

**PERANCANGAN BUKU PROFIL  
WISATA MALAM DI  
YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR  
KARYA DISAIN**



oleh :

**Krisna Nur Pramono  
NIM. 0111219024**

**PROGAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2008**

**PERANCANGAN BUKU PROFIL  
WISATA MALAM DI  
YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR  
KARYA DISAIN**



oleh :

**Krisna Nur Pramono  
NIM. 0111219024**

**PROGAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2008**

**PERANCANGAN BUKU PROFIL  
WISATA MALAM DI  
YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR  
KARYA DISAIN**



oleh :

**Krisna Nur Pramono  
NIM. 0111219024**

**PROGAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2008**

**PERANCANGAN BUKU PROFIL  
WISATA MALAM DI  
YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR  
KARYA DISAIN**



oleh :

**Krisna Nur Pramono  
NIM. 0111219024**

**Tugas akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai salah satu syarat  
Untuk memperoleh gelar sarjana S - 1 dalam bidang  
Desain Komunikasi Visual**

**2008**

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL BUKU PROFIL WISATA MALAM DI YOGYAKARTA diajukan oleh Krisna Nur Pramono, NIM : 0111219023, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 2 Agustus 2008 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota



Drs. Lasimah, M.Sn.

NIP. 131773135

Pembimbing II/ Anggota



Heningtyas Widyowati, S. Pd

NIP. 132600031

Cognate/ Anggota



Drs. Asnar Zacky.

NIP. 131474338

KPS. Disain Komunikasi Visual/ Anggota



Drs. Lasimah, M.Sn.

NIP. 131773135

Ketua Jurusan Disain/ Ketua / Anggota



Drs. Ant. Hendro Purwoko

NIP. 131284654



Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. M. Agus Burhan, M. Hum

NIP. 131567129



*Motto :*

*Apapun yang terjadi itu pasti ada jalan keluarnya*

*Dan hadapilah dengan senyuman... ..*

## PERSEMBAHAN



**Karya yang cukup sederhana ini dipersembahkan untuk :**

Orang tuaku tercinta dengan segenap daya dan upaya telah lama bersabar untuk menunggu, dan dengan cucuran doa yang tak terhingga, terima kasih.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik, sebagai salah satu persyaratan untuk meraih gelar sarjana S-1 pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang menjadikan terealisasinya tugas akhir perancangan ini -

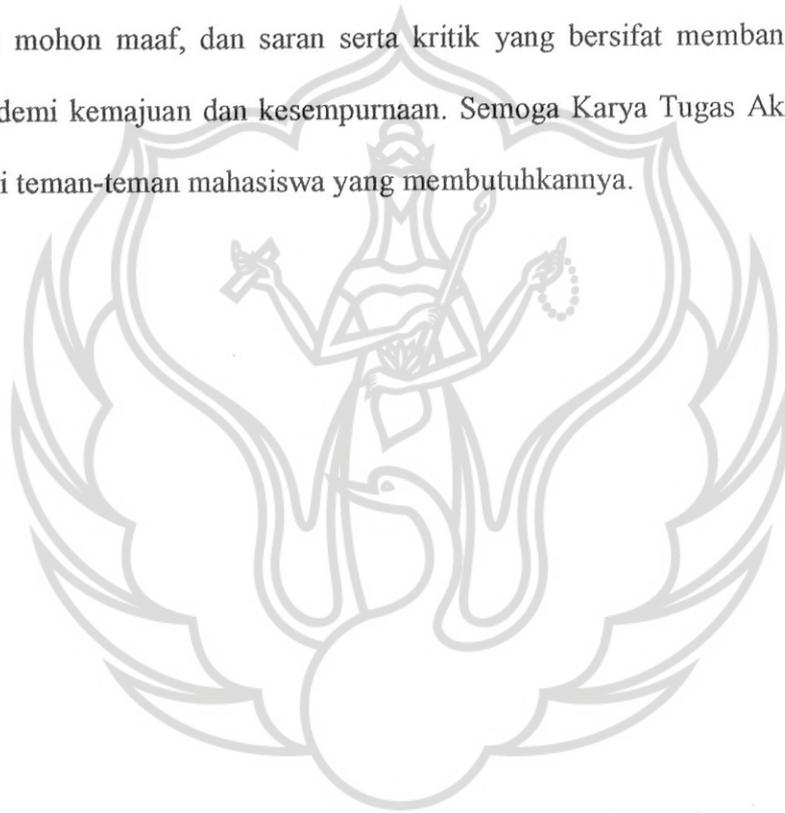
- Tuhan Yang Maha Esa atas rahmatnya.
- Nabi Muhammad SAW
- Bapak H. M. Umar Hadi, Drs. M. S selaku Dosen Wali
- Bapak Drs. Lasiman Msn. selaku pembimbing I
- Ibu Heningtyas Widyowati Spd. selaku pembimbing II
- Bapak Drs. Asnar Zacky selaku *Cognate* dikala sidang TA.
- Bapak Drs. Ant. Hendro Purwoko, selaku Ketua Jurusan Desain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Bapak Dr. M. Agus Burhan. Mhum, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Segenap jajaran Dosen Pengampu di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta dan seluruh staf, atas ilmu bermanfaat yang telah diberikan selama ini.
- Pengelola tempat hiburan malam di Daerah Istimewa Yogyakarta atas materi yang diberikan meskipun agak tersendat.

