

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat, rahmat, dan karuniaNya maka penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program studi S1 Desain Komunikasi Visual di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya.

Penulisan tugas akhir ini tidak akan sepenuhnya berhasil tanpa adanya sumbangan pikiran dan tenaga serta dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu penyelesaian tugas akhir ini baik secara moril maupun materil. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis berikan kepada :

1. Teristimewa kepada bapak dan ibu yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa restunya baik sebelum maupun selama menempuh studi ini.
2. Bapak dan ibu guru SD, SMP, SMA yang telah member saya ilmu selama masa sekolah.
3. Ketua STMIK STIKOM Surabaya, Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd atas kesempatan dan fasilitas yang diberikan kepada saya untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan S1 Desain Komunikasi Visual di STMIK STIKOM Surabaya.
4. Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual STMIK STIKOM Surabaya Abdul Azis, S. Sn., M.Med.Kom

5. Dosen Pembimbing, Muhammad Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom., Abdullah Khoirriqoh, S.Sn. yang sudah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan kepada penulis.
6. Para Dosen S1 Desain Komunikasi Visual STMIK STIKOM Surabaya, Karsam MA., Ph.D, Thomas Hanandry D., S.T, M.T., Achmad Yanu Alif fianto, S.T., MBA. Sutikno, S.Kom.
7. Bapak Bupati Gresik, Dr. Ir. H. Sambari Halim Radianto, S.T., M.Si., Pemerintah Daerah Kabupaten Gresik, dan UPTD Kawasan Pulau Bawean yang telah membuka diri mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian pada unit kerjanya.
8. Keluarga tercinta, yang tiada lelah memberikan dukungan dan semangat hingga selesainya tugas akhir ini.
9. Rekan-rekan mahasiswa angkatan 2008/2009 S1 Desain Komunikasi Visual STMIK STIKOM Surabaya dan sahabat-sahabat yang selalu memotivasi penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi perbaikan dan kesempurnaan. Penulis juga berharap laporan ini juga bermanfaat bagi kita semua.

Surabaya, 31 Agustus 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Perancangan	5
1.5 Manfaat Perancangan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Pulau Bawean	7
2.1.1 Batasan dan Luas Wilayah Pulau Bawean	7
2.1.2 Penduduk	7
2.1.3 Potensi Industri Wisata Pulau Bawean	8
2.2 Definisi Logo	28
2.3 Tagline	31
2.4 Strategi Desain Warna	33

	Halaman
2.5 Tipografi.....	34
2.6 Layout	35
2.7 Media promosi	39
2.8 Pengertian Iklan	40
2.9 Proses Pembuatan Iklan	42
2.10 STP (<i>Segmentasi Targeting and Positioning</i>).....	43
2.11 ATL dan BTL.....	44
2.12 Definisi Pariwisata	46
2.13 Ekowisata	47
2.14 Bauran Pemasaran.....	48
BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA.....	50
3.1 Metodologi Penelitian	50
3.2 Teknik Pengumpulan Data	50
3.3 Analisis Data	54
3.3.1 Analisis Hasil Wawancara.....	54
3.3.2 Analisis Studi Eksisting.....	58
3.3.3 Keyword	72
3.4 Metode Perancangan	73
3.4.1 Konsep Perancangan	74
3.4.2 Konsep Kreatif	74
3.4.3 Stategi Komunikasi	77
3.4.4 Konsep Media	78

	Halaman
3.5 Perancangan Karya.....	89
BAB IV IMPLEMENTASI KARYA	101
4.1 Implementasi Karya	101
BAB V PENUTUP	115
5.1 Kesimpulan	115
5.2 Saran	116
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN	119

STIKOM SURABAYA

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Pebedaan ATL dan BTL.....	45
Tabel 3.1 Menentukan sketsa logo	92

