

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
TANDA LULUS MEMPERTAHANKAN TUGAS AKHIR	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	15
1.3. Batasan Masalah	15
1.4. Maksud dan Tujuan Perancangan	15
1.4.1. Maksud	15
1.4.2. Tujuan	16
1.5. Metode Pengumpulan Data	16
1.6. Kerangka Pemikiran	17
1.7. Skematika Perancangan	18
BAB II. LANDASAN TEORI dan ANALISA DATA	20
2.1. Landasan Teori	20
2.2. Teori Komunikasi	22
2.1.1. Fungsi Komunikasi	22
2.1.2. Komunikasi Massa	24
2.1.2.1. Ciri-Ciri Komunikasi Massa	26
2.1.2.2. Unsur Komunikasi Massa	27

2.1.3. Media	27
2.1.3.1 Pengertian Media Komunikasi	27
2.1.3.2 Jenis Media Komunikasi	29
2.1.3.3 Fungsi Media Komunikasi	30
2.1.4. Audio Visual	30
2.1.4.1 Pengertian Audio Visual	31
2.1.4.2 Jenis Audio Visual	33
2.1.4.3 Fungsi Audio Visual	33
2.1.4.4 Proses Produksi Audio Visual	38
2.1.5. Media Cetak	38
2.1.5.1 Pengertian Media Cetak	39
2.1.5.2 Ciri-Ciri Media Cetak	39
2.1.5.3 Fungsi Media Cetak	41
2.1.6. Desa Sawarna	42
2.1.7. Desain Komunikasi Visual	43
2.1.7.1 Pengertian Desain Komunikasi Visual	44
2.1.7.2 Tujuan Desain Komunikasi Visual	45
2.1.7.3 Fungsi Desain Komunikasi Visual	46
2.1.7.4 Unsur Desain Komunikasi Visual	51
2.1.8. Psikologi Warna	52
2.1.9. Semiotika	54
2.1.10. Strategi Publikasi	55
2.1.11. Tinjauan Aspek Kultural	56
2.1.12. Tinjauan Aspek Moral	57
2.1.13. Gaya Desain	59
2.1.14. Tinjauan Unsur Komposisi	59
2.1.14.1 Prinsip Dasar Komposisi	61
2.1.15. Tinjauan Fotografi pada Media Publikasi	62
2.1.15.1 Type of Shot	63
2.1.15.2 Camera Angle	64
2.1.15.3 Moving Camera	65
2.1.16. Tinjauan Tipografi pada Media Publikasi	66

2.1.17. Metode Penelitian	67
2.2. Analisa Data	68
2.2.1. Gambaran Institusi	68
2.2.2. Gambaran Karakter Target	68
2.2.3. Data Kompetitor	68
2.2.4. Kondisi Media Komunikasi Visual	68
2.2.5. Analisa SWOT, Positioning, UPS	69
BAB III. KONSEP PERANCANGAN „judul TA“	72
3.1. Konsep Media	72
3.1.1. Tujuan Media	72
3.1.2. Strategi Media	72
3.1.3. Pemilihan Media	73
3.1.3.1. Target	73
3.1.3.2. Panduan Media	73
3.1.3.3. Program Media	74
3.2. Konsep Kreatif	74
3.2.1. Keyword	74
3.2.2. Strategi Kreatif	75
3.2.2.1. Warna	75
3.2.2.2. Tipografi	76
3.2.2.3. Image	78
3.2.2.4. Logo	79
3.2.2.5. Identitas Visual	80
3.2.2.6. Gaya Desain	82
3.2.2.7. Layout	82
3.2.3. Program Kreatif	82
3.2.3.1. Proses Cetak	82
3.2.3.1. Pra Produksi	83
3.2.3.2. Produksi	83
3.2.3.3. Pasca Produksi	83
3.3. Konsep Komunikasi	83

