

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN SAMPUL DALAM BAHASA INGGRIS.....	ii
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
1.5. Tinjauan Pustaka	5
1.6. Landasan Teori.....	10
1.7. Metode Penelitian.....	15

1.7.1. Waktu dan Lokasi Penelitian	15
1.7.2. Batasan Penelitian	15
1.8. Organisasi Penyajian	21
BAB II: BONEKA MASKOT <i>WONDERFUL</i> INDONESIA: PONGO RHINO PARA	22
2.1. Sejarah Maskot Pariwisata	22
2.2. Latar Belakang Pembuatan Boneka Maskot <i>Wonderful</i> Indonesia	24
2.3. Konsep Dasar Boneka Maskot <i>Wonderful</i> Indonesia	26
BAB III: <i>POSIBILITAS</i> BONEKA MASKOT <i>WONDERFUL</i> INDONESIA SEBAGAI MEDIA BRANDING PARIWISATA	33
3.1. <i>Branding</i> Pariwisata	34
3.2. Boneka Maskot <i>Wonderful</i> Indonesia	44
3.3 <i>Posibilitas</i> Boneka Maskot Sebagai Media <i>Branding</i> Pariwisata	49
BAB IV KESIMPULAN	622
4.1. Kesimpulan	622
4.2. Saran	633
DAFTAR RUJUKAN	644
LAMPIRAN	1
RINGKASAN PENELITIAN	56
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA TULIS	62