



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

PERANCANGAN VISUAL MEDIA PROMOSI

KAMPUNG CAI RANCAUPAS

Laporan Tugas Akhir

ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana desain (S.Ds)



Nama : Stanislaus Vito
NIM : 12120210133
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2016

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Stanislaus Vito
NIM : 12120210133
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni & Desain
Universitas Multimedia Nusantara
Judul Tugas Akhir :

PERANCANGAN VISUAL MEDIA PROMOSI KAMPUNG CAI RANCAUPAS

Dengan ini menyatakan laporan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya. Laporan tugas akhir merupakan hasil karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiat.

Demikian surat pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 9 Juni 2016

Stanislaus Vito

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN VISUAL MEDIA PROMOSI
KAMPUNG CAI RANCAUPAS

Oleh

Nama : Stanislaus Vito

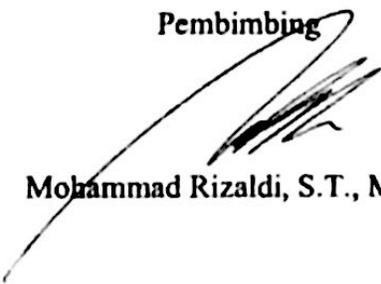
NIM : 12120210133

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

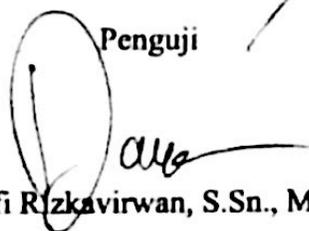
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 27 Juni 2016

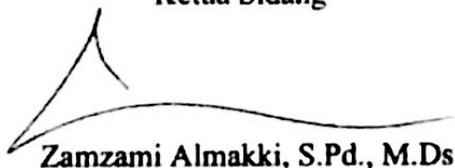
Pembimbing


Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

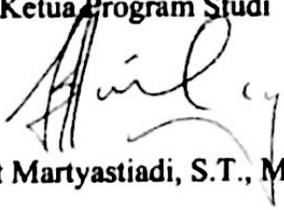
Penguji


Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang


Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds.

Ketua Program Studi


Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dan laporan ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Laporan ini penulis buat sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Desain.

Tujuan dibuatnya laporan tugas akhir ini adalah untuk mempersiapkan diri sebelum bekerja secara profesional. Penulis menjabarkan tentang hasil desain yang telah penulis lakukan selama perancangan Tugas Akhir. Penulis membuat laporan ini agar dapat digunakan sebagai panduan atau referensi serta berguna bagi pembaca yang ingin membuat sebuah media promosi.

Tugas Akhir ini tidak akan terlaksana dengan baik dan lancar apabila tidak mendapat dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan hikmat dan rahmat-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat berjalan lancar dari awal hingga akhir.
2. Bapak Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.inf.Tech. Selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds. Selaku pembimbing yang telah membimbing dan memberikan masukan dari awal pelaksanaan Tugas Akhir hingga Selesai.

4. Bapak Zamzami Almakki, S.Pd., M.Ds., Bapak Darfi Rizkavirwan S.Sn., ibu Desy Sandrayani H, S.Sn., M.Pd, yang memberikan banyak saran supaya karya menjadi lebih optimal.
5. Keluarga penulis terutama kedua orang tua yang selalu mendukung penulis dalam melakukan Tugas Akhir ini.
6. Kepada Bapak Ucok selaku pengelola dari tempat wisata Kampung Cai RancaUpas dalam melakukan wawancara.
7. Fiona natajaya yang telah membantu banyak dalam tugas akhir ini kepada penulis sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan secara lancar.
8. Teman dari kelompok keluarga cemara (Michelle, Jeremia, Anes, dan Nathania) yang telah membantu penulis dalam pengumpulan data.
9. Reno, Agung dan Mas Abi yang telah membantu penulis dalam melakukan produksi sehingga dapat berjalan dengan lancar.
10. Rifqi dan Gani yang telah membantu dalam pembuatan *web development*.
11. Teman dari satu kelompok bimbingan Bapak Rizaldi yang telah membantu dan men-*support* satu sama lain dan bersama-sama menyelesaikan tugas akhir ini.

