

KATA PENGANTAR

Segala puji dan Syukur atas kehadiran Allah SWT, atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan Logo dan Signage Lokawisata Baturraden”**. Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Desain Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini, terutama kepada:

1. Bapak Dr. Didit Widiatmoko Soewardikoen, M.Sn, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Drs. Mohamad Tohir, S.ST., M.Ds, dan Bapak Budiman, S.Ds., M.Pd, selaku dosen penguji yang telah menguji dan memberikan saran serta arahan perbaikan dalam Tugas Akhir ini.
3. Kepada Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata Kabupaten Banyumas (Dinporabudpa) serta Pengelola Lokawisata Baturraden atas ijin dan bantuannya dalam pengumpulan data.
4. Semua pihak yang telah membantu dalam terselesaikannya penyusunan Tugas Akhir ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun demi kesempurnana Tugas Akhir ini dan pembelajaran bagi penulis. Penulis berharap bahwa Tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi banyak orang, baik bagi penulis pribadi maupun orang yang membacanya. Atas perhatiannya penulis ucapkan terima kasih.

Bandung, 2014

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	01
1.1 Latar Belakang	01
1.2 Permasalahan	04
1.2.1 Identifikasi Masalah	04
1.2.2 Rumusan Masalah	04
1.3 Ruang Lingkup	04
1.4 Tujuan Perancangan	06
1.5 Cara Pengumpulan Data dan Analisis	06
1.5.1 Cara Pengumpulan Data	06
1.5.2 Cara Analisis	07
1.6 Kerangka Perancangan	09
1.7 Pembabakan	09
BAB II DASAR PEMIKIRAN	11
2.1 Brand	11
2.1.1 Elemen <i>Brand</i>	12
2.1.1 Tipe Identitas Perusahaan	13
2.2 <i>Signage</i>	14
2.3 Warna	16
2.4 Tipografi	18
2.4.1 Prinsip Dasar Dalam Perancangan Tipografi	19
2.5 Ilustrasi	19
2.6 Logo	20

2.7	<i>Layout</i>	20
2.7.1	Konsep Desain <i>Layout</i>	21
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH		22
3.1	Data	22
3.1.1	Data Lokawisata Baturraden	22
3.1.2	Data Situs	29
3.1.3	Data Khalayak Sasaran.....	37
3.1.4	Data <i>Signage</i> dan Media Lokawisata Baturraden	38
3.1.5	Data <i>Signage</i> dan Media Pariwisata Lain.....	45
3.1.6	Data Jenis Tiket Lokawisata Baturraden.....	48
3.2	Analisis Matriks	50
3.2.1	Matriks SWOT	50
3.2.2	Tinjauan Terhadap Pariwisata Sejenis	51
3.2.3	Matriks Tinjauan Logo Sebagai Referensi Pembuatan	54
3.2.4	Analisis Logo Pariwisata Sebagai Referensi.....	57
3.2.5	Matriks Analisis <i>Signage</i> dan Media Menurut Teori Desain	59
3.2.6	Matriks Analisis Data dan Teori	61
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		62
4.1	Konsep Pesan	62
4.1.1	Strategi	62
4.1.2	Pesan Yang Dikomunikasikan	63
4.2	Konsep Kreatif	64
4.3	Konsep Visual	73
4.2.1	<i>Brief</i> Logo dan Perancangan <i>Signage</i>	73
4.2.2	Verbal	74
4.2.3	Warna	75
4.2.4	Tipografi	75
4.4	Hasil Perancangan	76
4.4.1	Kriteria <i>Branding</i> Lokawisata Baturraden	76
4.4.2	Filosofi Logo	77
4.5	<i>Graphic Standart Manual (GSM)</i> Logo	78
4.6	Perancangan <i>Signage</i>	82
4.7	Penerapan Media dan <i>Signage</i>	87

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	90
5.1 Kesimpulan	90
5.1 Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	88
SUMBER LAINNYA	89