3.3.1. Tujuan Komunikasi	84
3.3.2. Strategi Komunikasi	84
3.4. Perencanaan Biaya	85
3.4.1. Produksi	85
3.4.2. Promosi	85
BAB IV. DESAIN dan APLIKASI	86
4.1. Video Profile atau Film atau Video Klip	86
4.2. Dokumentasi Storyboard	86
4.3. Media Pendukung	87
4.3.1. Cover	87
4.3.2. Label Stiker Cd	88
4.3.3. Packaging Cd	88
4.3.4. Poster	89
4.3.5. Billboard	90
4.3.6. Iklan di Bis	90
4.3.7. Stiker	91
4.3.8. Brosur	92
4.3.9. Map	93
4.3.10. Plang Map	94
4.3.11. Plang Wisata	94
4.3.12. Petunjuk Arah	97
4.3.13. Tishirt Guide	99
4.3.14. Logo	99
BAB V. PENUTUP	100
5.1. Kesimpulan dan Saran	100
5.1.1. Kesimpulan	100
5.1.2. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.	Pantai Ciantir Sawarna	5
Gambar 1.2.	Pantai Pulo Manuk	5
Gambar 1.3.	Pantai Legon Pari	6
Gambar 1.4.	Surfing	6
Gambar 1.5.	Tanjung Layar	7
Gambar 1.6.	Goa Lalay	7
Gambar 1.7.	Goa Langir	8
Gambar 1.8.	Pencak silat	8
Gambar 1.9.	Debus	8
Gambar 1.10.	Seni Tari	8
Gambar 1.11.	Kerajinan Gitar	9
Gambar 1.12.	Kerajinan Ukiran	9
Gambar 1.13.	Makam Jhon Luis Van gogh	9
Gambar 1.14.	Makam Mbah Sawarna	9
Gambar 1.15.	Gula Merah	10
Gambar 1.16.	Sale Pisang	10
Gambar 1.17.	Home Stay Sawarna Beach	11
Gambar 1.18.	Home Stay Clara	11
Gambar 1.19.	Jalan Menuju Desa Sawarna	12
Gambar 1.20.	Jalan Menuju Wisata Desa Sawarna	13
Gambar 3.2.2.3.1.	Pantai Ciantir Sawarna	78
Gambar 3.2.2.3.2.	Model	78
Gambar 3.2.2.4.1.	Logo Wisata Desa Sawarna	79
Gambar 3.2.2.5.1.	Motif Batik Pasulaman Banten	80
Gambar 3.2.2.5.2.	Element Batik Pasulaman Banten	81
Gambar 3.2.2.5.3.	Element Logo Gelombang Ombak	81
Gambar 4.2.1	Dokumentasi Storyboard	86
Gambar 4.3.1.1.	Cover Cd	87
Gambar 4.3.2.1.	Label Stiker	88

Gambar 4.3.3.1.	Packaging Cd	88
Gambar 4.3.4.1.	Poster	89
Gambar 4.3.5.1.	Billboard	90
Gambar 4.3.6.1.	Iklan di Bis	90
Gambar 4.3.7.1.	Sticker Logo Sawarna	91
Gambar 4.3.7.2.	Sticker Tanjung Layar Sawarna	91
Gambar 4.3.8.1.	Brosur Depan dan Belakang	92
Gambar 4.3.8.2.	Brosur Dalam	92
Gambar 4.3.9.1.	Map Depan	93
Gambar 4.3.9.2.	Map Dalam	93
Gambar 4.3.10.1.	Plang Map	94
Gambar 4.3.11.1.	Plang Wisata Pantai Ciantir Sawarna	94
Gambar 4.3.11.2.	Plang Wisata Pantai Tanjung Layar	95
Gambar 4.3.11.3.	Plang Wisata Pantai Legon Pari	95
Gambar 4.3.11.4.	Plang Wisata Pantai Pulo Manuk	95
Gambar 4.3.11.5.	Plang Wisata Goa Lalay	96
Gambar 4.3.11.5.	Plang Wisata Goa Goa Langir	96
Gambar 4.3.12.1.	Petunjuk Arah Pantai Ciantir Sawarna	97
Gambar 4.3.12.2.	Petunjuk Arah Pantai Tanjung Layar	97
Gambar 4.3.12.1.	Petunjuk Arah Surfing Point	97
Gambar 4.3.12.1.	Petunjuk Arah Pantai Legon Pari	98
Gambar 4.3.12.1.	Petunjuk Arah Pantai Pulo Manuk	98
Gambar 4.3.12.1.	Petunjuk Arah Goa Langir	98
Gambar 4.3.12.1.	Petunjuk Arah Goa Lalay	98
Gambar 4.3.13.1.	T-Shirt Guide	99
Gambar 4.3.14.1.	Logo Wisata Desa Sawarna	99

DAFTAR TABEL

Gambar Tabel 3.4.1.1. Perincian Biaya Produksi	85
Gambar Tabel 3.4.1.2. Perincian Biaya Promosi	85

DAFTAR BAGAN

Gambar Bagan 1.6.1. Bagan Kerangka Pemikiran	17
--	----



Universitas
Esa Unggul