- Dinas Pariwisata dan Kebudayaan atas kerjasamanya
- Bapak, Mama kedua kakakku tercinta dan keponakanku Tyas ( Om kangen dimana kamu sekarang?), Bagus dan Adri ( jagoan kecil yang beranjak besar)
- My Lovely Dede Adhanyah T. ketika hati ini berpijak di dalam jiwa, ketika itu hati ini berbaur dalam suka dan duka.....luv u.
- Teman- teman seperjuanganku RAPTOR 01 : Bram, Agung, Iponk, Wawan, Dean, Amal, Deni S, Hermin, Karina, Nova, Ridwan, AAn, Nanang, Bagus, Guntur, Hellboy, Fedo, Djarot, Yuko, Ganjar, Miko, Markus, Ahmad, ( Munir, Bayu, Dendy kemana kalian....??)
- Lepas Kendali thanks tumpangannya selama ini ( honest, ujo, londo, ari bgz, ipung samin, pupu ) thanks Teman
- Liquid Next Generation terima kasih semuanya dan segenap rekan- rekan sepenanggungannya thanks supportnya selama ini.
- Ikiesakoe the Rock n Roll Banditz ( maafkan aku harus meninggalkan kalian luv u guys )
- Saraswati FC tetap berjuang teman- teman meskipun lapangan kesayangan kita telah tertanam paku beton.
- Ikan Adv, Media Centerlink, terima kasih kesempatannya
- Exs penghuni rumah digowongan 443 bu narti makasih yah udah diijinin tinggal, ( Dede gimbal, Teguh F, Franz n Rico, BO ( kemana kamu....??), Angga Chuby, Satrio IO )
- Teman- temanku: Robby, Simbah, Bskontil, Angga tukang poto, Farid, Bokeps, Vina, Fairy Floss, Uckhe, Chemenk, Yogo, Banu, Anjar, Dadank, Memek, Arifin,

Mas Tarto, Caesar Futsal Club( Bang Harapan sorry ijin dulu, Liquid Futsal Club  
( Thole, Roni, Mas Hin, Ariska, Uchin ) dan masih banyak lagi....ampe lupa deh

- Keluarga Besar Mahasiswa Diskomvis ISI Yogyakarta.
- Bagi semua pihak yang membantu makasih banyak, buat temen- temenku yang belum disebut maaf banget tanpa bantuan kalian aku bukan siapa- siapa.

Dalam Pelaksanaan Tugas Akhir ini, penulis menyadari banyak terdapat banyak kekurangan dan kesalahan. Dari semua kesalahan ataupun kekurangan yang ada, penulis mohon maaf, dan saran serta kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kemajuan dan kesempurnaan. Semoga Karya Tugas Akhir ini bisa berguna bagi teman-teman mahasiswa yang membutuhkannya.