STIKOM SURABAYA

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Objek Wisata Air Panas Sangkapura	9
Gambar 2.2 Objek Wisata Air Terjun Kodhuk-Kodhuk	11
Gambar 2.3 Objek Wisata Air Terjun Laccar.....	13
Gambar 2.4 Objek Wisata Danau Kastoba	14
Gambar 2.5 Objek Wisata Kubur Panjang Pantai Tengghen	15
Gambar 2.6 Objek Wisata Pulau Selayar	17
Gambar 2.7 Objek Wisata Pantai Labuhan dan Pejinggahan.....	19
Gambar 2.8 Objek Wisata Pantai Nyimas.....	20
Gambar 2.9 Objek Wisata Pantai Tajhunnghhe'en	22
Gambar 2.10 Objek Wisata Penangkaran Rusa Bawean	24
Gambar 2.11 Objek Wisata Pulau Cina.....	25
Gambar 2.12 Objek Wisata Pulau Gili dan Noko.....	27
Gambar 2.13 Bentuk-bentuk Huruf	35
Gambar 3.1 Cover Booklet Pariwisata Kabupaten Gresik	62
Gambar 3.2 Booklet Pariwisata Kabupaten Gresik	62
Gambar 3.3 Media Promosi Website Wana Wisata Tanjung Papuma Jember.....	65
Gambar 3.4 Rancangan Brosur Wana Wisata Tanjung Papuma Jember.....	65
Gambar 3.5 Rancangan Stiker Wana Wisata Tanjung Papuma Jember.....	66
Gambar 3.6 Rancangan Desain Merchandise Wana Wisata Tanjung Papuma Jember.....	66

Gambar 3.7	Rancangan Desain Poster Wana Wisata Tanjung Papuma Jember	67
Gambar 3.8	Rancangan Iklan Majalah Wana Wisata Papuma Jember.....	67
Gambar 3.9	Rancangan Desain Banner dan Stand Pameran Wana Wisata Tanjung Papuma Jember	68
Gambar 3.10	Rancangan Desain Media Kreatif Wana Wisata Tanjung Papuma Jember.....	68
Gambar 3.11	Rancangan Desain Buku Panduan Wisata Kabupaten Lamongan	71
Gambar 3.12	Prosedur Perancangan.....	74
Gambar 3.13	Rusa Bawean.....	90
Gambar 3.14	Kapal Jukung	90
Gambar 3.15	Sketsa Perancangan Logo	91
Gambar 3.16	Studi Tipografi.....	91
Gambar 3.17	Sketsa Alternatif Logo	92
Gambar 3.18	Sketsa Logo Terpilih.....	93
Gambar 3.19	Sketsa Alternatif Billboard	94
Gambar 3.20	Sketsa Terpilih Billboard.....	94
Gambar 3.21	Sketsa Alternatif Poster	95
Gambar 3.22	Sketsa Terpilih Poster	95
Gambar 3.23	Sketsa Alternatif Iklan Koran	96
Gambar 3.24	Sketsa Terpilih Iklan Koran.....	96

	Halaman
Gambar 3.25 Sketsa Alternatif Brosur.....	97
Gambar 3.26 Sketsa Terpilih Brosur	97
Gambar 3.27 Sketsa Alternatif Leaflet	98
Gambar 3.28 Sketsa Terpilih Leaflet.....	98
Gambar 3.29 Sketsa Booklet	99
Gambar 3.30 Sketsa Merchandise	100
Gambar 4.1 Final Art Work.....	101
Gambar 4.2 Final Art Work B/W	102
Gambar 4.3 Grid System	103
Gambar 4.4 Implementasi Iklan Billboard Promosi Pariwisata Pulau Bawean	105
Gambar 4.5 Ilustrasi Penempatan Billboard.....	105
Gambar 4.6 Implementasi Iklan Poster Promosi Pariwisata Pulau Bawean	106
Gambar 4.7 Implementasi Iklan Koran Promosi Pariwisata Pulau Bawean.....	107
Gambar 4.8 Implementasi Iklan Brosur Promosi Pariwisata Pulau Bawean.....	109
Gambar 4.9 Implementasi Iklan Leaflet Promosi Pariwisata Pulau Bawean	110
Gambar 4.10 Desain Cover Depan Booklet Pariwisata Pulau Bawean.....	112
Gambar 4.11 Desain Cover Belakang Booklet Pariwisata Pulau Bawean	112
Gambar 4.12 Tampilan Sebagian Isi Booklet Pariwisata Pulau Bawean	113
Gambar 4.13 Implementasi Desain Merchandise	114