

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Tujuan Penelitian.....	9
1.5 Manfaat Perancangan	9
1.5.1 Manfaat teoritis	9
1.5.2 Manfaat Praktis	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terdahulu	10
2.2 Danau Ranu Grati.....	11
2.2.1 Letak Geografis	13
2.3 Pariwisata	14
2.4 Place Branding	18

2.5 Place Identity.....	19
2.6 Brand Awareness.....	20
2.7 Media Promosi	22
2.8 Desain.....	25
2.9 Visual	27
2.10 Logo	28
2.11 Layout.....	28
2.12 Warna	29
2.13 Tipografi.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Perancangan Penelitian	35
3.1.1 Jenis Penelitian.....	35
3.1.2 Lokasi Penelitian.....	35
3.2 Pengumpulan Data	36
3.2.1 Observasi (Pengamatan).....	36
3.2.2 Wawancara (Interview).....	37
3.2.3 Dokumentasi.....	38
3.2.4 Studi Literatur	38
3.2.5 Kreatif Brief.....	38
3.2.6 Studi Eksiting	39
3.2.4 Studi Komperitor.....	39
BAB IV PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Dan Analisis Data	41
4.1.1 Hasil Wawancara.....	41
4.1.2 Wawancara (Interview).....	44

4.1.3 Dokumentasi.....	45
4.1.4 Literatur.....	47
4.1.5 Creative Brief.....	48
4.1.6 Hasil Studi Ekriting.....	51
4.1.7 Hasil Studi Kompetitor.....	52
4.1.8 Kesimpulan Hasil dan Analisis Data.....	54
4.2 Konsep/Keyword.....	55
4.2.1 Segmentasi.....	55
4.2.2 Targeting.....	56
4.2.3 Positoning.....	56
4.3 Unique Selling Proposition (USP).....	56
4.4 Analisis SWOT.....	57
4.5 Keyword.....	59
4.5.1 Analisis Keymessage.....	61
4.6 Deskripsi Konsep.....	62
4.7 Konsep Perancangan.....	64
4.8 Perancangan Karya.....	65
4.8.1 Strategi Kreatif.....	65
4.9 Implementasi Media.....	73
4.9.1 Tujuan Media.....	73
4.9.2 Strategi Media.....	73
4.10 Strategi Media.....	73
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	96
5.2 Saran.....	96

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.2 Ranu Grati	3
Gambar 2.1 Gapura menuju objek	11
Gambar 2.2 Wahana Permainan	13
Gambar 2.3 Peta Danau Ranu Grati	14
Gambar 2.4 Warna	30
Gambar 2.5 Contoh kategori oldstyle	32
Gambar 2.6 Contoh kategori tradisional	32
Gambar 2.7 Contoh kategori modern	33
Gambar 2.8 Contoh huruf arial	33
Gambar 2.9 contoh huruf arial	34
Gambar 3.1 Gapura depan Wisata Danau Ranu Grati	37
Gambar 3.2 View Banyubiru dari dalam	40
Gambar 4.1 Ikan lempuk	42
Gambar 4.2 Fasilitas Ranu Grati	44
Gambar 4.3 Kegiatan mancing dan acara distrikan	45
Gambar 4.4 Cover depan dan belakang buku wisata	46
Gambar 4.5 Bagian isi buku wisata	47
Gambar 4.6 View banyubiru dari dalam	48
Gambar 4.7 Pintu gerbang banyubiru	49
Gambar 4.8 Pemandian alam banyubiru	50
Gambar 4.9 Keymessage	56

Gambar 4.10 bagan Konsep Perancangan	60
Gambar 4.11 Alternatif tipografi	63
Gambar 4.12 Proses perancangan logogram	66
Gambar 4.13 Proses perancangan logogram	66
Gambar 4.14 Logogram terpilih.....	67
Gambar 4.15 Alternatif penempatan logotype	67
Gambar 4.16 Gambar logo terpilih	68
Gambar 4.17 Gambar sketsa billboard.....	70
Gambar 4.18 Gambar sketsa brosur	71
Gambar 4.19 Gambar sketsa x-banner	72
Gambar 4.20 Gambar sketsa sosial media	73
Gambar 4.21 Gambar sketsa merchandise	74
Gambar 4.22 Gambar tabel budgeting	75
Gambar 4.23 Gambar Logo	76
Gambar 4.24 Gambar GSM	76
Gambar 4.25 Gambar billboard.....	78
Gambar 4.26 Gambar brosur	79
Gambar 4.27 Gambar x- banner.....	77
Gambar 4.28 Gambar sosial media	80
Gambar 4.29 Gambar merchandise.....	80

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Tabel data pengunjung	4
Tabel 4.1 Analisis SWOT Ranu Grati.....	54
Tabel 4.2 Konsep Perancangan	60
Tabel 4.3 Tabel budgeting	73



DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Form Persetujuan Kolokium 1.....	92
Lampiran 2 Form Revisi Pembimbing 2 Kolokium 1.....	93
Lampiran 3 Form Revisi Pembahas 2 Kolokium 1.....	94
Lampiran 4 Form Persetujuan Kolokium 2.....	95
Lampiran 5 Form Revisi Pembimbing 1 Kolokium 2.....	96
Lampiran 6 Form Revisi Pembimbing 2 Kolokium 2.....	97
Lampiran 7 Form Revisi Pembahas Kolokium 2.....	98
Lampiran 8 Form Surat Balasan BANGKESBANGPOL.....	99
Lampiran 9 Form Surat Pernyataan BANGKESBANGPOL.....	100

