



PERANCANGAN MEDIA INFORMASI
WISATA ALAM KABUPATEN MURUNG RAYA
KALIMANTAN TENGAH

YUTA SAHAZIMA

11.13.0085

PROGRAM STUDI
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG 2017

HALAMAN PENGESAHAN

Judul:

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI WISATA ALAM KABUPATEN MURUNG RAYA KALIMANTAN TENGAH

Nama : Yuta Sahazima

NIM : 11.13.0085

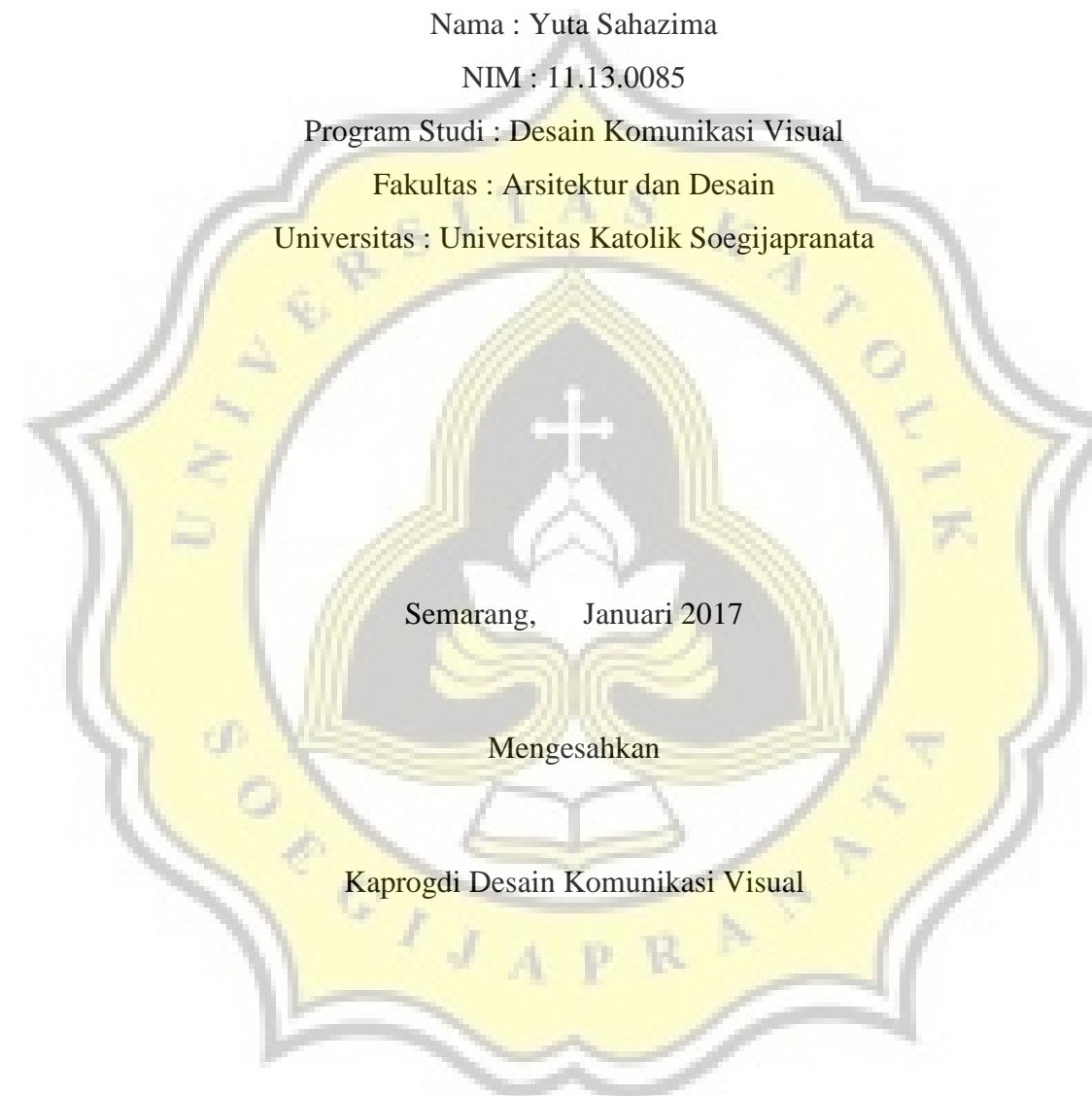
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain

Koordinator Proyek Akhir DKV



Dra.B.Tyas Susanti, MA.Ph.D

NIDN. 0626076501

Ag. Dicky Prastomo, S.IP.,MA

NIDN. 0615087702

Ir. Ign Dono Sayoso, M.SR

NIDN. 0608075601

HALAMAN PENGESAHAN

Judul:

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI WISATA ALAM KABUPATEN MURUNG RAYA KALIMANTAN TENGAH

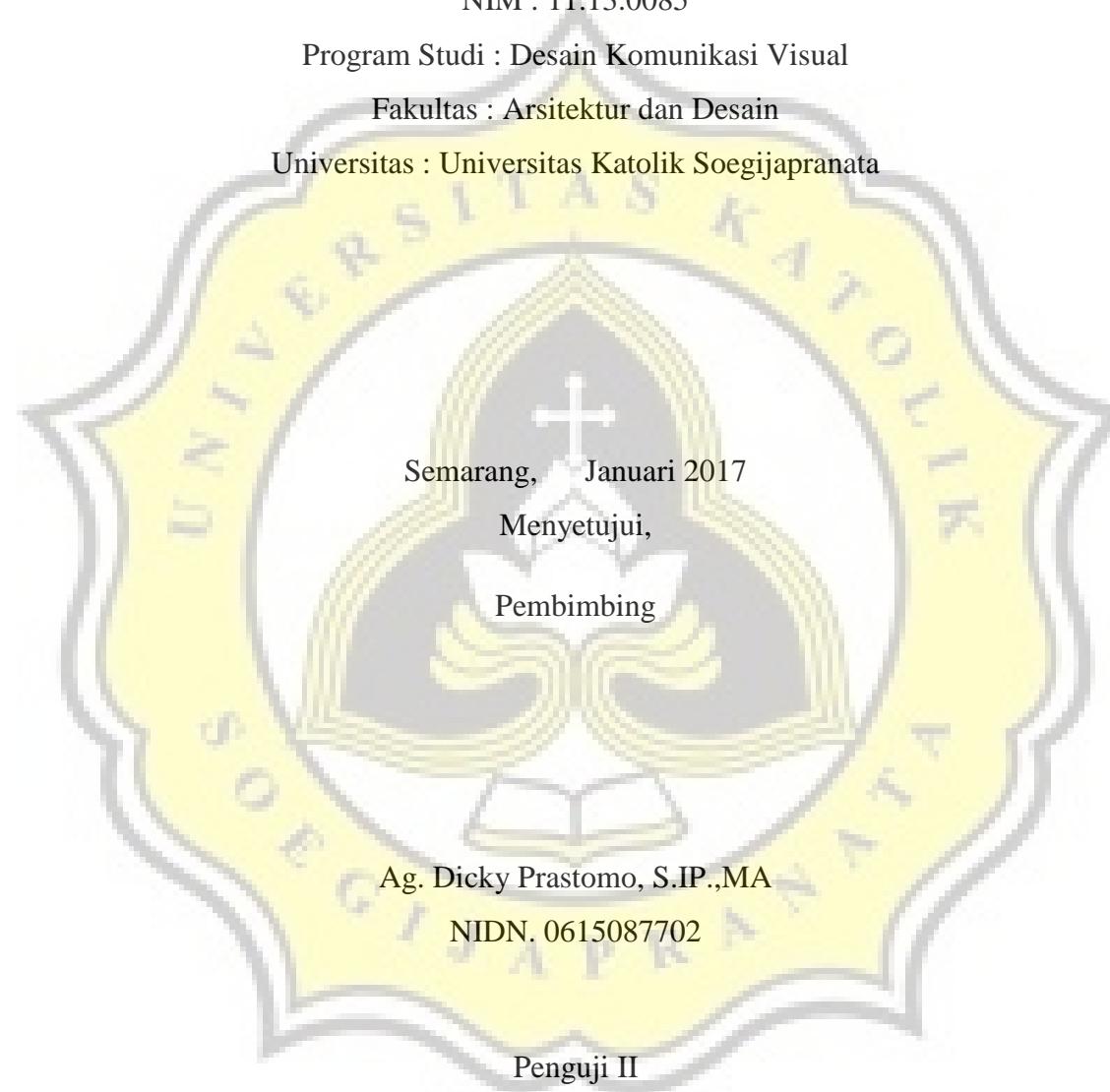
Nama : Yuta Sahazima

NIM : 11.13.0085

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata



Pengaji I

Pengaji II

Pengaji III

Bayu Widiantoro, ST.,M.Sn

NPP. 058.1.2008.275

Maya Putri Utami, S.Sn., M.Sn

NPP. 058.1.2010.278

Peter Ardhianto, S.Sn.,M.Sn

NIDN. 0624048805

PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama : Yuta Sahazima

NIM : 11.13.0085

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Arsitektur dan Desain

Universitas : Universitas Katolik Soegijapranata

Judul Proyek Akhir:

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI WISATA ALAM KABUPATEN MURUNG RAYA KALIMANTAN TENGAH

Menyatakan bahwa proyek akhir ini adalah hasil karya sendiri serta telah mengikuti peraturan akademik dalam melakukan kutipan. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya bukti plagiasi, manipulasi, dan/atau pemalsuan data maupun bentuk-bentuk kecurangan yang lain, Saya bersedia menerima sanksi dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Katolik Soegijapranata Semarang. Demi kepentingan akademis, maka saya bersedia dan menyetujui bentuk publikasi dari karya ilmiah ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan proyek akhir yang berjudul
“PERANCANGAN MEDIA INFORMASI WISATA ALAM KABUPATEN MURUNG RAYA KALIMANTAN TENGAH”

Meskipun banyak hambatan yang penulis alami dalam proses pengerjaannya, tapi penulis berhasil menyelesaikan proyek akhir ini dengan memuaskan.

Tidak lupa penulis ucapan terima kasih kepada:

1. Orang tua yang telah memberikan dukungan selama ini.
2. Dosen pembimbing, Pak Dicky yang telah membantu dan membimbing penulis dalam mengerjakan proyek akhir ini, dan
3. Teman-teman mahasiswa yang juga sudah memberi masukan baik langsung maupun tidak langsung dalam pembuatan karya ini.

Tentunya ada hal-hal yang ingin penulis berikan kepada masyarakat kabupaten Murung Raya dan kepada masyarakat Kalimantan pada umumnya dari hasil karya ini. Karena itu penulis berharap semoga karya ini dapat menjadi sesuatu yang berguna dimasa yang akan datang bagi masyarakat yang membutuhkan informasi, khususnya masyarakat kabupaten Murung Raya dan masyarakat Kalimantan pada umumnya. Akhir kata penulis ucapan terima kasih.



Semarang, Januari 2017
Penulis

Yuta Sahazima

ABSTRAK

Di awal perkembangannya, *World Wide Web* atau WWW (disingkat *web*) hanya digunakan untuk mempermudah tukar menukar dan memperbarui informasi kepada sesama peneliti di tempat mereka bekerja. Namun sekarang web digunakan untuk bisnis dan hiburan, salah satunya sebagai media informasi. Media informasi artinya segala sesuatu yang digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan informasi kepada pihak lain. Dalam membuat sebuah media informasi, dibutuhkan desain komunikasi visual yang bertujuan untuk menunjukkan hubungan suatu hal dengan hal yang lain dalam petunjuk, arah, posisi dan skala.

Wisata Alam Kabupaten Murung Raya, Provinsi Kalimantan Tengah saat ini memiliki beberapa hambatan sebagai berikut:

1. Wisata alam yang ada tidak pernah dikunjungi, karena masyarakat umum tidak mengetahui tempatnya. Akibatnya adalah wisata alam tersebut terbengkalai dan tidak dikelola dengan baik.
2. Tidak adanya informasi melalui media berupa website.
3. Kurangnya promosi.

Penulis kemudian merumuskan masalah menjadi: "Bagaimana merancang media informasi wisata alam Kabupaten Murung Raya berupa website yang menarik dari segi visual?"

Proyek ini berjudul "PERANCANGAN MEDIA INFORMASI WISATA ALAM KABUPATEN MURUNG RAYA KALIMANTAN TENGAH." Adapun pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara (*interview*), studi pustaka, serta dokumentasi.

Oleh karena proyek berupa proyek perancangan media informasi yang melibatkan data-data berupa tulisan, gambar, maupun hasil observasi dan wawancara, maka proyek perancangan ini berjenis deskriptif.

