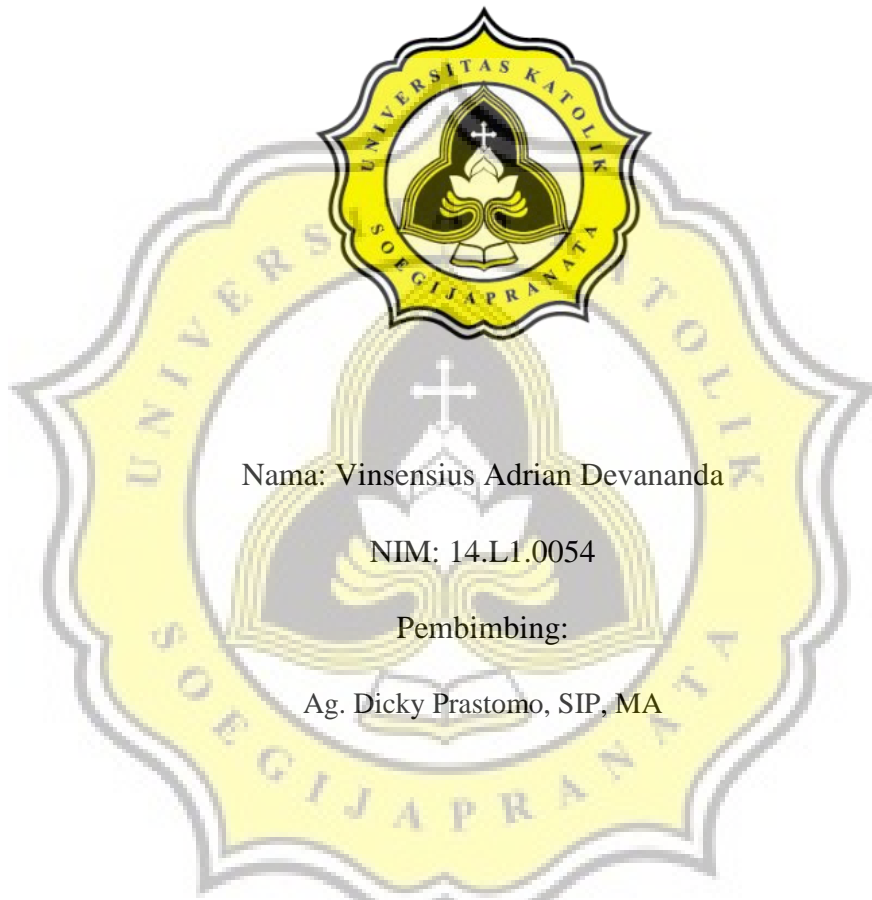


**PROYEK AKHIR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**PERIODE 12**

**PERANCANGAN *DESTINATION BRANDING* PANTAI CAHAYA**

**SEBAGAI WISATA PANTAI KABUPATEN KENDAL**



Nama: Vinsensius Adrian Devananda

NIM: 14.L1.0054

Pembimbing:

