

## ABSTRAK

Salah satu cara untuk memperkenalkan dan menginformasikan Little Farmers kepada masyarakat adalah dengan membuat media promosi dengan tujuan untuk meningkatkan jumlah pengunjung yang datang. Peranan desain komunikasi visual sangatlah berpengaruh dalam menentukan hasil media promosi yang baik. Media promosi yang baik akan memudahkan dalam menyampaikan pesan yang ingin disampaikan.

Ada beberapa pertimbangan perencanaan konsep desain dalam membuat media promosi seperti tujuan, pesan yang ingin disampaikan, target *audience*, penggunaan elemen grafis seperti ilustrasi dan foto serta teks yang tepat maupun *layout* dan berbagai aspek teknis yang berhubungan dengan ukuran, pemilihan material promosi sampai dengan metode promosinya.

Dalam merancang media promosi penelitian tugas akhir ini, penulis telah melakukan pendekatan dan pelaksanaan dari konsep desain yang teratur dan terencana. Hasil media promosi yang diperoleh adalah memberikan kesan ceria dan *playful* sehingga sesuai dengan *target audience* nya yaitu anak-anak.

## DAFTAR ISI

<b>COVER DALAM</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN HASIL KARYA PRIBADI</b>	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>x</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup	2
1.4 Tujuan Perancangan	3
1.5 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	3
1.6 Skema Perancangan	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Pariwisata Alam	6
2.1.1 Definisi Pariwisata dan Wisatawan	6
2.1.2 Wisata Alam	6
2.2 Desain	7
2.2.1 Desain Komunikasi Visual	7
2.2.1.1 Logo	8
2.2.1.2 <i>Sign System</i>	9
2.2.1.3 Teori Warna	10
2.2.1.4 Ilustrasi	12

2.2.2	<i>Brand</i>	12
2.2.2.1	<i>Element Branding</i>	13
2.2.2.2	<i>Manfaat Branding</i>	14
2.3	Promosi	14
2.3.1	Definisi Promosi	14
2.3.2	Fungsi-fungsi Periklanan dalam Promosi	15
2.3.3	Tujuan Promosi	15
2.3.4	Media Promosi	16
2.4	Psikologi Anak	18
<b>BAB III</b>	<b>DATA DAN ANALISIS MASALAH</b>	
3.1	Data dan Fakta	19
3.1.1	Perusahaan Terkait PT. Bio Farma	19
3.1.2	Sejarah Little Farmers	19
3.1.3	Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis	28
3.2	Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	28
3.3	Sponsorship	31
<b>BAB IV</b>	<b>PEMECAHAN MASALAH</b>	
4.1	Konsep Komunikasi	33
4.2	Konsep Kreatif	34
4.2.1	Konsep Kreatif Visual	34
4.2.2	Konsep Kreatif Promosi	41
4.2.3	Konsep Kreatif <i>Sign System</i> (Papan Nama Utama)	42
4.3	Konsep Media	43
4.4	Anggaran Biaya	63
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b>	
5.1	Kesimpulan	66

5.2 Saran Penulis	67
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	68
<b>DATA PENULIS</b>	69
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b>	70
<b>SARAN DAN KOMENTAR DOSEN PENGUJI</b>	71
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo PT Biofarma	19
Gambar 3.2 Logo Little Farmers	20
Gambar 3.3 Pintu gerbang Little Farmers	21
Gambar 3.4 Sayuran kebun Little Farmers	22
Gambar 3.5 Kandang kelinci	23
Gambar 3.6 Logo Jendela Alam	28
Gambar 3.7 Brosur bagian depan dan belakang Jendela Alam	28
Gambar 3.8 Logo Dancow Nestle	31
Gambar 4.1 Logo lama Little Farmers beserta maskotnya	34
Gambar 4.2 Tokoh maskot Wortu dan Wortu	35
Gambar 4.3 Logo baru Little Farmers	35
Gambar 4.4 Standarisasi warna logo	37
Gambar 4.5 <i>Letterhead</i>	38
Gambar 4.6 Amplop	39
Gambar 4.7 Kartu nama	39
Gambar 4.8 Seragam pegawai	40
Gambar 4.9 <i>Name tag</i>	40
Gambar 4.10 <i>Timeline</i> perancangan media promosi Little Farmers 2013	41
Gambar 4.11 Papan nama utama	42
Gambar 4.12 Pengaplikasian papan nama utama	43
Gambar 4.13 Halaman <i>website</i>	44
Gambar 4.14 Brosur tampak luar	45
Gambar 4.15 Brosur tampak dalam	45
Gambar 4.16 Poster berkebun Little Farmers	46
Gambar 4.17 Poster beternak Little Farmers	47

Gambar 4.18 Poster bermain Little Farmers	47
Gambar 4.19 <i>Cover booklet</i>	48
Gambar 4.20 Isi <i>booklet</i>	49
Gambar 4.21 Isi <i>booklet</i>	49
Gambar 4.22 Isi <i>booklet</i>	50
Gambar 4.23 Daftar harga	50
Gambar 4.24 <i>Flyer</i>	51
Gambar 4.25 Desain mug	52
Gambar 4.26 Mug	52
Gambar 4.27 Pin	52
Gambar 4.28 Stiker	53
Gambar 4.29 Gantungan kunci	53
Gambar 4.30 Boneka flannel	54
Gambar 4.31 Logo <i>Event Green Day</i>	54
Gambar 4.32 Poster <i>event Green Day</i>	55
Gambar 4.33 Umbul-umbul <i>event Green Day</i>	56
Gambar 4.34 Iklan majalah	57
Gambar 4.35 <i>X-banner</i>	58
Gambar 4.36 <i>Billboard</i>	59
Gambar 4.37 Aplikasi desain <i>Billboard</i> pada foto	59
Gambar 4.38 <i>T-shirt</i> bagian depan	60
Gambar 4.39 <i>T-shirt</i> bagian belakang	60
Gambar 4.40 Pin <i>event</i>	61
Gambar 4.41 Gantungan kunci <i>event</i>	61
Gambar 4.42 Stiker <i>event</i>	62
Gambar 4.43 Tas jinjing	62