

KONSEP TUGAS AKHIR
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL IKLAN
AGROWISATA BELIMBING NGRINGINREJO
SEBAGAI OBJEK WISATA
DI BOJONEGORO



Diajukan Guna Mencapai Gelar Ahli Madya Diploma III
Program Studi Desain Komunikasi Visual

Oleh:

Yolanda Wahyu Widyastuti
C. 9516073

PROGRAM STUDI D III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA

2019

PERSETUJUAN

Konsep Karya Tugas Akhir Dengan Judul

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL IKLAN AGROWISATA BELIMBING NGRINGINREJO

SEBAGAI OBJEK WISATA
DI BOJONEGORO

Telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Penguji:



Mengetahui,
Koordinator Tugas Akhir

Pembimbing Tugas Akhir

Hermansyah Muttaqin, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19711115 200604 1 00 1

Nidyah Widyanurti, S.Sn., M.I.kom
NIK.1974092620161001

PENGESAHAN

Pengantar Karya Tugas Akhir
Telah diterima dan disetujui oleh Panitia Tugas Akhir
Pada Tanggal

Panitia Penguji

Ketua Sidang Tugas Akhir

Jazuli Abdin Munib, S.Sn., M. Hum.

NIP. 197505162002121001

Sekretaris Sidang Tugas Akhir

Hermansyah Muttaqin, S.Sn., M.Sn.

NIP. 197111152006041001

Pembimbing Tugas Akhir

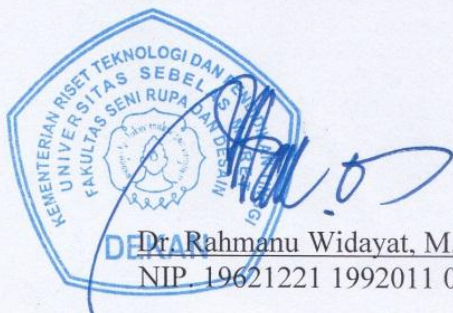
Nidyah Widyamurti, S.Sn., M.I.kom

NIK.1974092620161001

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Seni Rupa dan Desain

Kepala Program Studi
D3 Desain Komunikasi Visual



Dr. Rahmanu Widayat, M.Sn.
NIP. 19621221 1992011 00 1

Hermansyah Muttaqin, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19711115 200604 1 00 1

MOTTO



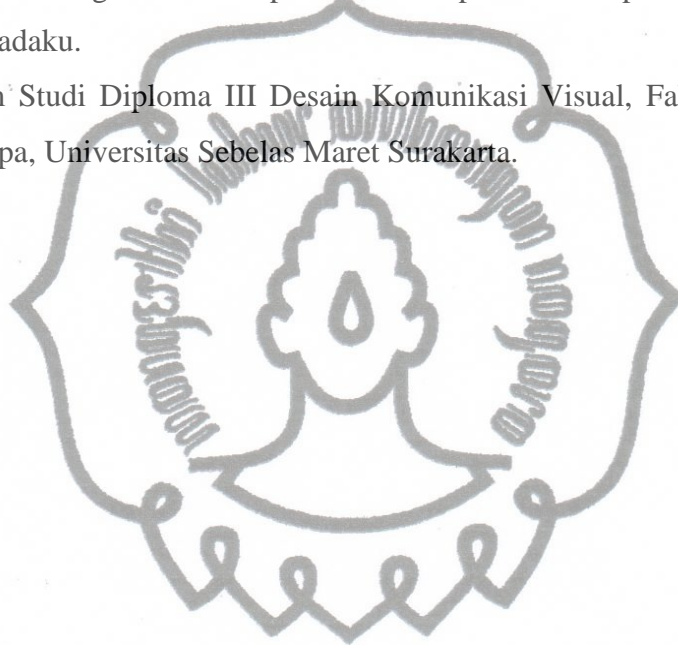
“Cogito ergo sum”

René Descartes

PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk:

1. Ayah, ibu dan nenek tercinta, motivator terbesar dalam hidupku yang tak pernah jemu mendoakan dan menyayangiku, atas semua pengorbanan dan kesabaran mengantarku sampai kini. Tak pernah cukup ku membalas cinta kalian padaku.
2. Program Studi Diploma III Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret Surakarta.