12. Semua orang yang telah membantu serta mendukung penulis ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Tangerang, 9 Juni 2016

Stanislaus Vito

UMN

DAFTAR ISI

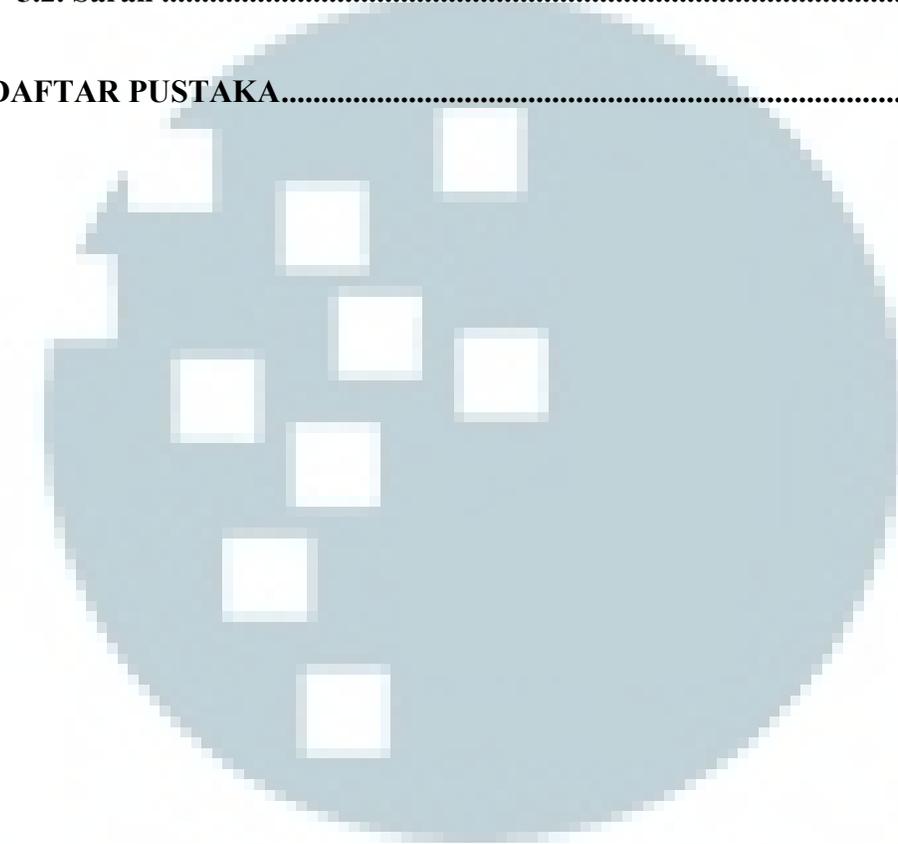
LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
ABSTRAKSI	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Perancangan.....	4
1.5. Metodologi Pengumpulan Data	5
1.6. Metodologi Perancangan	6
1.7. Skematika perancangan	8

2.1. Pemasaran Industri Pariwisata	9
2.2. Masalah Industri Pariwisata.....	11
2.3. Promosi	12
2.3.1 Advertising	13
2.4. Tujuan Promosi.....	14
2.5. Teknik Promosi	15
2.6. Jenis Promosi.....	16
2.7. Media Promosi.....	18
2.7.1. Definisi Media Promosi.....	18
2.7.2. Perancangan Media Promosi	19
2.7.3. Jenis Media Promosi	20
2.8. Aplikasi Media Promosi	26
2.9. SWOT.....	27
2.9.1. Strength	27
2.9.2. Weakness	27
2.9.3. Opportunities	27
2.9.4. Threat.....	27

2.10. STP	27
2.10.1. Segmentasi Pasar	27
2.10.2. Target Pasar	28
2.10.3. Positioning	28
2.11. Desain Komunikasi Visual	28
2.12. Layout	29
2.13. Tipografi	31
2.14. Fotografi.....	35
BAB III METODOLOGI.....	39
3.1 Gambaran Umum	39
3.1.1. Kampung Cai RancaUpas.....	39
3.1.2. Analisa Media Promosi	40
3.2. Data Penelitian	41
3.2.1. Analisa Wawancara	41
3.2.2. Analisa Observasi.....	44
3.2.3. Kuisoner	46
3.2.4. Proses Distribusi Kuisoner	46

3.2.5. Analisa Kueisoner	47
3.3. Analisis SWOT	51
3.4. Analisa STP Website.....	52
3.5. Studi Existing.....	54
3.6. Strategi Website	57
BAB IV PERANCANGAN	59
4.1. Konsep perancangan.....	59
4.2. Mindmapping	60
4.3. Brainstorming.....	61
4.4. Perancangan	62
4.4.1. Layout.....	62
4.4.2. Tipografi.....	65
4.4.4. Tone Warna	74
4.4.5. Ilustrasi Icon	75
4.4.6. Media Pendukung website.....	76
4.5. Budgeting	85
BAB V KESIMPULAN	86

