

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kepada Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul **“Perancangan Wayfinding Digital Sebagai Media Pendukung Pariwisata Kota Bukittinggi”**.

Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi persyaratan guna mencapai gelar Sarjana Desain dalam program studi S1 Desain Komunikasi Visual, Sekolah Komunikasi Multimedia, Institut Manajemen Telkom.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak yang telah membantu penulis, terutama pada:

1. Dosen SKM Institut Manajemen Telkom atas segala ilmu, motivasi dan bimbingannya.
2. Bapak Dicky Hidayat S.Sn., M.Ds., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingannya dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Donny Trihanondo S.Ds., M.Ds., selaku dosen penguji I yang telah memberikan saran dan kritikan yang membangun di Tugas Akhir ini.
4. Bapak Bambang Budiono S.T., M.T, selaku dosen penguji II yang telah memberikan saran dan kritikan yang membangun di Tugas Akhir ini.

Penulis mohon maaf jika dalam Tugas Akhir ini banyak kata-kata yang salah dan tidak berkenan dihati pembaca. Kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan demi kemajuan bersama. Atas perhatiannya penulis mengucapkan terima kasih.

Bandung, 6 Juli 2012

PENULIS

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR/FOTO	x
DAFTAR BAGAN DAN GRAFIK	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Gambaran Umum Obyek Penelitian	1
1.2 Latar Belakang Masalah	1
1.3 Permasalahan	2
1.4 Ruang Lingkup	3
1.5 Tujuan Perancangan	3
1.6 Cara Pengumpulan Data	3
1.7 Skema Perancangan	4
1.8 Pembabakan	4
BAB II DASAR PEMIKIRAN	6
2.1 Era Digital.....	6
2.2 Multimedia.....	7
2.2.1 Penggunaan Multimedia	9
2.2.2 Elemen Multimedia.....	10
2.3 Kiosk.....	13
2.4 <i>Wayfinding</i>	13
2.4.1 Fungsi <i>Wayfinding</i>	16
2.4.2 Komponen <i>Signage</i>	22
2.5 Teori Desain	25
2.5.1 Tipografi	25

2.5.2	Warna.....	26
2.5.3	Layout	27
2.6	Pariwisata	28
2.6.1	Jenis Pariwisata.....	28
2.6.2	Wisatawan.....	30
2.7	Analisis SWOT	32
BAB III	DATA DAN ANALISIS MASALAH	34
3.1	Data Dan Fakta	34
3.1.1	Kota Bukittinggi	34
3.1.2	Hasil Pengumpulan Data.....	53
3.1.3	Data Khalayak Sasaran.....	55
3.1.4	Permasalahan Yang Terjadi.....	56
3.1.5	Tinjauan Terhadap Produk Sejenis.....	63
3.2	Analisa Data Terhadap Permasalahan	66
BAB IV	KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	67
4.1	Konsep Komunikasi	67
4.1.1	Sasaran.....	67
4.1.2	Tujuan.....	67
4.1.3	Strategi Komunikasi.....	67
4.2	Konsep Kreatif	68
4.2.1	Warna.....	69
4.2.2	Tipografi.....	70
4.2.3	Layout.....	71
4.2.4	Gaya Gambar.....	71
4.2.5	<i>Sound Effect</i>	71
4.2.6	<i>Visual Effect</i>	71
4.3	Konsep Visual	71
4.3.1	Gaya Gambar dan Simbol.....	72
4.3.2	Gaya Warna.....	74
4.3.3	Gaya Layout.....	76
4.3.4	Tipografi.....	77
4.4	Konsep Media	78
4.5	Konsep Pemasaran.....	79
4.5.1	<i>Product</i>	80

4.5.2 <i>Price</i>	80
4.5.3 <i>Place</i>	80
4.5.4 <i>Promotion</i>	80
4.6 Estimasi Biaya	81
4.7 Hasil Perancangan	81
BAB V PENUTUP	98
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN	101