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat serta karunia-Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan judul “Perancangan Komunikasi Visual Iklan Agrowisata Belimbing Ngringinrejo Sebagai Objek Wisata di Bojonegoro”.

Adapun Tugas Akhir ini disusun guna mencapai gelar Ahli Madya Diploma III Program Studi D III Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta.

Tugas Akhir tersebut dapat terselesaikan dengan baik dan lancar yang tidak terlepas dari bantuan semua pihak baik dari lingkungan keluarga, lingkup kampus Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta maupun dari lembaga/perorangan tempat penelitian ini dilakukan. Maka ungkapan rasa terima kasih serta segala penghargaan yang pantas disampaikan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Dr. Rahمانu Widayat, M.Sn., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain UNS.
3. Hermansyah Muttaqin, S.Sn., M.Sn., selaku Kepala Program Studi D3 Desain Komunikasi Visual UNS.
4. Nidyah Widyamurti, S.Sn., M.I.kom., selaku Pembimbing Tugas Akhir yang senantiasa sabar dalam membimbing dan mengarahkan hingga terselesaikannya konsep Tugas Akhir ini.
5. Seluruh keluarga D3 Desain Komunikasi Visual tanpa terkecuali yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
6. Teman-teman yang telah terlibat secara langsung maupun tidak di dalam pembuatan serta penyelesaian Tugas Akhir ini.
7. Keluarga serta sahabat penulis yang sudah memberikan dukungan serta dorongan kepada penulis untuk segera menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Dengan segala keterbatasan dan kekurangan yang ada, maka penulis menyadari bahwa konsep Tugas Akhir ini jauh dari kesempurnaan dan segala kritik serta saran yang bersifat membangun sangat diharapkan. Semoga penulisan Tugas Akhir ini bermanfaat bagi kita semua.

Surakarta, Juni 2019

Penulis



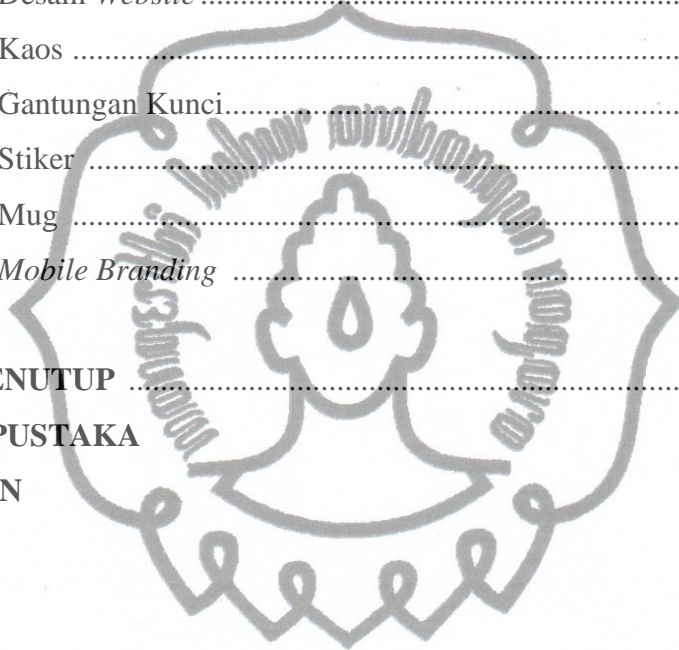
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Perancangan	2
BAB II IDENTIFIKASI DATA	3
A. Data Produk	3
1. Produk (<i>The Services</i>)	3
2. <i>Price</i>	3
3. <i>Place</i>	4
4. <i>Promotion</i>	4
5. <i>People</i>	6
6. <i>Process</i>	7
7. <i>Physical Evidence</i>	8
B. Target Market	9
1. Geografis	9
2. Demografis	9