5.1. Kesimpulan	86
5.2. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA.....	xx



UMMN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Majalah Kartini	22
Gambar 2.2 Majalah Trubus	23
Gambar 2.3 Majalah Trust	23
Gambar 2.4 Contoh brosur	25
Gambar 2.5 Tanakita Web	26
Gambar 2.6 Contoh Billboard	27
Gambar 2.7 Garamond	35
Gambar 2.8 Baskerville	35
Gambar 2.9 Bodoni MT	36
Gambar 2.10 Clarendon	37
Gambar 3.11 Futura	37
Gambar 2.12 Komposisi Rule of Third	38
Gambar 3.1 Logo Kampung Cai RancaUpas	41
Gambar 3.2. Brosur Pricelist	43
Gambar 3.3. Penulis dengan Bapak Ucok	45
Gambar 3.4. Penulis berwawancara dengan salah satu Pengunjung	46

Gambar 3.5. Form Kuisoner 1	49
Gambar 3.6. Form Kuisoner 2	49
Gambar 3.7 Tampilan Website borneoadventure.com	59
Gambar 4.1 <i>Mind Mapping</i>	65
Gambar 4.2 <i>Brainstorming</i>	66
Gambar 4.3 <i>modular grid</i>	68
Gambar 4.4 <i>Pengaplikasian Modular grid</i>	68
Gambar 4.5 <i>Two-column grid</i>	69
Gambar 4.6. pengaplikasin <i>Two-column grid</i>	69
Gambar 4.7 font Flama	70
Gambar 4.8. font Bariol	71
Gambar 4.9. pengaplikasian <i>rule of third</i>	72
Gambar 4.10 Hasil Foto Landscape.....	73
Gambar 4.11 Referensi foto 1	74
Gambar 4.12 Hasil foto 1	75
Gambar 4.13 Referensi foto 2	76
Gambar 4.14 hasil foto 2	76

Gambar 4.15 referensi foto 3	77
Gambar 4.16. Hasil foto 3	78
Gambar 4.17 Hasil foto 4	79
Gambar 4.18 Hasil foto 4	79
Gambar 4.19 Referensi foto 5.....	80
Gambar 4.20 Hasil Foto 5.....	81
Gambar 4.21 Mockup iklan Koran	84
Gambar 4.22 Mockup Majalah	84
Gambar 4.23 Mockup bus.....	85
Gambar 4.24 Mockup Angkot	85
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Fanpage Facebook.....	87
Gambar 4.26 Tampilan Halaman instagram.....	87
Gambar 4.27 Mockup pengaplikasian web banner pada website.....	89
Gambar 4.28 Tampilan t-shirt desain 1	90
Gambar 4.29 Tampilan t-shirt desain 2	90
Gambar 4.30 Cetakan goodie bag.....	91
Gambar 4.31 Cetakan mug	91

Gambar 4.32 Cetakan pin 92

Gambar 4.33 Cetakan sticker 92



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Proses Kreatif.....	102
-------------------------------------	-----



ABSTRAKSI

Penulis membahas mengenai perancangan visual media promosi bumi Kampung Cai Rancaupas yang terletak di Ciwidey, Rancabali, Bandung untuk pemenuhan Tugas Akhir. Kampung Cai Rancaupas merupakan suatu tempat bumi perkemahan yang terletak dekat dengan kawah putih, sekaligus pula sebagai tempat kegiatan outdoor yang diselenggarakan berbagai komunitas. Dengan kondisi geografis dan karakteristik alamnya yang unik, dan juga beberapa fasilitas yang menarik di tawarkan oleh tempat ini. Namun kurangnya media promosi visual yang menarik mengenai Rancaupas menjadi salah satu alasan mengapa masih banyaknya orang yang tidak mengetahui wisata apa yang terdapat di dalam sana.

Mengoptimalkan kualitas dalam sebuah tempat wisata dan strategi komunikasi melalui promosi desain visual merupakan suatu hal yang harus seimbang, sehingga *brand awareness* yang di publikasikan dapat di kenal dan di ingat oleh target audiens.

Kata Kunci : brand awareness , perkemahan, media promosi.

ABSTRACT

Writer will be discussed a development promotion media of Kampung cai Ranca Upas which located in Ciwidey, Rancabali, Bandung as a final project. Ranca Upas is a camping site which is near by Kawah Putih, and also as an outdoor sites that used by many communities. The geografic location and characteristic of the nature is unique. Ranca Upas also has facilities, but it lacks of good visual in promotion media which also a main reason of Ranca Upas least known.

Writer is going to optimized the quality of the site by strengthen visual of the promotion media. To make Ranca Upas become known by many people as the potencial audiences.

Keywords:brand awareness, camp site, promotion media.

UMN