DAFTAR BAGAN

Bagan 1.1 Kerangka Perancangan	09
Bagan 3.1 Matriks WO	50

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Matriks SWOT	49
Tabel 3.2 Matriks Logo	54
Tabel 3.3 Matriks Media menurut Teori Desain	59
Tabel 3.4 Matriks Analisis Data danTeori	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Gerbang Lokawisata Baturraden	22
Gambar 3.2	Lambang Kota Banyumas	26
Gambar 3.3	Bawor	29
Gambar 3.4	Permainan Bioskop Pesawat.....	29
Gambar 3.5	Wahana <i>Cascade</i> Alam	30
Gambar 3.6	Terapi Ikan.....	30
Gambar 3.7	Pemandian Air Panas Blerang.....	31
Gambar 3.8	<i>Water Boom</i>	31
Gambar 3.9	Kolam Sepeda Air	32
Gambar 3.10	<i>Flying Fox</i>	32
Gambar 3.11	Bioskop 4D.....	33
Gambar 3.12	Pancuran 3	33
Gambar 3.13	Sumber Pancuran 7.....	34
Gambar 3.14	Tebing Blerang	34
Gambar 3.15	Tebing Blerang dan Goa Selirang	35
Gambar 3.16	Air Terjun Dan Lembah Combong.....	35
Gambar 3.17	Telaga Sunyi	36
Gambar 3.18	Spanduk Sambutan	37
Gambar 3.19	Baliho Promosi	38
Gambar 3.20	Sapta Pesona.....	39
Gambar 3.21	Penunjuk Arah.....	39
Gambar 3.22	Rambu Peringatan	39
Gambar 3.23	<i>Placemaking</i>	40
Gambar 3.24	<i>Signage</i> dari <i>Sponsor</i>	40
Gambar 3.25	Rambu Pengaturan jalan.....	40
Gambar 3.26	Rambu arah situs	41
Gambar 3.27	Rambu arah wahana	41
Gambar 3.28	<i>Placemaking</i> Wahana	42
Gambar 3.29	Rambu Peringatan (<i>Sponsor</i>).....	42
Gambar 3.30	<i>Placemaking</i> Fasilitas	42
Gambar 3.31	Penunjuk arah situs.....	43

Gambar 3.32 <i>Signage</i> Tanda Masuk	43
Gambar 3.33 Poster Situs	43
Gambar 3.34 Denah Lokawisata Baturraden	44
Gambar 3.35 Keterangan Denah Lokawisata Baturraden	44
Gambar 3.36 Pintu Masuk Kampung Gajah	45
Gambar 3.37 <i>Wayfinding</i> Kampung Gajah	45
Gambar 3.38 Denah Kampung Gajah	46
Gambar 3.39 <i>Placemaking</i> Kampung Gajah	46
Gambar 3.40 <i>Placemaking</i> Kampung Gajah	46
Gambar 3.41 <i>Wayfinding</i> Kampung Gajah	47
Gambar 3.42 <i>Wayfinding</i> Kampung Gajah	47
Gambar 3.43 Tiket Terusan	48
Gambar 3.44 Tiket Satuan	48
Gambar 3.45 Tiket Umum	48
Gambar 3.46 Logo <i>Enjoy Jakarta “even more...”</i>	50
Gambar 3.47 <i>Sea World</i> Indonesia	51
Gambar 3.48 Logo <i>Trans Studio</i> Bandung	51
Gambar 3.49 Logo Taman Impian Jaya Ancol	52
Gambar 3.50 <i>Wonderful</i> Indonesia	52
Gambar 3.51 Logo <i>Disneyland</i> Hongkong	52
Gambar 4.1 Gunung Slamet	64
Gambar 4.2 Simbol gunung yang digunakan	64
Gambar 4.3 Gerbang Baturraden	65
Gambar 4.4 Gerbang obyek wisata	66
Gambar 4.5 Perancangan visual ukiran	67
Gambar 4.6 Bentuk ukiran yang diambil	67
Gambar 4.7 Perancangan font logo	67
Gambar 4.8 Perancangan dasar logo	68
Gambar 4.9 Logo Lokawisata baturraden	68
Gambar 4.10 Punakawan Pandawa	69
Gambar 4.11 Perancangan visual Bawo	69
Gambar 4.12 Bentuk visual Bawor pda <i>signage</i>	69
Gambar 4.13 Bentuk blok batu pada pictogram	70
Gambar 4.14 Perancangan Visual Kakang Mbekayu	70

Gambar 4.15 Skema Penggunaan Warna Gambar	71
Gambar 4.16 Skema warna pembeda	71
Gambar 4.17 Media Tiket	72
Gambar 4.18 Cap untuk tanda masuk	72
Gambar 4.19 Presentasi Warna dari responden.....	75
Gambar 4.20 Font untuk Logo	76
Gambar 4.21 Font untuk Logo	76
Gambar 4.22 GSM Font	78
Gambar 4.23 GSM Bentuk Dasar.....	78
Gambar 4.24 GSM Filosofi Logo.....	79
Gambar 4.25 GSM Warna Hitam dan Putih.....	79
Gambar 4.26 GSM Logo Situs Obyek Wisata	80
Gambar 4.27 GSM Logo Situs Obyek Wisata	80
Gambar 4.28 GSM Logo Situs Obyek Wisata	81
Gambar 4.29 GSM Logo Situs Obyek Wisata	81
Gambar 4.30 Pictografi 1	82
Gambar 4.31 Pictografi 2	83
Gambar 4.32 <i>Signage</i> 1	84
Gambar 4.33 <i>Signage</i> 2	84
Gambar 4.34 Denah Lokasi.....	85
Gambar 4.35 Denah Lokasi 2.....	85
Gambar 4.36 <i>Fun Map</i>	86
Gambar 4.37 Brosur	86
Gambar 4.38 Penerapan Pada Gerbang.....	87
Gambar 4.39 Penerapan Pada Monumen	87
Gambar 4.40 Penerapan Pada <i>Signage</i>	88
Gambar 4.41 Penerapan Pada Denah	88
Gambar 4.42 Penerapan Pada <i>Placemaking</i>	89
Gambar 4.43 Penerapan Pada Rambu Peringatan	89