

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
BAB 1	8
PENDAHULUAN.....	8
1.1 Latar Belakang	8
1.2 Permasalahan	9
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	9
1.2.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Ruang Lingkup.....	10
1.4 Tujuan Perancangan	10
1.5 Manfaat Perancangan	11
1.5.1 Bagi Masyarakat Umum.....	11
1.5.2 Bagi Akademis	11
1.5.3 Bagi Penulis dan Rekan - rekan Seprofesi.....	11
1.6 Metode Penelitian	11
1.6.2 Cara Pengumpulan Data	11
1.7 Skema Perancangan	13
1.8 Pembabakan	14
BAB II	15
DASAR PEMIKIRAN	15
2.1 Pengertian Perancangan	15
2.2 Teori Media.....	15
2.3 Teori Promosi.....	16
2.4 Teori Informasi	19
2.4.1 Target Audience	19
2.5 Teori Pariwisata	21
2.6 Event	22

2.6.1 Jenis Event.....	23
2.7 Desain Komunikasi Visual	24
2.8 Prinsip-Prinsip Desain	28
2.9 Warna	29
2.9.1 Karakter Warna.....	32
2.10 Fungsi Warna.....	33
2.11 Tipografi.....	33
2.11.1 Klasifikasi Huruf	34
2.12 <i>Layout</i>	36
2.12.1 Elemen <i>Layout</i>	37
2.12.2 Prinsip <i>layout</i>	39
BAB III.....	42
DATA DAN ANALISIS	42
3.1 Data Pemberi Proyek	42
3.2 Profil Kampung Seni Jelesong.....	43
3.2.1 Kondisi Geografis	44
3.2.2 Demografis.....	44
3.2.3 Bentuk Wisata dan Fasilitas	44
3.2.4 Jenis-jenis Wisata	45
3.2.5 Bentuk Kegiatan Pengunjung.....	47
3.2.6 Media Promosi Terdahulu.....	47
3.3 Data Khalayak Sasaran.....	49
3.4 Data Proyek sejenis	49
3.4.1 Analisis Kompetitor	49
3.5 Data Hasil Observasi dan Wawancara	52
3.5.1 Data Observasi	52
3.5.2 Data Wawancara	53
3.6 Analisis SWOT	58
3.6.1 Matriks SWOT	59
BAB IV	63
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	63

4.1	Konsep Pesan.....	63
4.2	Konsep Kreatif	64
4.3	Konsep Visual	66
4.3.1	Tipografi.....	66
4.3.2	Studi Visual Logo	67
4.3.3	Studi Penggunaan Warna.....	69
4.4	Ide Event	69
4.4.1	Mekanisme Event	70
4.4.2	Benefit Event untuk pengunjung.....	71
4.4.3	Benefit Event untuk <i>Sponsorship</i>	71
4.5	Konsep Media	71
4.5.1	<i>Merchandise</i>	73
4.6	Hasil Perancangan	76
4.6.1	Logo	76
4.6.2	Poster	78
4.6.3	<i>Layout Venue</i>	79
4.6.4	<i>Flyer</i>	84
4.6.5	Spanduk.....	84
4.6.6	Banner	84
4.6.7	<i>Billboard</i>	85
4.6.8	Media Online	86
4.6.9	<i>Merchandise</i>	89
4.6.10	Identitas <i>Event</i>	92
BAB V		94
KESIMPULAN		94
5.1	Kesimpulan	94
5.2	Saran	94
DAFTAR PUSTAKA		96
LAMPIRAN		98