DAFTAR TABEL

Tabel II.1	Strategi S/O, W/O, S/T dan W/T	33
Tabel III.1	Analisis SWOT Matrix	66

DAFTAR GAMBAR/FOTO

Gambar II.1	<i>Car Multimedia Center</i>	8
Gambar II.2	<i>Spektrum Envirometal Graphic Design</i>	14
Gambar II.3	<i>Wayfinding Tools</i>	15
Gambar II.4	<i>Washington D.C Map</i>	17
Gambar II.5	<i>Sign di Plaza Arena Parking Lot</i>	19
Gambar II.6	<i>LA Walks Map</i>	22
Gambar II.7	<i>Road and Traffic Sign</i>	26
Gambar III.1	Lambang Kota Bukittinggi	34
Gambar III.2	Peta Sumatera Barat	36
Gambar III.3	Kota Bukittinggi	36
Gambar III.4	Balaikota Bukittinggi	37
Gambar III.5	Peta Wisata Bukittinggi	38
Gambar III.6	Jam Gadang	39
Gambar III.7	Taman Panorama	40
Gambar III.8	Ngarai Sianok	41
Gambar III.9	Lobang Jepang	42
Gambar III.10	Benteng Fort de Kock	43
Gambar III.11	Jembatan Limpapeh	44
Gambar III.12	TMSB Kinantan	45
Gambar III.13	Museum Rumah Adat Nan Baanjuang	46
Gambar III.14	Museum Tri Daya Eka Dharma	47
Gambar III.15	Museum Rumah Kelahiran Bung Hatta	48
Gambar III.16	Istana Bung Hatta	49
Gambar III.17	Taman Monumen Bung Hatta	50
Gambar III.18	Perpustakaan Bung Hatta	51
Gambar III.19	Los Lambuang	52
Gambar III.20	Pasar Atas	52
Gambar III.21	RS Al Islam Bandung Information Center	63
Gambar III.22	GUI Information Center	64
Gambar IV.1	Si Kambang Manih	68
Gambar IV.2	Bada Mudiak	68
Gambar IV.3	Itiak Pulang Patang	69

Gambar IV.4	Marawa Minangkabau	70
Gambar IV.5	<i>LA Walk Map</i>	72
Gambar IV.6	<i>Business Icon</i>	73
Gambar IV.7	<i>Modern Houses Icon</i>	73
Gambar IV.8	<i>Manhattan Map</i>	74
Gambar IV.9	Hantaran Pernikahan Adat Minang	75
Gambar IV.10	Palet Warna	75
Gambar IV.11	Air terjun Dua Warna	76
Gambar IV.12	Airport Map	76
Gambar IV.13	Contoh Layout	77
Gambar IV.14	Desain <i>Icon</i>	82
Gambar IV.15	Warna	82
Gambar IV.16	Button	83
Gambar IV.17	Desain Map	85
Gambar IV.18	Desain Logo	85
Gambar IV.19	Desain Petunjuk Penggunaan	85
Gambar IV.20	Desain <i>Welcome Screen</i>	86
Gambar IV.21	Desain Menu Utama	86
Gambar IV.22	Desain Menu <i>Maps</i>	87
Gambar IV.23	Desain Menu <i>Tourism</i>	87
Gambar IV.24	Desain Deskripsi Obyek Wisata Jam Gadang	88
Gambar IV.25	Desain Deskripsi Obyek Wisata Taman Panorama	88
Gambar IV.26	Desain Deskripsi Obyek Wisata Ngarai Sianok	89
Gambar IV.27	Desain Deskripsi Obyek Wisata Lobang Jepang	89
Gambar IV.28	Desain Deskripsi Obyek Wisata Benteng Fort de Kock	90
Gambar IV.29	Desain Deskripsi Obyek Wisata Jembatan Limpapeh	90
Gambar IV.30	Desain Deskripsi Obyek Wisata TMSB Kinantan	91
Gambar IV.31	Desain Deskripsi Obyek Wisata Museum Rumah Adat	91
Gambar IV.32	Desain Deskripsi Obyek Wisata Museum Tri Daya Eka Dharma .	92
Gambar IV.33	Desain Deskripsi Obyek Wisata Museum Rumah Kelahiran	92
Gambar IV.34	Desain Deskripsi Obyek Wisata Istana Bung Hatta	93
Gambar IV.35	Desain Deskripsi Obyek Wisata Taman Monumen Bung Hatta	93
Gambar IV.36	Desain Deskripsi Obyek Wisata Perpustakaan Bung Hatta	94

