

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	3
1.2.1 Identifikasi Masalah	3
1.2.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Ruang Lingkup	4
1.4 Tujuan Perancangan	5
1.5 Metode Penelitian	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.5.2 Metode Analisis	6
1.6 Kerangka Perancangan	7
1.7 Pembabakan	8
BAB II DASAR PEMIKIRAN	
2.1 Desain Komunikasi Visual	9
2.1.1 Fungsi Desain Komunikasi Visual	9

2.1.2	Elemen-elemen Desain	10
1.	Garis	10
2.	Bentuk	11
3.	Ruang Negatif	15
4.	<i>Value</i>	16
5.	Warna	17
6.	Tipografi	18
7.	Tekstur	21
2.1.3	Prinsip-prinsip Desain	21
1.	Gestalt	21
2.	Irama	22
3.	Titik Fokus dan Hirarki Visual	23
4.	Keseimbangan	24
2.2	<i>Brand</i>	24
2.2.1	Fungsi <i>Brand</i>	25
2.2.2	<i>Brand Identity</i>	25
2.2.3	Identitas Visual	26
2.2.4	Logo	26
2.2.5	Penerapan Identitas	28
2.3	Media	29
2.3.1	Perencanaan Media	29
2.3.2	Karakteristik Media	31
2.4	<i>Website</i>	33
2.5	Fotografi	34
2.5.1	Fotografi <i>Still Life</i>	34
2.6	Kemasan	34
2.6.1	Fungsi Kemasan	35
2.6.2	Daya Tarik Kemasan	35

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1	Data Institusi Pemberi Proyek	36
-----	-------------------------------------	----

3.1.1	Paguyuban Kampung Kreatif Sukaruas	36
3.1.2	Sejarah Singkat	36
3.1.3	Visi dan Misi	37
3.1.4	Struktur Organisasi	38
3.2	Data Produk	38
3.2.1	Pariwisata	39
3.2.2	Pariwisata Kabupaten Tasikmalaya	39
3.2.3	Sentra Kerajinan Rajapolah Kabupaten Tasikmalaya	44
3.2.4	Lokasi dan Aksesibilitas Menuju Sentra Kerajinan Rajapolah Kabupaten Tasikmalaya	46
3.3	Data Khalayak Sasaran	47
3.3.1	Demografi	47
3.3.2	Psikografis	47
3.3.3	Perilaku Konsumen	47
3.4	Data Proyek Sejenis	48
3.4.1	Craft Scotland	48
3.4.2	Kanazawa Craft Tourism	49
3.4.3	Lanna Handicraft Tourism	51
3.4.4	Desa Wisata Kerajinan Bambu Brajan	52
3.5	Hasil Pengumpulan Data	53
3.5.1	Data Observasi Lapangan	53
3.5.2	Data Hasil Wawancara	54
3.6	Analisis	57
3.6.1	Analisis Perbandingan	57
3.6.2	Analisis SWOT	60

BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN

4.1	Konsep	62
4.1.1	Konsep Ide	62
4.1.2	Konsep Pendekatan Kreatif	63
4.1.3	Konsep Media	64

4.1.4	Konsep Visual	68
1.	Bentuk Logo	69
2.	Pemilihan Tipografi	71
3.	Pemilihan Warna	71
4.	Ilustrasi	72
4.2	Hasil Perancangan	73
4.2.1	Logo	73
4.2.2	Media Penerapan Identitas Visual	77
1.	Graphic Standards Manual	77
2.	Stationery	78
4.2.3	Media Promosi	80
1.	Website	81
2.	Brosur	87
3.	Banner	88
4.	Banner Outdoor	89
5.	Billboard	89
6.	Poster	91
7.	Shopping Bag	92
8.	Hang Tag	92

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

4.1	Kesimpulan	93
4.2	Saran	93

DAFTAR PUSTAKA 94

LAMPIRAN 97