

SKRIPSI

**PERANCANGAN DESAIN VISUAL APLIKASI WISATA PROVINSI NUSA
TENGARA TIMUR GUNA MEMBERI PELAYANAN YANG EFEKTIF KEPADA
CALON WISATAWAN**



ENGELBERT REYNARA DE VIRMEN

15.L1.0011

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG

2021

**PERANCANGAN DESAIN VISUAL APLIKASI WISATA PROVINSI NUSA
TENGARA TIMUR GUNA MEMBERI PELAYANAN YANG EFEKTIF KEPADA
CALON WISATAWAN**

Diajukan dalam Rangka Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar S.Ds



ENGELBERT REYNARA DE VIRMEN

15.L1.0011

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA SEMARANG

2021

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Engelbert Reynara De Virmen
NIM : 15.L1.0011
Progdi / Konsentrasi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Desain Visual Aplikasi Wisata Provinsi Nusa Tenggara Timur guna memberi pelayanan yang Efektif kepada Calon Wisatawan” tersebut bebas plagiasi. Akan tetapi bila terbukti melakukan plagiasi maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, 12 Februari 2021

Yang menyatakan,



Engelbert Reynara DV

HALAMAN PENGESAHAN



HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir: : PERANCANGAN DESAIN VISUAL APLIKASI WISATA PROVINSI
NUSA TENGGARA TIMUR GUNA MEMBERI PELAYANAN YANG
EFEKTIF KEPADA CALON WISATAWAN

Diajukan oleh : Engelbert Reynara De Virmen

NIM : 15.L1.0011

Tanggal disetujui : 13 Januari 2021

Telah setuju oleh

Pembimbing : Ir. Ign. Dono Sayoso M.S.R.

Penguji 1 : Agustinus Dicky Prastomo SIP., M.A.

Penguji 2 : Bayu Widiantoro S.T., M.Sn

Ketua Program Studi : Bayu Widiantoro S.T., M.Sn

Dekan : Dr. Dra. B. Tyas Susanti M.A.

Halaman ini merupakan halaman yang sah dan dapat diverifikasi melalui alamat di bawah ini.

sintak.unika.ac.id/skripsi/verifikasi/?id=15.L1.0011

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan dibawah ini:


Nama : Engelbert Reynara De Virmen
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain
Jenis Karya : Proyek Akhir

Menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Katolik Soegijapranata Semarang Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah yang berjudul “Perancangan Desain Visual aplikasi wisata Provinsi Nusa Tenggara Timur guna memberi pelayanan yang Efektif kepada Calon Wisatawan” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalihkan media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Semarang, 12 Februari 2021

Yang menyatakan,



Engelbert Reynara DV

PRAKATA

PRAKATA

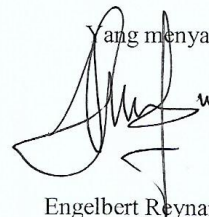
Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek akhir DKV periode 17 dengan judul “Perancangan Desain Visual Aplikasi Wisata Provinsi Nusa Tenggara Timur guna memberi pelayanan yang Efektif kepada Calon Wisatawan”. Judul dan tema yang penulis angkat dipersembahkan bagi seluruh pembaca mengenai perkembangan digital pemasaran wisata. Penulis berharap proyek akhir ini akan berguna untuk pembangunan pemasaran wisata Provinsi Nusa Tenggara Timur. Penulis juga ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan proyek akhir ini secara langsung maupun tidak langsung, hingga terselesaikan. Diantaranya;

1. Ir. Ign Dono Sayoso,MSR, selaku pembimbing utama, yang telah bersedia meluangkan waktu dan senantiasa memberikan masukan dan bimbingan dengan sabar hingga akhir penyusunan proyek akhir ini,
2. Orang tua yang senantiasa memberikan support secara rohani dan jasmani tanpa henti,
3. Cornelia Ines DV, Muhamad Banu, Alexius Yoga, Francois Riyadi, dan teman-teman semuanya yang selalu memberi dukungan dalam proses penyusunan proyek akhir ini dari awal hingga akhir,
4. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang juga telah banyak berkontribusi dalam proses penyusunan Proyek Akhir ini.