Yogyakarta, 24 agustus 2008

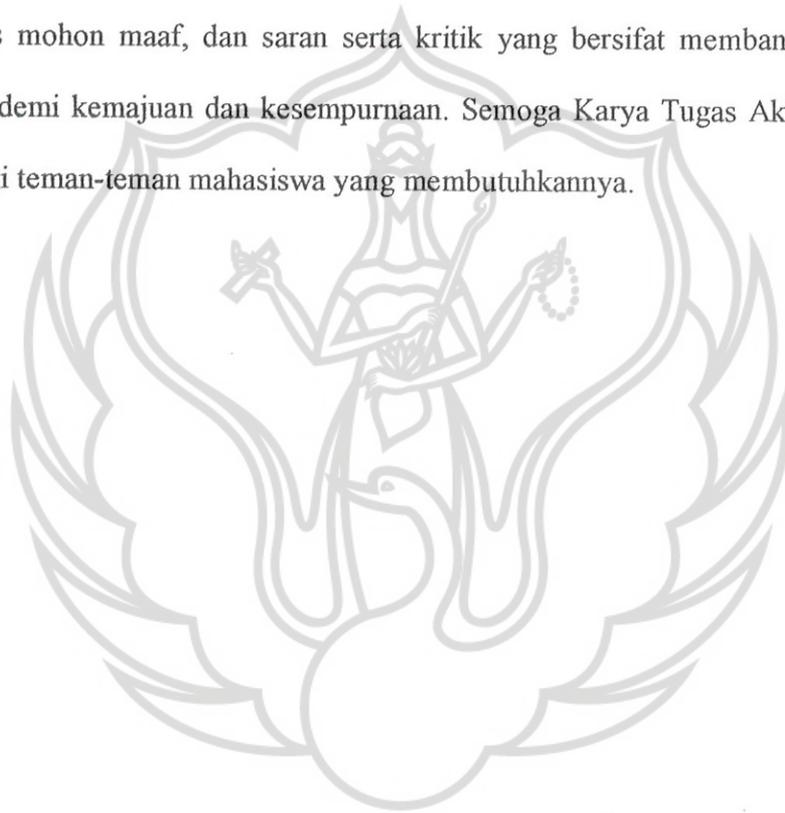
Penulis,

Krisna Nur Pramono

Mas Tarto, Caesar Futsal Club( Bang Harapan sorry ijin dulu, Liquid Futsal Club ( Thole, Roni, Mas Hin, Ariska, Uchin ) dan masih banyak lagi....ampe lupa deh

- Keluarga Besar Mahasiswa Diskomvis ISI Yogyakarta.
- Bagi semua pihak yang membantu makasih banyak, buat temen- temenku yang belum disebut maaf banget tanpa bantuan kalian aku bukan siapa- siapa.

Dalam Pelaksanaan Tugas Akhir ini, penulis menyadari banyak terdapat banyak kekurangan dan kesalahan. Dari semua kesalahan ataupun kekurangan yang ada, penulis mohon maaf, dan saran serta kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kemajuan dan kesempurnaan. Semoga Karya Tugas Akhir ini bisa berguna bagi teman-teman mahasiswa yang membutuhkannya.



Yogyakarta, 24 agustus 2008

Penulis,

Krisna Nur Pramono

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL LUAR	.....	i
HALAMAN JUDUL DALAM	.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	.....	iii
MOTO	.....	iv
PERSEMBAHAN	.....	v
KATA PENGANTAR	.....	vi
DAFTAR ISI	.....	xi
<b>BAB 1</b>	<b>PENDAHULUAN</b>	
A.	Latar belakang masalah	1
B.	Rumusan masalah	7
C.	Tujuan perancangan	8
D.	Batasan ruang lingkup masalah	9
E.	Manfaat perancangan	9
F.	Metode perancangan	10
G.	Sistematika perancangan	11
<b>BAB II</b>	<b>A. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA</b>	
1 .	1. a. Tinjauan tentang kepariwisataan Daerah Istimewa	
	Yogyakarta	14
	1.1.    Pengertian kepariwisataan	14

1.2.	Jumlah wisatawan yang berkunjung alami penurunan	15
1.3.	Objek wisata di DIY kurang greget .....	16
2.a.	Landasan hukum kepariwisataan .....	17
3.a.	Strategi pengembangan kepariwisataan DIY .....	21
4.a.	Potensi kepariwisataan DIY .....	22
2.	Tinjauan tentang wisata malam di Yogyakarta .....	24
2.1	Sejarah singkat dunia hiburan di Yogyakarta .....	24
2.2	Perubahan gaya hidup .....	26
3.	Tinjauan tentang <i>Comapany profile</i> .....	26
4.	Data Perusahaan .....	28
	B. ANALISIS DATA .....	52
	C. KESIMPULAN ANALISIS DATA .....	54
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN</b>		
A,	Konsep media .....	55
1.	Media Utama ( Prime Media ) .....	59
2.	Media Pendukung ( Supporting Media ) .....	61
B.	Konsep Kreatif .....	69
<b>BAB IV VISUALISASI DISAIN</b>		
A.	Tujuan tata disain .....	84
B.	Strategi tata disain .....	85
C.	Biaya tata disain .....	89
D.	Program tata disain .....	89
E.	Data Visual .....	90

F. Idea Lay Out .....	93
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan .....	137
B. Saran .....	138
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Daerah Istimewa Yogyakarta dengan ibukotanya Yogyakarta, terletak di 7 ° sampai 8° Lintang Selatan dan 110° hingga 111° Bujur Timur. Luas wilayahnya adalah 3. 185,85 Km<sup>2</sup>. Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan propinsi yang mempunyai status sebagai Daerah Istimewa. Status Daerah Istimewa ini berkaitan dengan sejarah terbentuknya propinsi ini yang pada tahun 1945, sebagai sebuah wilayah yang berdaulat Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat dan Kadipaten Pakualaman, meleburkan diri ke dalam wilayah Republik Indonesia yang diproklamirkan pada tanggal 17 Agustus 1945, oleh Bung Karno dan Bung Hatta.