Perancangan desain komunikasi visual ini bertujuan untuk menciptakan *website* Wisata Alam Murung Raya. Perancangan *website* ini melalui proses *S.W.O.T analysis*: *Strength* (Kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunities* (Peluang), *Threats* (Ancaman) terhadap pengembangan *idea layout*, *rough layout*, *comprehensive layout*, dan *final design*. Perancangan desain ini dimulai dengan konsep, media, ide, data, serta divisualisasikan melalui program. Media informasi website www.wisatamura.com ini diharapkan dapat memberikan informasi yang efektif pada masyarakat.

Kata kunci: website, perancangan, media, informasi

At the beginning of its development, the World Wide Web or WWW (abbreviated as web) was only utilized to facilitate the exchange and update of information among researchers in their workplace. But nowadays web is used for business and entertainment purposes, specifically as an information media. Information media refers to everything that is used as a means to distribute information to other parties. In creating an information media, it takes visual communication design that aims to show the relationship of one thing with another in the sense of instruction, direction, position and scale.

Nature attractions in Murung Raya, Central Kalimantan Province currently have been faced with some constraints as follows:

1. Nature attractions do not attract visitors, generally because the public does not reckon the locations. Consequently, those nature attractions are neglected and not well managed.
2. Lack of information available through media in the form of a website.
3. Lack of promotion.

The writer then formulated this problem as: "How to design an information media of nature attractions in Murung Raya in form of a visually attractive website?"

This project is entitled "DESIGNING AN INFORMATION MEDIA OF NATURE ATTRACTIONS IN MURUNG RAYA, CENTRAL KALIMANTAN." Data were collected by conducting observation, interview, literature study, and documentation.

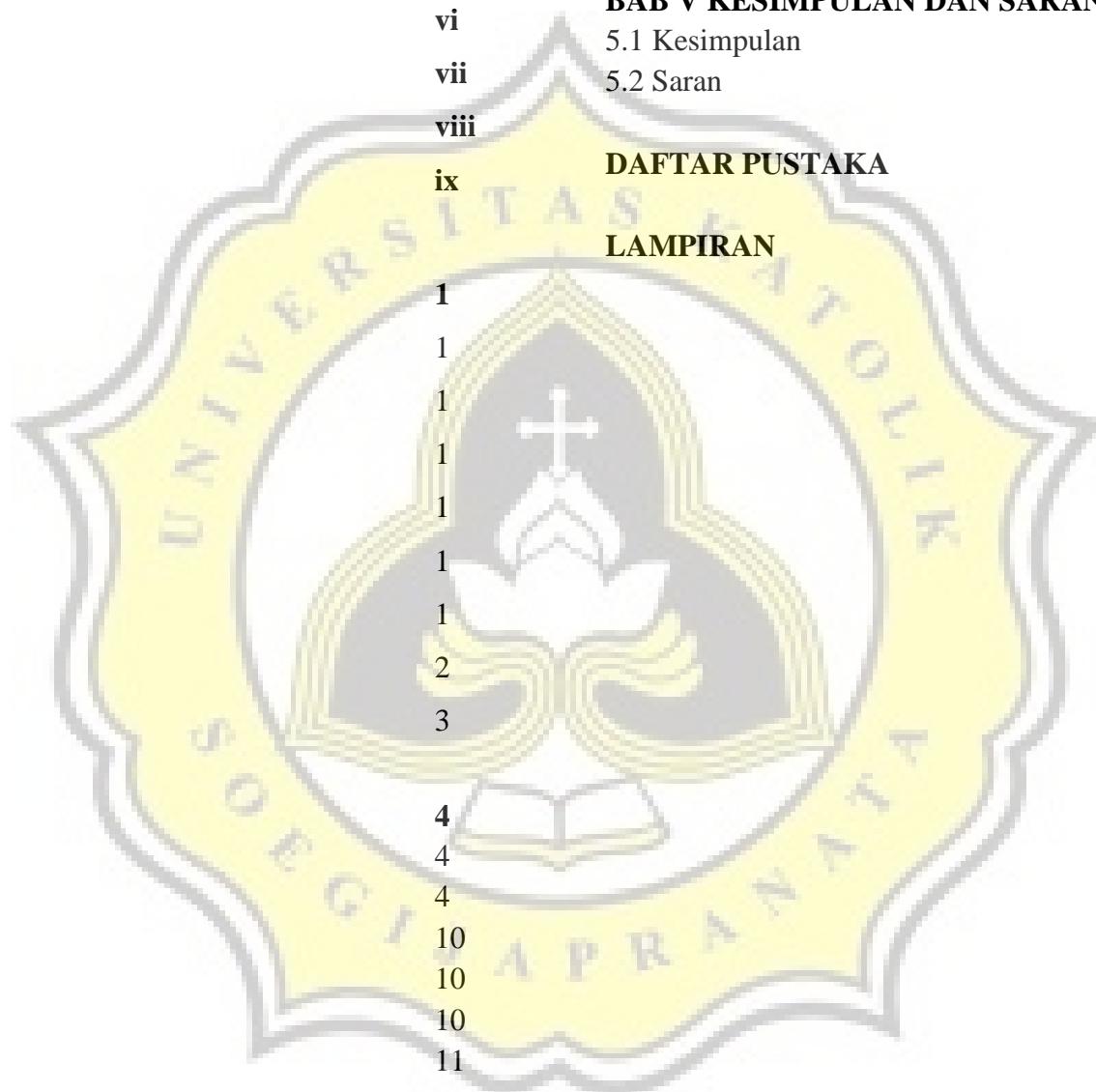
Since this project is a project of designing information media that involves data in the form of text, images, as well as observations and interviews, therefore this design project is categorized as descriptive.