Segala bentuk kritik dan saran akan sangat membantu penulis dalam menyempurnakan laporan akhir PADKV periode 17 ini. Akhir kata semoga Proyek Akhir ini dapat berkontribusi bagi Perkembangan wisata serta kesejahteraan warga Provinsi Nusa Tenggara Timur dan Negara Indonesia.

Semarang, 12 Februari 2021

Yang menyatakan,



Engelbert Reynara DV

ABSTRAK

Sektor pariwisata dalam beberapa tahun belakangan ini menjadi sorotan utama pemerintah dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi nasional, ini disebabkan banyaknya potensi wilayah yang sebenarnya jika dikelola dengan baik dapat menjadi sektor industry kreatif baru dan dapat mewujudkan cita-cita pemerintah. Disisi lain pula banyaknya juga objek-objek pariwisata yang belum maksimal dikelola secara digital menyebabkan kurangnya informasi mengenai destinasi tersebut dengan para penyedia layanan akomodasi dan transportasi yang belum terorganisir menjadi satu platform digital.

Sedangkan seiring tuntutan perkembangan teknologi digital yang semakin berkembang seperti sekarang ini turut pula mempengaruhi gaya hidup masyarakat jaman ini yang serba instan. Oleh sebab itu rancangan ini dibuat untuk meningkatkan penggunaan teknologi digital dalam sector pariwisata yaitu dengan mendesain visual aplikasi pariwisata untuk memaksimalkan sarana promosi destinasi, akomodasi, dan transportasi yang terintegrasi menjadi satu dalam aplikasi yang menarik perhatian dan mudah dipahami oleh masyarakat.

Kata Kunci: Pariwisata, Aplikasi Digital, Desain Visual

ABSTRACT

The tourism sector in recent years has become the main focus of the government in increasing national economic growth, this is due to the many potential areas that if properly managed can become a new creative industry sector and can realize the government's goals. On the other hand, there are also many tourism objects that have not been optimally managed digitally, causing a lack of information about these destinations with accommodation and transportation service providers that have not been organized into one digital platform.

Meanwhile, in line with the demands of the development of digital technology which is increasingly developing as it is now, it also affects the lifestyle of today's society which is

completely instantaneous. Therefore this design was made to increase the use of digital technology in the tourism sector, namely by designing a visual tourism application to maximize the means of promoting destinations, accommodation and transportation which are integrated into one application that attracts attention and is easily understood by the public.

Keywords: Tourism, Digital Applications, Visual Design



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
PRAKATA	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan.....	5
1.6 Manfaat.....	6
1.6.1 Manfaat bagi Masyarakat.....	6
1.6.2 Manfaat bagi Institusi Pariwisata	6
1.6.3 Manfaat bagi Individu.....	6
1.7 Metodologi Perancangan.....	6
1.7.1. <i>User Research</i>	6
1.7.2. <i>Insight</i>	6
1.7.3. <i>Background Research</i>	7
1.7.4. <i>Initial Concept</i>	7
1.8 Skema Perancangan	8
.....	8
1.9 Tinjauan Pustaka	9
1.9.1 Pariwisata Menurut Para Ahli	9
1.9.2 UU Republik Indonesia No. 10 Th.2009 Tentang Kepariwisata.....	9
1.9.3 Pariwisata.....	10
1.9.5 Aplikasi Mobile.....	10
BAB II	11

TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Teori Dasar	11
2.1.1 Pariwisata atau Wisata	11
2.1.2 Pemasaran dan Promosi Wisata.....	11
2.1.3 Usaha Pariwisata	12
2.2 Nusa Tenggara Timur	13
2.2.1 Dinas Pariwisata Provinsi Nusa Tenggara Timur	13
2.3 Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataan	14
2.4 Aplikasi Mobile	15
2.5 Desain Komunikasi Visual	15
2.6 Smartphone / Ponsel Cerdas	17
BAB III.....	19
STRATEGI KOMUNIKASI	19
3.1 Metode Penelitian	19
3.1.1 Studi Pustaka	19
3.1.2 Wawancara Mendalam	21
3.1.3 Observasi.....	23
3.1.4 Kuisisioner	24
3.1.5 Hasil Analisa Data	25
3.1.6 Prototype.....	25
3.2 Strategi Komunikasi	26
3.2.1 Target Audiens.....	26
3.2.2 Creative Brief.....	26
3.2.3 Penyampaian Pesan.....	27
3.3 Strategi Visual dan Verbal.....	28
3.3.1 Logo	28
3.3.2 Tipografi.....	29
3.3.3 Warna	29
3.3.4 Ikon	29
3.3.5 Layout.....	29
3.3.6 Konten	29
3.3.7 Verbal	29
3.4 Strategi Media	29
3.5 Rencana Anggaran	30
BAB IV	31

STRATEGI KREATIF	31
4.1 Konsep Visual.....	31
4.1.1 Layout.....	32
.....	32
4.1.2 Warna	32
4.1.3 Workflow.....	33
4.1.4 Tipografi.....	38
4.1.5 Konsep Logo.....	39
4.1.6 Aturan Penggunaan Logo	40
4.1.7 Elemen Grafis	40
4.1.8 Ikon	41
4.2 Konsep Verbal.....	41
4.2.1 Konsep Judul Komunikasi Visual.....	41
4.2.2 Konsep Tagline	41
4.2.3 Pemilihan Bahasa	42
4.2.4 Tone and Manner	42
4.2.5 Desain Media Pendukung	42
BAB V	44
KESIMPULAN DAN SARAN.....	44
5.1 Kesimpulan.....	44
5.2 Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Peta Nusa Tenggara Timur	1
Gambar 1.2 Data jumlah wisatawan mancanegara dan domestik di provins Nusa Tenggara Timur, 2014 – 2018	2
Gambar 1.3 Jumlah Wisatawan Domestik Menurut Kabupaten/Kota di Provinsi Nusa Tenggara Timur, 2010-2017.....	3
Gambar 1.4 Aplikasi wisata sailing Komodo	3
Gambar 1.5 Web wisata sailing Komodo	4
Gambar 3.1 Web Fun Adventure	20
Gambar 3.2 Web Hello Flores Labuan Bajo Tour	20
Gambar 3.3 Web Rental Motor	20
Gambar 3.4 Web Akomodasi NTT	20
Gambar 3.5 Bp. Sakarias Ludu	21
Gambar 3.6 Bp. Wilfridus Buto	22
Gambar 3.7 Noverio Adi Prabowo	22
Gambar 3.8 Hardian.....	22
Gambar 3.9 Web penyedia layanan wisata NTT.....	23
Gambar 3.10 Respon Masyarakat Mengenai Penggunaan Aplikasi	24
Gambar 3.11 Respon masyarakat mengenai perangkat yang sering digunakan	24
Gambar 3.12 Contoh desain visual prototype wisata	26
Gambar 4.1 Tampilan layout home aplikasi Flobamora	32
Gambar 4.2 Warna yang digunakan.....	32
Gambar 4.3 Tipografi pada perancangan	38
Gambar 4.4 Logo pada perancangan.....	39
Gambar 4.5 Aturan penggunaan logo pada perancangan	40
Gambar 4.6 Elemen grafis pada perancangan.....	40
Gambar 4.7 Bentuk ikon pada perancangan	41
Gambar 4.8 Media promosi	43

DAFTAR TABEL

Bagan 1.1 Skema Perancangan 8
Tabel 4.1 Workflow 33

