

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	ix

### BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Perancangan.....	2
1.4 Manfaat Perancangan.....	3
1.5 Metode Perancangan.....	3
1.6 Skema Perancangan.....	5

### BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pariwisata.....	3
2.1.1 Produk Wisata.....	7
2.1.2 Motivasi Perjalanan Wisata.....	8

2.1.3	Unsur-Unsur yang Mempengaruhi Pengambilan Keputusan untuk Perjalanan Wisata.....	9
2.1.4	Jenis-Jenis Wisata.....	10
2.2	Pemasaran.....	11
2.2.1	Pengertian Pemasaran.....	11
2.2.2	Mengidentifikasi Peluang Pemasaran dengan STP.....	12
2.2.3	Mengembangkan Strategi Pemasaran dengan Diferensiasi dan Marketing Mix.....	13
2.2.4	Pemasaran Pariwisata.....	13
2.2.5	Fokus Pemasaran Pariwisata.....	14
2.3	Promosi.....	15
2.3.1	Pengertian dan Tujuan Promosi.....	15
2.3.2	Promotion Mix.....	16
2.3.3	Menganalisa Lingkungan dengan SWOT.....	17

## **BAB III DATA DAN ANALISIS FAKTA**

3.1	Data dan Fakta.....	18
3.1.1	Perusahaan Terkait.....	18
3.1.2	Data Tentang Wilayah Gunung Patuha.....	22
3.1.3	Data Wawancara.....	29
3.1.4	Data Angket.....	31
3.1.5	Tinjauan Terhadap Proyek/Persoalan Sejenis.....	42
3.2	Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta.....	44
3.2.1	Unsur-Unsur Yang Mempengaruhi Pengambilan Keputusan Untuk Perjalanan Wisata.....	44
3.2.2	Jenis Wisata.....	44
3.2.3	Pemasaran.....	44
3.2.3.1	STP.....	44
3.2.3.2	Strategi Pemasaran.....	45
3.2.4	Tujuan.....	47
3.2.5	Promotion Mix.....	48
3.2.6	SWOT.....	48

## **BAB IV PEMECAHAN MASALAH**

4.1	Konsep Komunikasi.....	50
4.2	Konsep Kreatif.....	50
4.3	Konsep Media.....	51
4.4	Hasil Karya.....	52
4.4.1	Konsep Logo.....	52
4.4.2	Perancangan Media.....	53
4.4.2.1	Website.....	53
4.4.2.1.1	Home.....	54
4.4.2.1.2	Kawah Putih.....	55
4.4.2.1.3	Situ Patengan.....	55
4.4.2.1.4	Event.....	56
4.4.2.2	Brosur.....	57
4.4.2.3	Iklan Majalah.....	59
4.4.2.4	Poster Tempat.....	60
4.4.2.5	Poster Event.....	64

4.4.2.6	Postcard.....	65
4.4.2.7	Event.....	66
4.4.2.8	Pin.....	67
4.4.2.9	Stiker.....	67
4.4.2.10	Baju.....	68
4.5	Budgeting.....	69
4.6	Timeline.....	71

## **BAB V PENUTUP**

5.1	Kesimpulan.....	73
5.2	Saran.....	74

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **DAFTAR ISTILAH**

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

## **DATA PENULIS**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Logo Dinas Kebudayaan dan Pariwisata.....	18
Gambar 2	Kawah Putih.....	24
Gambar 3	Situ Patengan.....	27
Gambar 4	Ranca Upas.....	28
Gambar 5	Cimanggu.....	29
Gambar 6	Cover Majalah Permasalahan Sejenis.....	43
Gambar 7	Poster Permasalahan Sejenis.....	43
Gambar 8	Website Permasalahan Sejenis.....	43
Gambar 9	Logo.....	52
Gambar 10	Website Home.....	54
Gambar 11	Website Kawah Putih.....	55
Gambar 12	Website Situ Patengan.....	56
Gambar 13	Website Event.....	57
Gambar 14	Cover Brosur.....	58
Gambar 15	Isi Brosur.....	58

Gambar 16	Iklan Pada Majalah.....	59
Gambar 17	Poster Kawah Putih.....	60
Gambar 18	Poster Ranca Upas.....	61
Gambar 19	Poster Situ Patengan.....	62
Gambar 20	Poster Cimanggu.....	63
Gambar 21	Poster Event.....	64
Gambar 22	Cover Postcard.....	65
Gambar 23	Isi Postcard.....	65
Gambar 24	Stand Event.....	66
Gambar 25	Pin.....	67
Gambar 26	Stiker.....	67
Gambar 27	Baju.....	68

## DAFTAR ISTILAH

- Pariwisata : yang berhubungan dengan perjalanan untuk rekreasi, pelancingan turisme.
- Kredibilitas : perihal dapat dipercaya.
- Mitos : cerita suatu bangsa tentang dewa dan pahlawan zaman dahulu mengandung penafsiran tentang asal-usul semesta alam, manusia dan bangsa tsb mengandung arti mendalam yang diungkapkan dengan cara gaib.
- Logo : huruf atau lambing yang mengandung makna.
- Etos : pandangan hidup yang khas dari suatu golongan sosial.
- Slogan : perkataan atau kalimat pendek yang menarik atau mencolok dan mudah diingat untuk memberitahukan sesuatu.
- Tagline : slogan dalam iklan.
- Logotype : gambar nama, berbentuk tulisan khas yang mendefinisikan suatu nama atau merk.
- Mood : keadaan jiwa.
- Segmentasi : pembagian struktur sosial ke dalam unit-unit tertentu yang sama.
- Font : jenis tulisan.
- Komposisi : integrasi warna, garis dan bidang untuk mencapai kesatuan yang harmoni.