

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT, yang mana atas izin dan anugerahnya penulis dapat melaksanakan tugas akhir sampai dengan selesai. Maksud dan tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Studi Strata I Desain Komunikasi Visual Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom.

Pada kesempatan ini, tidak lupa pula penulis mengucapkan rasa terimakasih kepada beberapa pihak yang telah membantu penulis dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, terutama kepada:

1. Bapak Drs. Mohamad Tohir, S.ST., M.Ds. selaku dosen pembimbing tugas akhir.
2. Bapak Dr. Didit Widiatmoko Soewardikoen, M.Sn. selaku dosen penguji sidang tugas akhir.
3. Bapak Imansyah Lubis, S.sos, M.sn. selaku dosen penguji sidang tugas akhir.
4. Bapak Budi Setiawan selaku pemilik Fun Park Waterboom Villa Nusa Indah yang memberikan saya kesempatan untuk meneliti dan mendapatkan data untuk mengerjakan tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan yang terdapat dalam Tugas Akhir ini, atas dasar itulah kritik dan saran yang membangun diharapkan untuk dapat membantu kekurangan yang dimiliki oleh Tugas Akhir. Penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi banyak orang, baik bagi penulis maupun setiap orang yang membacanya. Atas perhatiannya penulis mengucapkan terima kasih.

Bandung, 26 Juni 2014

Penulis,

Theza Adhe Ginanjar

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	v
ABSTRACT .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR / FOTO .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2 Pemasalahan .....	2
1.2.1 Identifikasi Masalah .....	2
1.2.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Ruang Lingkup .....	2
1.4 Tujuan Perancangan .....	3
1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis .....	3
1.5.1 Pengumpulan Data .....	3
1.5.2 Analisis .....	4
1.6 Kerangka Penelitian .....	5
1.7 Pembabakan .....	6
BAB II DASAR PEMIKIRAN .....	7
2.1 Teori Pemasaran .....	7
2.1.1 Definisi Pemasaran .....	7
2.1.2 Prinsip Pemasaran .....	7
2.1.3 Marketing Mix .....	8
2.1.4 AISAS .....	9
2.2 Teori Promosi.....	11
2.2.1 Promotion Mix .....	14

2.2.2 Advertising.....	16
2.2.3 Perencanaan Media .....	17
2.3 Teori Desain Komunikasi Visual.....	17
2.3.1 Definisi Desain Komunikasi Visual.....	18
2.3.2 Tipografi .....	18
2.3.3 Warna.....	19
2.3.4 Layout .....	22
2.3.5 Ilustrasi.....	29
<b>BAB III DATA DAN ANALISA .....</b>	<b>32</b>
3.1 Data Profil Fun Park Waterboom Villa Nusa Indah .....	32
3.1.1 Hasil Pengumpulan Data.....	32
3.1.2 Tinjauan Terhadap Program Terdahulu dan Objek Wisata Sejenis.....	43
3.2 Analisis .....	54
3.2.1 Analisis Data Hasil Wawancara.....	53
3.2.2 Analisis Data Hasil Kuisisioner.....	53
3.2.3 Analisis Terhadap Objek Wisata Sejenis .....	54
3.2.4 Analisis SWOT .....	56
<b>BAB V KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....</b>	<b>60</b>
4.1 Konsep Pesan .....	61
4.2 Konsep Kreatif .....	62
4.4 Konsep Media .....	63
4.3 Konsep Visual .....	68
4.3.1 Tipografi .....	68
4.3.2 Layout .....	69
4.3.3 Warna .....	70
4.5 Konsep Bisnis .....	71
4.6 Hasil Perancangan.....	72
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>79</b>
5.1 Kesimpulan .....	79
5.2 Saran .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>