Ag. Dicky Prastomo, SIP, MA

**PROGAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**

**UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA**

**SEMARANG**

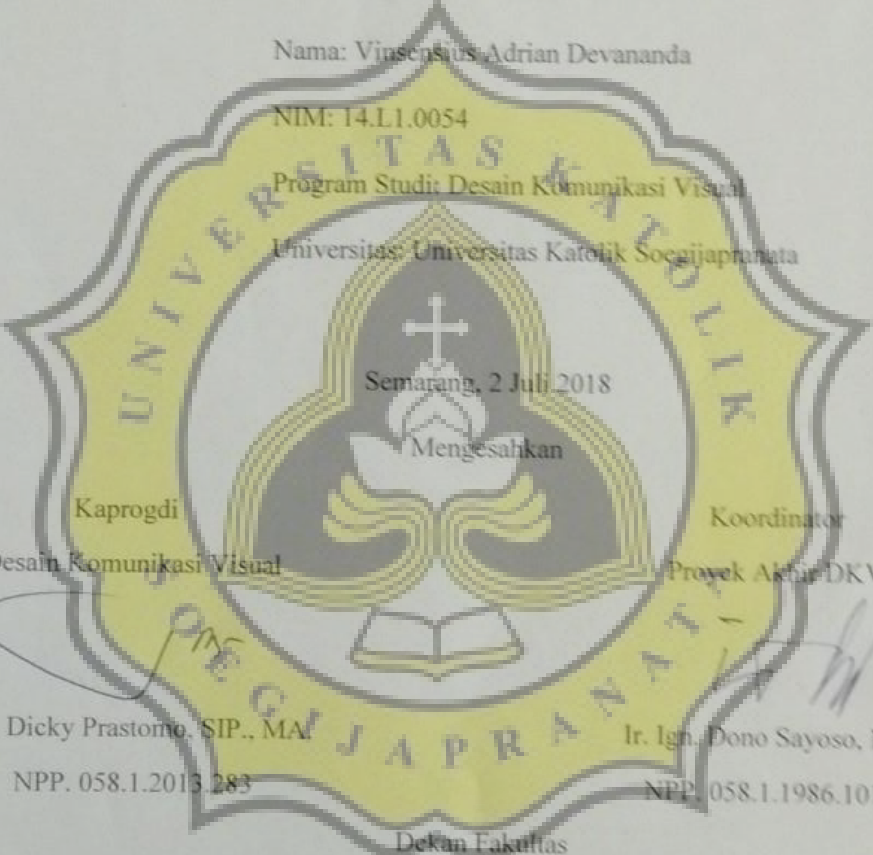
**PERIODE GENAP 2017/2018**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul:

PERANCANGAN DESTINATION BRANDING PANTAI CAHAYA  
SEBAGAI WISATA PANTAI DI KABUPATEN KENDAL

Nama: Vinsensus Adrian Devananda  
NIM: 14.L1.0054  
Program Studi: Desain Komunikasi Visual  
Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

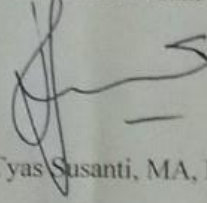


Semarang, 2 Juli 2018  
Mengesahkan

Kaprodi  
Desain Komunikasi Visual  
Koordinator  
Proyek Akhir DKV

Ag. Dicky Prastomo, SIP., MA  
NPP. 058.1.2013.283  
Ir. Ign. Dono Sayoso, MSR.  
NPP. 058.1.1986.1013  
Dekan Fakultas

Arstektur dan Desain



Dra. B. Tyas Susanti, MA, PhD.

NIDN. 0626076501

HALAMAN PENGESAHAN

Judul:

PERANCANGAN DESTINATION BRANDING PANTAI CAHAYA  
SEBAGAI WISATA PANTAI DI KABUPATEN KENDAL

Nama: Vinsensius Adrian Devananda

NIM: 14.L1.0054

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Semarang, 2 Juli 2018-

Menyetujui

Per bimbing

Ag. Dicky Prastomo, SIP., MA

NPP. 058.1.2013.283

Penguji I

Penguji II

Ag. Dicky Prastomo, SIP., MA

NPP. 058.1.2013.283

Bayu Widiantoro, S.T., M.Sn.