C. Komparasi	9
1. Kusuma Agrowisata, Batu	10
2. Kebun Belimbing Kecamatan Wonoayu Sidoarjo	12
BAB III PROSES PERANCANGAN	14
A. Konsep Kreatif	14
B. Strategi Kreatif	15
1. Strategi Kreatif Secara Umum	15
2. Elemen Verbal	15
a. <i>Headline</i>	15
b. <i>Sub Headline</i>	16
c. Teks Inti (<i>Body Copy</i>)	16
d. Kalimat Dasar (<i>Baseline</i>)	17
3. Elemen Visual	17
a. <i>Layout</i>	17
b. Warna	19
c. Tipografi	20
d. Ilustrasi	22
4. Logo	24
a. Desain Logo	25
b. Bentuk Dasar Logo	25
c. Logo <i>Grayscale</i>	25
d. Logo Hitam Putih	26
e. Konfigurasi Logo	26
f. Logo <i>Reserved</i>	27
g. <i>Grid</i>	27
h. Skala	28
i. Ukuran	28
5. Referensi Perancangan	29
a. Referensi <i>Layout Media</i>	29
b. Referensi Warna	30

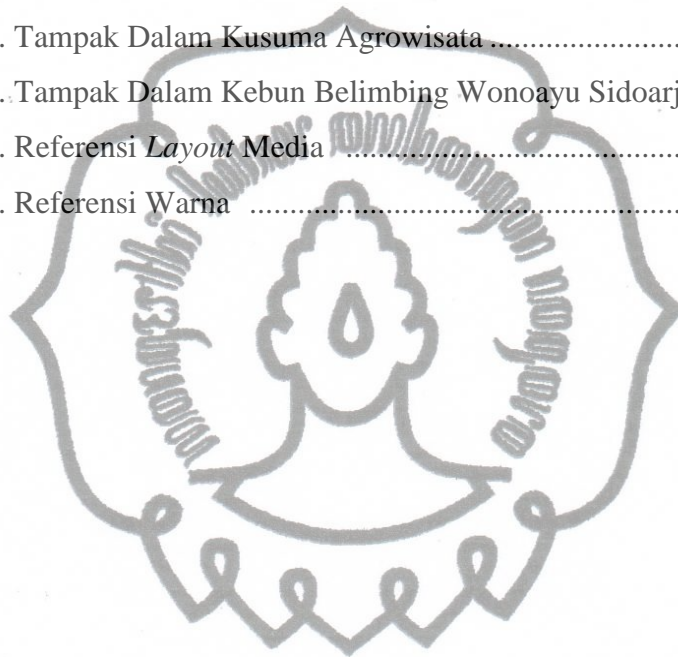
C. Prediksi Biaya	32
D. Target Audience	32
E. Target Media	32
1. Daftar Target Media	32
a. Media Utama	32
b. Media Pendukung	33
2. Penempatan Target Media	33
a. Media Utama	33
1) Poster	33
2) Media Digital	34
3) X Banner	34
4) Billboard	34
5) Brosur	35
6) Iklan Koran	35
7) Website Banner	36
8) Traffic Ads	36
b. Media Pendukung	36
1) Merchandise	36
2) Desain Website	37
3) Mobile Branding	37
F. Proses Tahapan Desain	37
1. Membuat Konsep Desain	37
2. Membuat Sketsa	38
3. Pengambilan Foto	38
4. Mengaplikasikan ke dalam Software	38
5. Memilih Tipografi yang Sesuai	39
6. Pengaplikasian Elemen Desain	39
G. Visualisasi Karya Perancangan	40
1. Poster	40
2. Media Digital (<i>Instagram</i>)	43
3. Media Digital (<i>Facebook</i>)	45

4. <i>X Banner</i>	48
5. <i>Billboard</i>	49
6. Brosur	50
7. Iklan Koran	52
8. <i>Website Banner</i>	53
9. <i>Traffic Ads</i>	54
10. <i>Desain Website</i>	55
11. Kaos	57
12. Gantungan Kunci.....	58
13. Stiker	59
14. Mug	60
15. <i>Mobile Branding</i>	61
BAB IV PENUTUP	62
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Website Sebagai Media Promosi.....	5
Gambar 2.2. Desain Poster Lokasi Wisata.....	5
Gambar 2.3. Desain Poster Lokasi Wisata.....	6
Gambar 2.4. Tampak Depan Kusuma Agrowisata.....	10
Gambar 2.5. Tampak Dalam Kusuma Agrowisata	10
Gambar 2.6. Tampak Dalam Kebun Belimbing Wonoayu Sidoarjo	12
Gambar 3.1. Referensi <i>Layout</i> Media	29
Gambar 3.2. Referensi Warna	30



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Prediksi Biaya 32