## DAFTAR GAMBAR/FOTO

Gambar I.1 Kerangka Perancangan .....	5
Gambar II.1 Bauran Pemasaran .....	9
Gambar II.2 Proses Perubahan AIDMA Menjadi AISAS .....	10
Gambar II.3 Visualisasi Tipografi .....	18
Gambar II.4 Warna Primer .....	19
Gambar II.5 Warna Sekunder .....	20
Gambar II.6 Warna Tersier .....	20
Gambar II.7 Contoh Layout .....	23
Gambar II.8 Layout Axial .....	24
Gambar II.9 Layout Group .....	25
Gambar II.10 Layout Band .....	25
Gambar II.11 Layout Path.....	26
Gambar II.12 Layout T .....	26
Gambar II.13 Layout Z .....	27
Gambar II.14 Layout S .....	27
Gambar II.15 Layout U .....	28
Gambar II.16 Layout Grid .....	28
Gambar II.17 Layout Papan Catur .....	29
Gambar II.18 Contoh Ilustrasi Grafis .....	30
Gambar III.1 Logo Fun Park Waterboom Villa Nusa Indah.....	31
Gambar III.2 Kolam Renang .....	33
Gambar III.3 Waterboom.....	33
Gambar III.4 Flying Fox .....	34
Gambar III.5 Ruang Anak-anak.....	34
Gambar III.6 Penjual Aneka Makanan dan Minuman .....	35
Gambar III.7 Loker Pengunjung .....	36
Gambar III.8 Ruang Bilas dan Toilet.....	36
Gambar III.9 Pengamatan Objek Wisata .....	38
Gambar III.10 Wawancara Pemilik Objek Wisata.....	38
Gambar III.11 Grafik Jumlah Pengunjung.....	39

Gambar III.12 Grafik Pekerjaan Responden.....	40
Gambar III.13 Grafik Penghasilan Responden .....	40
Gambar III.14 Grafik Kebiasaan Responden Melakukan Rekreasi.....	41
Gambar III.15 Grafik Pengunjung Responden Dalam Setahun.....	41
Gambar III.16 Grafik Tempat Tinggal Responden.....	41
Gambar III.17 Grafik Pengetahuan Responden Terhadap Objek Wisata .....	42
Gambar III.18 Grafik Informasi Iklan Untuk Responden.....	42
Gambar III.19 Grafik Pekerjaan Responden.....	42
Gambar III.20 Spanduk.....	44
Gambar III.21 Baliho .....	44
Gambar III.22 Brosur.....	45
Gambar III.23 X-Banner .....	45
Gambar III.24 Baliho Lippo Cikarang Waterboom.....	46
Gambar III.25 Brosur Lippo Cikarang Waterboom.....	47
Gambar III.26 Poster Lippo Cikarang Waterboom.....	47
Gambar III.27 Web Banner Lippo Cikarang Waterboom.....	48
Gambar III.28 Website Lippo Cikarang Waterboom .....	48
Gambar III.29 Website The Jungle Waterpark Bogor .....	50
Gambar III.30 Baliho The Jungle Waterpark Bogor.....	50
Gambar III.31 Poster The Jungle Waterpark Bogor .....	51
Gambar III.32 Brosur The Jungle Waterpark Bogor .....	52
Gambar III.33 Spanduk The Jungle Waterpark Bogor .....	52
Gambar IV.1 Gaya Gambar Ilustrasi .....	62
Gambar IV.2 Jenis Huruf Pacifico .....	69
Gambar IV.3 Jenis Huruf Century Ghotic .....	69
Gambar IV.4 Layout Group .....	70
Gambar IV.5 Warna Utama .....	70
Gambar IV.6 Warna Umum.....	71
Gambar IV.7 Media Brosur .....	72
Gambar IV.8 Media Flyer.....	73
Gambar IV.9 Media Iklan Koran .....	74
Gambar IV.10 Media Baliho.....	74

Gambar IV.11 Media Poster .....	75
Gambar IV.12 Pin .....	75
Gambar IV.13 Facebook .....	76
Gambar IV.14 Merchandise .....	76
Gambar IV.15 Sticker .....	77
Gambar IV.16 Souvenir .....	77
Gambar IV.17 Gantungan Kunci .....	78
Gambar IV.18 Kupon.....	78

## **DAFTAR TABEL**

Tabel II.1 Karakteristik Media.....	14
Tabel II.2 Visualisasi Warna Psikologis .....	21
Tabel III.1 Rincian Data Jumlah Pengunjung.....	39
Tabel III.2 Analisis Perbandingan Wisata Sejenis.....	54
Tabel III.3 Analisis Media Promosi.....	55
Tabel III.4 Matriks SWOT.....	57
Tabel III.5 Strategy SWOT Terpilih .....	59
Tabel IV.1 Klafikasi Media Promosi Berdasarkan Tahapan Komunikasi.....	66
Tabel IV.2 Penjadwalan Media.....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Wawancara.....	83
Lampiran II Kuisisioner.....	84
Lampiran III Sketsa Tangan.....	86
Lampiran IV Absensi Dan Revisi .....	93
Lampiran IV Ucapan Terima Kasih.....	94