NPP. 058.1.2008.275

Penguji III

Arwin Purnama Jati, SSn, GradDipIDEA, MA

NIDN. 05812010279

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Nama: Vinsensius Adrian Devananda

NIM: 14.L1.0054

Program Studi: Desain Komunikasi Visual

Universitas: Universitas Katolik Soegijapranata

Judul Proyek Akhir:

PERANCANGAN DESTINATION BRANDING PANTAI CAHAYA  
SEBAGAI WISATA PANTAI DI KABUPATEN KENDAL

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

Semarang, 2 Juli 2018

NIM: 14.L1.0054



## ABSTRAK

Pariwisata di Indonesia memang begitu banyak dan sedang berkembang supaya hal ini mampu meningkatkan ekonomi Negara dengan mendatangkan wisatawan local maupun mancanegara. Kabupaten Kendal memiliki wisata pantai yang memiliki daya tarik tersendiri. Banyak masyarakat yang belum mengetahui wisata pantai di Kabupaten Kendal dan belum mengetahui potensi wisata yang ada di Kabupaten Kendal. Pantai Cahaya yang memiliki daya tarik lebih di Kabupaten Kendal belum mampu memberikan citra yang kuat di masyarakat oleh karena itu, penulis merancang *destination branding* bagi Pantai Cahaya dengan tujuan meningkatkan citra Pantai Cahaya dan menarik bagi masyarakat melalui strategi komunikasi visual.

Perancangan ini bertujuan untuk membangun citra identitas Pantai Cahaya yang positif dan kuat dalam bidang pariwisata serta mengajak masyarakat Indonesia khususnya para generasi milenial untuk semakin mencintai alam serta memberikan dampak positif.

Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa Kabupaten Kendal sebelumnya masyarakat hanya mengetahui Pantai Sikucing tetapi dengan adanya *destination branding* Pantai Cahaya membangun citra identitas yang kuat sehingga bisa menggaet para wisatawan lokal dan mancanegara untuk mengunjungi dan berwisata di Kabupaten Kendal khususnya wisata Pantai.

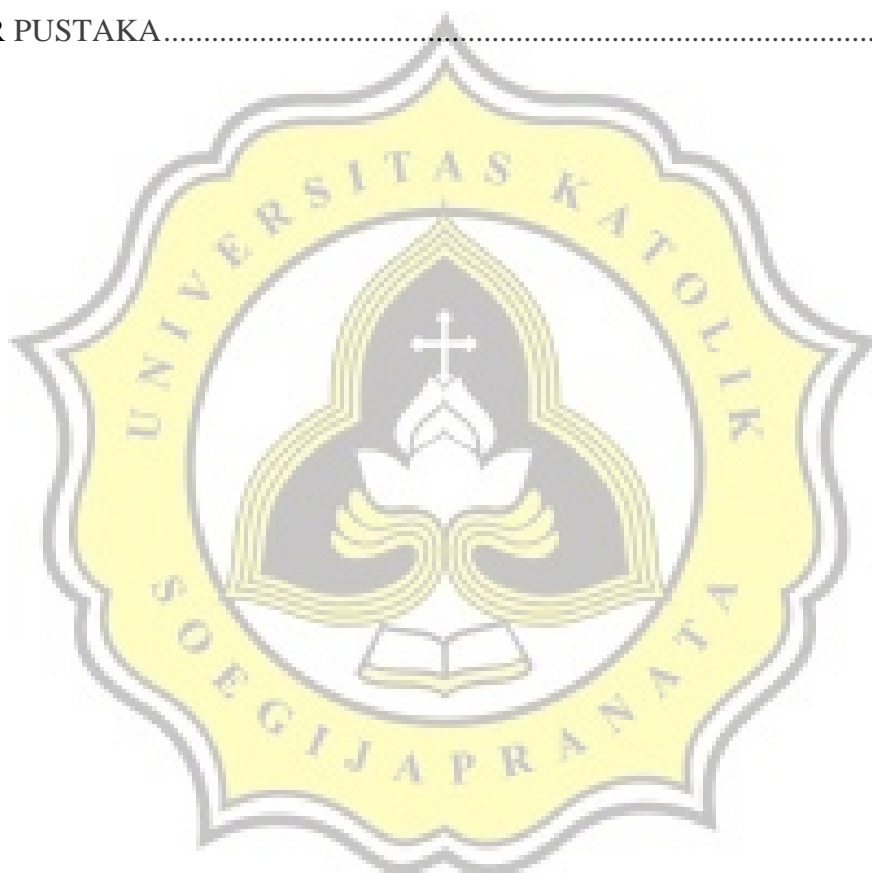
Kata kunci : Pariwisata Indonesia, Citra, Pantai, *Destination Branding*.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS .....	iv
ABSTRAK .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan dan Manfaat .....	4
1.3.1 Tujuan .....	4
1.3.2 Manfaat .....	4
1.3.2.1 Bagi Masyarakat .....	4
1.3.2.2 Bagi Pemerintah Kabupaten Kendal .....	4
1.3.2.3 Bagi Jurusan .....	4
1.3.2.4 Bagi Penulis .....	5
1.4 Metodologi Perancangan .....	5
1.4.1 User Research .....	5
1.4.2 Insight .....	8
1.4.3 Background Research .....	9
1.4.4 Intial Concept .....	9
1.5 Skema Perancangan .....	10
1.6 Tinjauan Pustaka .....	11
BAB II LANDASAN TEORI .....	12
2.1 Destinasi Sebagai Produk Wisata .....	13
2.2 Destination Branding .....	15
2.3 Identitas Visual .....	16
BAB III STRATEGI KOMUNIKASI .....	19

