UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Strategi Komunikasi Pemasaran PT Produk Rekreasi (Kids Fun) Dalam Meningkatkan Jumlah Pengunjung
ANDIKA APRILIAN PUTRA, Drs. Widodo Agus Setianto, M.Si
Universitas Gadjah Mada, 2016 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
KATA PENGANTAR v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR TABEL viii
DAFTAR GAMBAR ix
ABSTRAK xi

BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 4
C. Tujuan Penelitian 4
D. Manfaat Penelitian 5
E. Kerangka Pemikiran 5
1. Komunikasi Pemasaran 6
2. Strategi Komunikasi Pemasaran 9
3. Langkah–Langkah Strategi Komunikasi Pemasaran 15
F. Kerangka Konsep 21
G. Metode Penelitian 22

BAB II STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN, WISATA, DAN TAMAN REKREASI 25
A. Strategi Komunikasi Pemasaran 25
1. Strategi 25
2. Komunikasi Pemasaran 27
B. *Integrated Marketing Communication* (IMC) 38
1. Sejarah *Integrated Marketing Communication* 38
2. Definisi *Integrated Marketing Communication* 40
C. Wisata dan Taman Rekreasi 45
1. Wisata 45
2. Taman Rekreasi 47

BAB III GAMBARAN UMUM PT PRODUK REKREASI (KIDS FUN) 54
A. Sejarah Singkat Perusahaan 54
1. Latar Belakang Perusahaan 54
2. Lokasi 54
3. Visi dan Misi Perusahaan 54

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Strategi Komunikasi Pemasaran PT Produk Rekreasi (Kids Fun) Dalam Meningkatkan Jumlah Pengunjung
ANDIKA APRILIAN PUTRA, Drs. Widodo Agus Setianto, M.Si
Universitas Gadjah Mada, 2016 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

4. Komitmen..... 55
B. Oprasional PT Produk Rekreasi (Kids Fun) 56
C. Produk PT Produk Rekreasi (Kids Fun) 58

BAB IV STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN PT PRODUK REKREASI (KIDS FUN) DALAM MENARIK JUMLAH PENGUNJUNG..... 61
A. Perencanaan Strategi Komunikasi Pemasaran..... 61
1. Mengidentifikasi Khalayak Sasaran..... 61
2. Menentukan Tujuan Komunikasi Pemasaran..... 64
3. Merancang Pesan yang Efektif..... 65
4. Menyeleksi Saluran Pesan..... 68
5. Menyusun Anggaran Promosi..... 71
6. Menentukan Program Komunikasi Pemasaran..... 72
7. Mengaplikasikan Program Komunikasi Pemasaran serta Mengumpulkan Umpan Balik..... 72
B. Penerapan Strategi Komunikasi Pemasaran 72
1. Iklan..... 73
2. Promosi Penjualan 83
3. Humas dan Publikasi..... 89
4. Penjualan Personal 90
5. Pemasaran Langsung..... 91

BAB V PENUTUP 94
1. Kesimpulan 94
2. Saran 95

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

UNIVERSITAS
GADJAH MADA

Strategi Komunikasi Pemasaran PT Produk Rekreasi (Kids Fun) Dalam Meningkatkan Jumlah Pengunjung
ANDIKA APRILIAN PUTRA, Drs. Widodo Agus Setianto, M.Si
Universitas Gadjah Mada, 2016 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Jumlah Pengunjung Kids Fun Agustus 2015 - Januari 2016 ... 3

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Strategi Komunikasi Pemasaran PT Produk Rekreasi (Kids Fun) Dalam Meningkatkan Jumlah Pengunjung
ANDIKA APRILIAN PUTRA, Drs. Widodo Agus Setianto, M.Si
Universitas Gadjah Mada, 2016 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 4.1. Wahana permainan di Kids Fun 63
Gambar 4.2. New entrance performance 70
Gambar 4.3. Kiddy Rides Katalog 74
Gambar 4.4. Sistem Pencatatan Gokart di Kids Fun 75
Gambar 4.5. Zyclon Coaster 76
Gambar 4.6. Blaster Boat 77
Gambar 4.7. Operet Bajak Laut 78
Gambar 4.8: Penawaran face painting di laman Kids Fun 79
Gambar 4.9. Voucher hemat Kids fun 80
Gambar 4.10. Voucher Kids Fun 81
Gambar 4.11. Brosur Fun Photo Contest 82
Gambar 4.12. Maps Kids Fun Park 82
Gambar 4.13. Promosi Kids Fun dalam Ajang Fun Asia 2016 84
Gambar 4.14. Paket Ulang Tahun di Kids Fun 85
Gambar 4.15. Grand Prix Birth Day Party 86
Gambar 4.16. Brosur Paket Tutup Tahun Sekolah 87
Gambar 4. 17. Brosur Annual Card Kids Fun 88
Gambar 4.18. Event Kids Fun Drum Band Festival 2014 89
Gambar 4.19. Brosur yang ditawarkan secara personal kepada calon konsumen 91

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
Strategi Komunikasi Pemasaran PT Produk Rekreasi (Kids Fun) Dalam Meningkatkan Jumlah Pengunjung
ANDIKA APRILIAN PUTRA, Drs. Widodo Agus Setianto, M.Si
Universitas Gadjah Mada, 2016 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

Gambar 4.20. Brosur Kids Fun yang ditampilkan di twitter 92

Gambar 4.21. Beragam mainan yang dioperasionalkan dengan coin yang ditawarkan Kids Fun 93

..