

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
Kata Penagantar	iv
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar belakang.....	1
1.2. Identifikasi masalah	2
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Ruang lingkup	3
1.5. Tujuan dan manfaat penelitian	4
1.6. Metode penelitian.....	4
1.7. Metode Pengumpulan Data	5
1.8. KERANGKA PENELITIAN.....	6
BAB II	9
STUDI PUSTAKA	9
2.1. Teori media informasi	9
2.1.1. Definisi media informasi.....	9
2.1.2. Karakteristik media informasi.....	9
2.1.3. Kategori media informasi.....	11
2.2. Media informasi cetak.....	13
2.2.1. Definisi Media Informasi cetak.....	13
2.2.2. Karakteristik Media Informasi media cetak	13
2.2.3. Kategori Media Informasi cetak.....	14
2.2.4. Contoh Media Informasi cetak.....	15
2.3. Media zines	16
2.3.1. Definisi Media Zines.....	16
2.3.2. Kategori Zine	16
2.3.3. Contoh Zine.....	17
2.4. Teori Perancangan.....	17
2.4.1. Teori Desain Komunikasi Visual	18
2.4.2. Prinsip Desain	18
2.4.3. Teori Layout.....	19
2.4.4. Teori Warna	21
2.4.5. Teori Tipografi	23
2.4.6. Teori Produksi Grafika.....	25
2.4.7. Teori Fotografi	27
2.4.8. Teori Ilustrasi	30
BAB III.....	32
DATA DAN ANALISIS.....	32

3.1.	Data Pemberi Proyek	32
3.1.1.	Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pariaman	32
3.1.2.	Struktur Organisasi	34
3.1.3.	Tugas dan Fungsi	34
3.2.	Data Objek Penelitian	35
3.2.1.	Pariaman.....	45
3.2.2.	Sejarah Pariaman.....	36
3.2.3.	Objek Wisata di Pariaman.....	36
3.3.	Data Khalayak.....	47
3.4.	Data Media Sejenis	47
3.5.	Data Observasi	49
3.5.1.	Observasi Wisata Bahari	49
3.5.2.	Observasi Pengunjung.....	50
3.5.3.	Observasi Media Promosi di Pariaman	51
3.6.	Data Wawancara	52
3.6.1.	Wawancara dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata	52
3.6.2.	Wawancara dengan Perantau Asal Pariaman	55
3.6.3.	Wawancara dengan Budayawan Lokal	57
3.6.4.	Data Kuisisioner	58
3.7.	Analisis Data	65
3.7.1.	Analisis hasil observasi	65
3.7.2.	Analisis hasil wawancara	65
3.7.3.	Analisis hasil kuisisioner	65
3.7.4.	Analisis hasil matriks perbandingan	66
BAB IV		68
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		68
4.1.	Konsep Pesan	68
4.2.	Konsep Kreatif (SCAMPER).....	68
4.3.	Konsep Media	69
4.3.1.	Media Utama.....	69
4.3.2.	Media Pendukung	69
4.4.	Konsep Visual (referensi style, dan estetis)	70
4.4.1.	Warna	70
4.4.2.	Tipografi.....	70
4.4.3.	Fotografi dan Grafis	71
4.5.	Konsep Komunikasi	71
4.6.	Biaya Produksi	72
4.7.	Hasil Perancangan	73
4.7.1.	Outline Perancangan	73
4.7.2.	Sketsa	74
4.7.3.	Media Utama.....	74
BAB V		75
PENUTUP		76
5.1.	Kesimpulan	76
5.2.	Saran.....	76