

Daftar Isi

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Metode Pengumpulan dan Analisis Data.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis Data	6
1.7 Kerangka Perancangan.....	7
1.8 Pembabakan	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Kerangka Teoritis	9
2.2 Pariwisata.....	9
2.2.1 Sejarah Pariwisata.....	9
2.2.2 Bentuk Pariwisata	10
2.2.3 Daya Tarik Pariwisata	11
2.2.4 Objek Wisata	12
2.2.5 Daur Hidup Destinasi	12
2.3 Desain Komunikasi Visual	13
2.3.1 Elemen Desain.....	15
2.3.2 Prinsip Desain.....	16
2.4 Brand.....	19
2.5 Destination Branding	20
2.5.1 Elemen Identitas Branding.....	22
2.6 Identitas Visual.....	24

2.6.1	Nama	25
2.6.2	Logo	26
2.6.3	Warna	29
2.6.4	Tipografi	31
2.6.5	Tagline	32
2.6.6	Icon	32
2.6.7	Fotografi	32
2.6.8	Supergraphic	33
2.7	Graphic Standard Manual	33
2.7.1	Layout	33
2.7.2	Grid	33
2.8	Perancangan	34
2.8.1	Pengertian Perancangan	34
2.8.2	Perancangan dalam Desain	35
2.9	Promosi	35
2.9.1	Promosi Pariwisata	35
2.9.2	Konsep Promosi	36
2.9.3	Tujuan Promosi	36
2.9.4	Teori AISAS	36
2.9.5	Media Promosi	38
BAB III		39
3.1	Data Pemberi Proyek	39
3.1.1	Data Umbul Sigedang	39
3.1.2	Sejarah Umbul Sigedang	39
3.1.3	POKDARWIS (Kelompok Sadar Wisata)	41
3.1.4	Visi dan Misi POKDARWIS	42
3.1.4	Struktur Organisasi Dinas Pariwisata Kabupaten Klaten	43
3.1.5	Susunan pengurus POKDARWIS	43
3.1.6	Fungsi dan Peran POKDARWIS	44
3.2	Data Produk	45
3.2.1	Jam Operasional	45
3.2.2	Harga Tiket Masuk	45
3.2.3	Fasilitas	45
3.3	Data Khalayak Sasaran	50
3.3.1	Segmentasi	50
3.3.2	Targeting	50

3.3.3	Positioning.....	50
3.4	Data Proyek Sejenis.....	51
3.5.1	Umbul Brintik	51
3.5.2	Kawasan Wisata Siblarak	53
3.5.3	Ketjeh Resto	55
3.5.4	New Rivermoon	56
3.5.5	Umbul Ponggok.....	58
3.5	Hasil Pengumpulan Data	60
3.5.1	Observasi.....	60
3.5.2	Wawancara	61
3.5.3	Kuesioner	66
3.6	Hasil Analisis Data	77
4.3.1	Matriks Perbandingan Data Proyek Sejenis	78
4.3.2	Penarikan Kesimpulan.....	80
4.3.3	Kesimpulan Hasil Analisis Data	81
BAB IV		82
4.1	Konsep Pesan	82
4.2	Konsep Kreatif.....	84
4.3	Konsep Visual	85
4.4.1	Bahasa Komunikasi	85
4.4.2	Gaya Visual	85
4.4.3	Tipografi	85
4.4.4	Warna.....	86
4.4.5	Supergraphic	88
4.4.6	Icon.....	88
4.4.7	Fotografi.....	88
4.4.8	Aset Fisik	89
4.4	Konsep Media	89
4.4.1	Media Cetak	89
4.4.2	Media Online.....	90
4.4.3	Media Ruang	91
4.5	Konsep Komunikasi	92
4.6	Hasil Perancangan.....	92
4.6.1	Sketsa	92
4.6.2	Media Utama	94
4.6.3	Media Pendukung	95

BAB V.....	100
5.1 Kesimpulan.....	100
5.2 Saran	100
Daftar Pustaka.....	101
LAMPIRAN	103