3.1 Hasil Data .....	19
3.1.1 Profil Kabupaten Kendal .....	19
3.1.2 Geografis Kabupaten Kendal .....	19
3.1.3 Kondisi Iklim.....	20
3.1.4 Hasil Wawancara.....	20
3.1.5 Hasil Kuesioner .....	21
3.1.6 Analisis SWOT.....	24
3.1.7 Strategi Verbal.....	24
3.1.8 Strategi Visual .....	25
3.2 Khalayak Sasaran .....	25
3.2.1 Geografis.....	25
3.2.2 Demografi .....	25
3.2.3 Psikografis.....	25
3.2.4 Strata Ekonomi Sosial.....	25
3.3 Strategi Media .....	25
<b>BAB IV STRATEGI KREATIF .....</b>	<b>29</b>
4.1 Konsep Verbal .....	29
4.2 Konsep Visual .....	29
4.2.1 Logo .....	29
4.2.2 Tagline .....	30
4.2.3 Warna.....	30
4.2.4 Typography .....	31
4.3 Graphic Standard Manual.....	32
4.3.1 Logo Utama .....	32
4.3.2 Grid Logo.....	32
4.3.3 Clear Area Logo.....	33
4.4 Visualisasi Logo .....	33
4.4.1 Poster.....	33
4.4.2 Brosur.....	34
4.4.3 X-Banner.....	35
4.4.4 Baliho.....	36
4.4.5 Instagram.....	37
4.4.6 Website .....	38

4.4.7 Tiket .....	39
4.4.8 Information Board.....	39
4.4.9 Wayfinding .....	40
4.4.10 Signage.....	41
4.4.11 Merchandise .....	41
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>43</b>
5.1 Kesimpulan.....	43
5.2 Saran.....	43
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>44</b>





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Skema Perancangan .....	10
Gambar 3.1 Peta Kabupaten Kendal.....	19
Gambar 4.1 Logo.....	30
Gambar 4.2 Warna.....	31
Gambar 4.3 Logo Utama .....	32
Gambar 4.4 Grid Logo .....	32
Gambar 4.5 Clear Area Logo .....	33
Gambar 4.6 Poster .....	33
Gambar 4.7 Brosur .....	34
Gambar 4.8 X-Banner.....	35
Gambar 4.9 Baliho.....	36
Gambar 4.10 Instagram .....	37
Gambar 4.11 Website .....	38
Gambar 4.12 Tiket.....	39
Gambar 4.13 Information Board .....	39
Gambar 4.14 Wayfinding .....	40
Gambar 4.15 Signage .....	41
Gambar 4.16 Merchandise.....	41