Gambar IV.37	Desain Menu Hotel	94
Gambar IV.38	Desain Info Hotel	95
Gambar IV.39	Desain Menu Restaurant	95
Gambar IV.40	Desain Fitur <i>Go There</i>	96
Gambar IV.41	Desain Kiosk <i>outdoor, indoor</i> dan <i>pedestrian sign</i>	97

DAFTAR BAGAN DAN GRAFIK

Bagan I.1	Bagan skema perancangan	4
Bagan IV.1	Bagan Sitemap	79
Grafik III.1	Grafik umur wisatawan.....	57
Grafik III.2	Grafik tingkat kunjungan	57
Grafik III.3	Grafik kesulitan mencari objek wisata.....	58
Grafik III.4	Grafik perilaku mencari objek wisata	58
Grafik III.5	Grafik perlu tidaknya <i>wayfinding digital</i>	59
Grafik III.6	Tambahan Informasi di <i>wayfinding digital</i>	59
Grafik III.7	Grafik umur calon wisatawan	60
Grafik III.8	Grafik pernah ke Bukittinggi	60
Grafik III.9	Grafik keinginan mengunjungi objek wisata	61
Grafik III.10	Grafik perilaku mencari objek wisata	61
Grafik III.11	Grafik perlu tidaknya <i>wayfinding digital</i>	62
Grafik III.12	Tambahan Informasi di <i>wayfinding digital</i>	62

DAFTAR ISTILAH

Wayfinding	: Tindakan dalam menemukan jalan ke tujuan.
Signage	: Simbol, emblem atau kata-kata yang digunakan untuk identifikasi atau sebagai sarana petunjuk arah atau peringatan.
Interactive	: Interaksi dua arah antara computer dengan pengguna.
Enviromental Graphic Design	: Mencakup disiplin ilmu desain termasuk grafis, arsitektur, interior, <i>landscape</i> dan desain industri, semuanya berkaitan dengan aspek visual dari <i>wayfinding</i> , mengkomunikasikan identitas dan informasi, dan membentuk ide dari tempat.
Pictogram	: Suatu symbol yang menyampaikan suatu makna melalui penampakan gambar yang menyerupai/meniru keadaan fisik objek yang sebenarnya.
Information Design	: keterampilan dan praktek dalam mempersiapkan informasi sehingga orang bisa menggunakannya dengan efisien dan efektif.
Placemaking	: Merupakan pendekatan konseptual yang merancang sebuah gambar untuk sebuah tempat dan berhubungan dengan elemen estetik.. Biasanya fokus pada informasi singkat, arsitektur dan desain interior, dan lainnya.
Digital	: Deskripsi sistem apapun yang berdatabase atau kejadian yang diskontinu; jika diterapkan dalam dunia komputer, kata digital menunjuk pada sinyal komunikasi atau informasi yang direpresentasikan dalam dua keadaan (biner) dengan menggunakan sinyal listrik atau elektromagnetik.
Multimedia	: Berhubungan dengan teknologi yang menawarkan informasi melalui beberapa media, seperti teks, gambar, video, suara dan animasi kedalam satu bentuk komunikasi terintegrasi.
Database	: Kumpulan data yang terkait dan terorganisir untuk kenyamanan akses, umumnya di komputer.
Codec	: Program yang mengkompresi data untuk memungkinkan pengiriman lebih cepat dan dekompresi data yang diterima.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A : Ucapan Terima Kasih	102
Lampiran B : Form Kuesioner	104
Lampiran C : Sketsa.....	105