The design of visual communication aims to create a website of nature attractions in Murung Kingdom. The design of this website has to go through a S.W.O.T analysis process: Strength (Strength), Weakness (Weakness), Opportunities (Opportunity), Threats (Threats) for the development of the layout idea, rough layout, comprehensive layout, and the final design. The designing process began with the concept, media, ideas, data, and was visualized through the program. Information media of www.wisatamura.com is expected to provide information effectively to the public.

Keywords: website, design, media, information

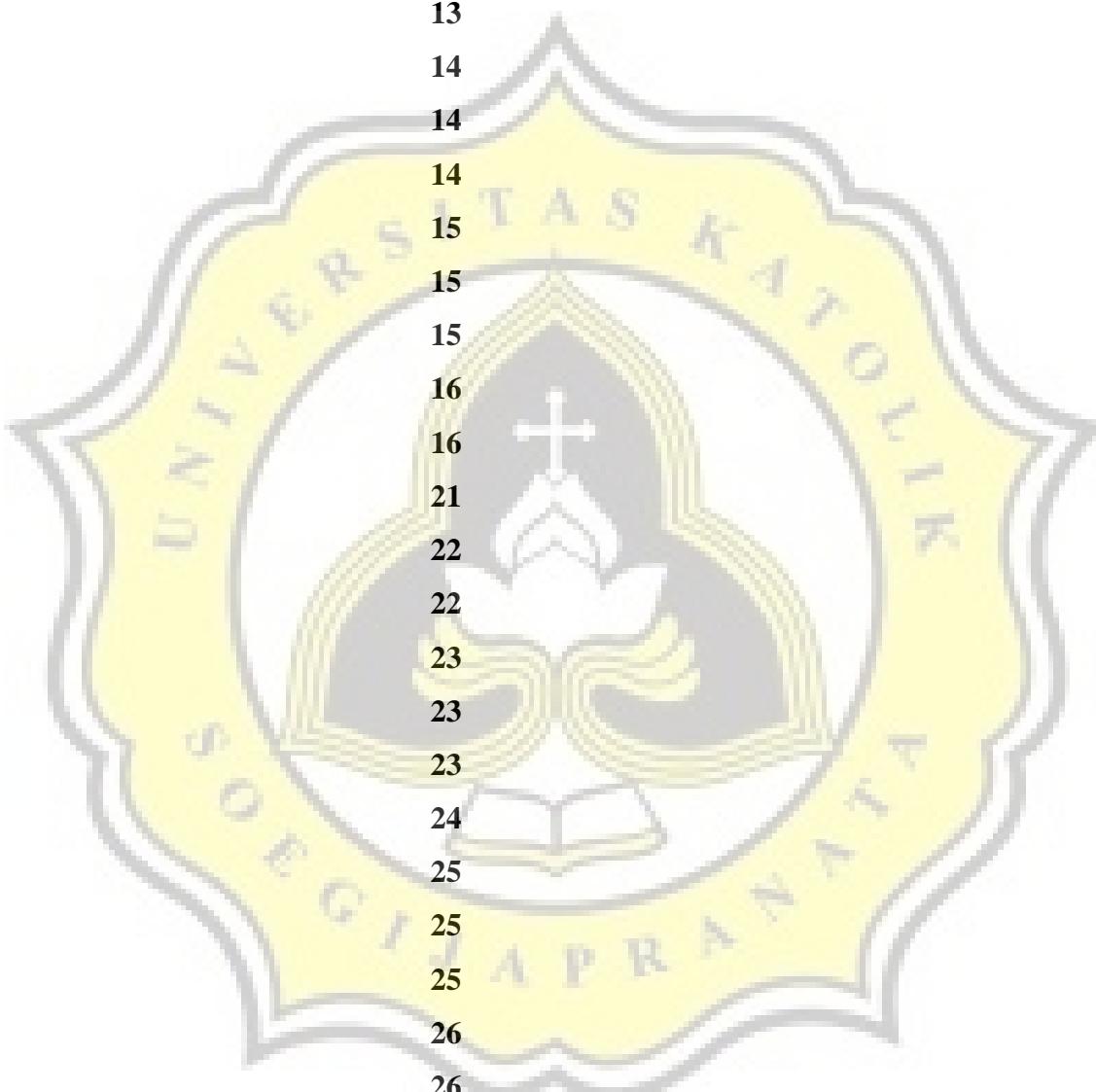
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	21	
HALAMAN PENGESAHAN	21	
HALAMAN PERNYATAAN ORISINILITAS	23	
KATA PENGANTAR	24	
ABSTRAK	28	
DAFTAR ISI	28	
DAFTAR GAMBAR	28	
DAFTAR TABEL	29	
BAB 1 PENDAHULUAN		
1.1 Latar Belakang Masalah	1	
1.2 Identifikasi Masalah	1	
1.3 Pembatasan Masalah	1	
1.4 Perumusan Masalah	1	
1.5 Tujuan Penelitian	1	
1.6 Manfaat Penelitian	1	
1.7 Metode Penelitian	2	
1.8 Sistematika Penulisan	3	
BAB II TINJAUAN UMUM		
2.1 Kerangka Berpikir	4	
2.2 Landasan Teori	4	
2.3 Website	10	
2.4 Teori Analisa Swot	10	
2.5 Kajian Pustaka	10	
2.6 Studi Komparasi	11	
BAB III STRATEGI KOMUNIKASI	12	
