

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA DAN LAPORAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
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	4
1.4. Sumber, Metode Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	4
1.4.1. Data Primer	4
1.4.2. Data Sekunder	5
1.5. Skema Perancangan	6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Gaya Hidup	7
2.1.1. Pengertian Gaya Hidup	7
2.1.2. Ragam Gaya Hidup	8
2.2. Pariwisata	8
2.2.1. Motivasi Perjalanan Wisata	9
2.2.2. Wisata Pemancingan	10
2.3. Memancing	11
2.3.1. Olahraga Memancing (<i>Sportfishing</i>)	11
2.3.2. Klasifikasi Memancing	11
2.3.3. Peralatan Memancing	15
2.4. Komunikasi	25
2.5. Desain Komunikasi Visual	27
2.6. Pemasaran	28
2.6.1. Pengertian Pemasaran	28
2.6.2. Mengidentifikasi Peluang Pemasaran dengan STP	28
2.6.3. Mengembangkan Strategi Pemasaran	29
2.6.4. Promosi	29
2.6.5. Menganalisa lingkungan dengan SWOT	30

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1. Data dan Fakta	31
3.1.1. Perusahaan dan Lembaga Terkait	31
3.1.2. Tinjauan Terhadap Proyek atau Persoalan Sejenis	43
3.2. Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	47
3.2.1. Analisis berdasarkan STP	47
3.2.2. Analisis berdasarkan SWOT	48

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1. Konsep Komunikasi	50
4.2. Konsep Kreatif	50
4.2.1. Penggunaan Warna (<i>Color Choise</i>)	51
4.2.2. Penggunaan <i>Font</i> Pendukung	51
4.3. Konsep Media	52
4.3.1. Pemakaian Media	52
4.3.2. Rencana Pemakaian Media dan <i>Timeline</i> Promosi	56
4.4. Hasil Karya	61
4.4.1. Promosi Event Tournament	61
4.4.2. Promosi Wisata Lembah Gunung Kujang	77

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan	80
5.2. Saran Penulis	80
DAFTAR PUSTAKA	81
DAFTAR ISTILAH	82
DAFTAR LAMPIRAN DAN LAMPIRAN	83
KOMENTAR DAN SARAN PENGUJI	84
DATA PENULIS	85
UCAPAN TERIMA KASIH	86

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel <i>Benchmarking</i>	45
Tabel 4.1. Rencana Pemakaian Media	56
Tabel 4.2. <i>Timeline Event</i>	57
Tabel 4.3. <i>Timeline Promosi</i>	59
Tabel 4.4. Tabel <i>Budgeting</i>	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Skema Perancangan	6
Gambar 2.1. <i>Fishing Knot</i>	15
Gambar 2.2. <i>Telescopic Rod</i>	17
Gambar 2.3. <i>Surf Casting Rod</i>	17
Gambar 2.4. <i>Ice Fishing Rod</i>	17
Gambar 2.5. <i>Fly Fishing Rod</i>	18
Gambar 2.6. <i>Trolling Rod</i>	18
Gambar 2.7. <i>Bait Casting Rod</i>	18
Gambar 2.8. <i>Spinning Rod</i>	18
Gambar 2.9. <i>Popping Rod</i>	19
Gambar 2.10. <i>Jigging Rod</i>	19
Gambar 2.11. <i>Pole Rod/Joran Tegek</i>	19
Gambar 2.12. <i>Joran Bambu</i>	19
Gambar 2.13. <i>Kelenturan joran</i>	20
Gambar 2.14. <i>Bait Casting Reel</i>	21
Gambar 2.15. <i>Spinning Reel</i>	21
Gambar 2.16. <i>Spincast Reel</i>	21
Gambar 2.17. <i>Boat Reel</i>	22
Gambar 2.18. <i>Jigging Reel</i>	22

Gambar 2.19. <i>Fly Fishing Reel</i>	22
Gambar 2.20. Beberapa Contoh Kail	24
Gambar 3.1. Logo Lembah Gunung Kujang	31
Gambar 3.2. Kolam Galatama	32
Gambar 3.3. Hotel Lembah Gunung Kujang	32
Gambar 3.4. Piala Penghargaan Lembah Gunung Kujang	34
Gambar 3.5. Logo IGFA	37
Gambar 3.6. Logo FORMASI	38
Gambar 3.7. Diagram 1	41
Gambar 3.8. Diagram 2	41
Gambar 3.9. Diagram 3	42
Gambar 3.10. Diagram 4	42
Gambar 3.11. Diagram 5	43
Gambar 3.12. Suasana Kolam Lembah Gunung Kujang	46
Gambar 3.13. Suasana Kolam Cipaku	46
Gambar 3.14. Suasana Kolam Alam Endah	46
Gambar 4.1. Logo <i>Event</i> Perlombaan Memancing	61
Gambar 4.2. Poster <i>Event</i> Perlombaan Memancing	63
Gambar 4.3. Brosur <i>Event</i> Perlombaan Memancing	64
Gambar 4.4. <i>Flyer</i> <i>Event</i> Perlombaan Memancing	65
Gambar 4.5. Baliho <i>Event</i> Perlombaan Memancing	66

Gambar 4.6. Umbul-Umbul <i>Event</i> Perlombaan Memancing	67
Gambar 4.7. Aplikasi Umbul-Umbul	68
Gambar 4.8. Spanduk <i>Event</i> Perlombaan Memancing	68
Gambar 4.9. Aplikasi Spanduk <i>Event</i>	68
Gambar 4.10. Iklan Tabloid <i>Event</i> Perlombaan Memancing	69
Gambar 4.11. Aplikasi Iklan Tabloid	70
Gambar 4.12. Iklan Majalah <i>Event</i> Perlombaan Memancing	70
Gambar 4.13. Aplikasi Iklan Majalah	71
Gambar 4.14. Iklan Koran <i>Event</i> Perlombaan Memancing	71
Gambar 4.15. Aplikasi Iklan Koran	72
Gambar 4.16. <i>Web Banner Event</i> Perlombaan Memancing	73
Gambar 4.17. Stiker Mobil <i>Event</i> Perlombaan Memancing	74
Gambar 4.18. Pin <i>Event</i> Perlombaan Memancing	74
Gambar 4.19. Penghapus <i>Event</i> Perlombaan Memancing	75
Gambar 4.20. <i>Ticket Event</i> Perlombaan Memancing	75
Gambar 4.21. <i>Name Tag Event</i> Perlombaan Memancing	76
Gambar 4.22. Bagian Luar Brosur Promosi	77
Gambar 4.23. Bagian Dalam Brosur Promosi	77
Gambar 4.24. <i>Blog</i> Lembah Gunung Kujang	78
Gambar 4.25. Stiker Mobil Lembah Gunung Kujang	79
Gambar 4.26. Aplikasi Stiker Mobil	79