekarsari .....	42
Tabel 7	Analisis SWOT .....	45
Tabel 8	Segmentasi Demografis Mekarsari .....	46

## DAFTAR GAMBAR

### BAB I PENDAHULUAN

Gambar 1	Mind Mapping .....	9
----------	--------------------	---

### BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

Gambar 2	Logo Mekarsari .....	29
----------	----------------------	----

Gambar 3	Peta Ke Mekarsari .....	34
----------	-------------------------	----

Gambar 4	Peta Zona Mekarsari .....	34
----------	---------------------------	----

Gambar 5	Tanaman Lamtoro Gung .....	35
----------	----------------------------	----

Gambar 6	Contoh Aplikasi Logo .....	40
----------	----------------------------	----

Gambar 7	Segmentasi Geografis Mekarsari .....	46
----------	--------------------------------------	----

### BAB IV PEMECAHAN MASALAH

Gambar 8	Logo Taman Wisata Mekarsari Baru .....	56
----------	--	----

Gambar 9	Kupu-Kupu .....	57
----------	-----------------	----

Gambar 10	Buah Nanas .....	58
-----------	------------------	----

Gambar 11	Lamtoro Gung .....	61
-----------	--------------------	----

Gambar 12	Warna Logo .....	63
-----------	------------------	----

Gambar 13	<i>Logotype</i> .....	65
-----------	-----------------------	----

Gambar 14	Benang Sari .....	66
-----------	-------------------	----

Gambar 15	<i>Business Suite</i> .....	67
-----------	-----------------------------	----

Gambar 16	Maskot .....	69
-----------	--------------	----

Gambar 17	Iklan Koran .....	70
Gambar 18	Aplikasi Iklan Koran .....	71
Gambar 19	<i>Banner</i> / Umbul-Umbul .....	72
Gambar 20	Aplikasi <i>Banner</i> / Umbul-Umbul .....	72
Gambar 21	Brosur .....	74
Gambar 22	Aplikasi Brosur .....	75
Gambar 23	Tiket Masuk .....	76
Gambar 24	Aplikasi Tiket Masuk .....	76
Gambar 25	Logo untuk <i>Front Gate</i> .....	78
Gambar 26	<i>Sign</i> Tiket Masuk .....	78
Gambar 27	Aplikasi Logo & <i>Sign</i> untuk <i>Front Gate</i> .....	79
Gambar 28	Aplikasi Trem Mekarsari .....	80
Gambar 29	Petunjuk Arah .....	81
Gambar 30	Pemberitahuan .....	82
Gambar 31	Aplikasi Petunjuk Arah .....	83
Gambar 32	Aplikasi Pemberitahuan .....	84
Gambar 33	Papan Edukasi .....	85
Gambar 34	Aplikasi Papan Edukasi .....	86
Gambar 35	Aplikasi Seragam karyawan .....	87
Gambar 36	Kemasan Buah .....	88
Gambar 37	Label Harga Buah .....	89



Gambar 38	Aplikasi Kemasan dan Label Harga Buah .....	89
Gambar 39	Gantungan Kunci .....	90
Gambar 40	Aplikasi <i>Shopping Bag</i> .....	90