3.1 Analisis	12	
3.2 Sasaran Khalayak (<i>Target Audience</i>)	16	
3.3 Strategi Komunikasi	17	
3.4 Strategi Media Promosi	19	
i	BAB IV STRATEGI KREATIF	21
ii	4.1 Konsep Visual	21
iv	4.2 Konsep Verbal	23
v	4.3 Visualisasi Desain	24
vi	BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	28
vii	5.1 Kesimpulan	28
viii	5.2 Saran	28
ix	DAFTAR PUSTAKA	29
	LAMPIRAN	30



DAFTAR GAMBAR

2.1 Kerangka Berpikir	4
2.2 www.visitfinland.com	11
2.3 www.ryanwrightphoto.com	11
3.2 Air terjun Sanggrahan	13
3.3 Air Terjun Tosah	13
3.4 Air terjun Sungai Babuat	14
3.5 Air terjun Belatuk	14
3.6 Air terjun Saruhung	14
3.7 Air terjun Bumbun	15
3.8 Jeram Dirung Duhung	15
3.9 Pantai Barito	15
3.10 Goa Liang Pandan	16
3.11 Puruk Bahio	16
4.1 Font MoolBoran dan Arial	21
4.2 Logo Wisata Mura	22
4.3 Logo Grid	22
4.5 Menu Beranda	23
4.6 Menu Jelajahi	23
4.7 Menu Murung Raya	23
4.8 Merchandise	24
4.9 Flyerv	25
4.10 Xbanner	25
4.11 Bagian-bagian Beranda	25
4.12 Informasi Website Wisata Alam	26
4.13 Sekilas Kabupaten Murung Raya	26
4.14 Arti Simbol	27



DAFTAR TABEL

3.1 Objek Wisata Alam Kabupaten Murung Raya	13
3.12 Strategi Promosi dengan Metode AISAS (<i>Dentsu 2005</i>)	19
3.13 Tatakala Perancangan dan Strategi Promosi	19
3.14 Strategi Anggaran	20
4.4 Tabel Warna Logo	22