Luas Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, kurang lebih 3.186 km<sup>2</sup> berpenduduk 5.219.814 jiwa (data tahun 2007) dan terbagi menjadi 5 Daerah Kabupaten / Kota, yakni :

Kota Yogyakarta, yang merupakan Ibu kota Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Kabupaten Sleman, dengan Ibukota Beran.

Kabupaten Gunungkidul, dengan Ibukota Wonosari.

Kabupaten Bantul, dengan Ibukota Bantul.

Kabupaten Kulonprogo, dengan Ibukota Wates.

Yogyakarta yang kecil namun kaya akan keanekaragaman khasanah budaya dan sosial masyarakatnya merupakan bagian penting dari dunia wisata di Indonesia yang masih dapat mempergelarkan karya cipta nenek moyang bangsa Indonesia yang hidup berabad-abad silam. Yogyakarta kaya akan peninggalan-peninggalan sejarah dan budaya, seperti Candi Prambanan, Taman Sari, Keraton Yogyakarta, Goa Jepang di Kaliurang, Gunung Merapi dan Pantai Parangtritis yang penuh dengan aura mistiknya, Makam Imogiri yaitu makam para raja-raja Mataram, dan masih banyak lagi yang lainnya. Yogyakarta sendiri juga terdapat jenis wisata modern seperti *Mall*, bioskop, kafe, diskotik, *coffee shop*, dan karaoke yang semuanya itu termasuk dalam jenis pariwisata hiburan yang membuat keanekaragaman pariwisata di Yogyakarta semakin semarak di mata para wisatawan baik asing maupun domestik.

Sektor pariwisata menduduki peringkat ke-3 sebagai penghasil Devisa Negara setelah minyak dan tekstil. Ini berarti pariwisata memiliki potensi yang sangat besar untuk menjadi tulang punggung perekonomian nasional di masa yang akan datang. Apalagi dengan diberlakukannya UU No. 22/99 tentang Pemerintahan Daerah dan UU No. 25/99 tentang Perimbangan Keuangan Pusat dan Daerah, yang dapat dipandang sebagai regulasi pengembangan wisata di daerah, karena sektor pariwisata bisa menjadi penyumbang terbesar Pendapatan Asli Daerah (PAD) Provinsi DIY. Besarnya potensi wisata di Daerah Istimewa Yogyakarta patut untuk dipertahankan dan terus menerus dikembangkan sehingga mampu menyedot lebih banyak lagi jumlah wisatawan yang berkunjung di Daerah Istimewa Yogyakarta. Dalam pengembangannya Pariwisata Yogyakarta harus lebih memperhatikan aspek-aspek yang ada disekitarnya. Jika tidak kemungkinan besar akan timbul suatu gejala yang

kurang sehat bagi masyarakat sekitar daerah tujuan wisata, seperti halnya kecemburuan sosial yang sering terjadi di Indonesia. Hal tersebut dapat mempengaruhi tingkat kunjungan wisata. Jika kondisi daerah tujuan wisata tersebut tidak aman maka yang akan terjadi adalah penurunan jumlah wisatawan dan sekaligus penurunan pendapatan daerah. Itu jika terjadi di satu daerah saja. Bagaimana jika semua daerah wisata memiliki keadaan yang tidak nyaman? Apakah pariwisata kita akan selalu dikunjungi wisatawan?, jawabannya tentu TIDAK. Karena pada dasarnya kedatangan para wisatawan berdasarkan stabilitas politik, kestabilan hukum dan jaminan keamanan kepada para wisatawan yang datang ke Daerah Istimewa Yogyakarta<sup>1</sup>.

#### **a. Dampak Pariwisata terhadap Perilaku Masyarakat**

Seperti diketahui, sektor pariwisata tampaknya mendapat perhatian yang cukup besar dari pemerintah baik pusat maupun daerah. Bahkan diharapkan pendapatan dari sektor pariwisata ini dapat menambah devisa negara, memperluas lapangan pekerjaan, dan memperkenalkan kebudayaan bangsa kepada anak-anak cucu kita dikemudian harinya. Dalam TAP. MPR NO II/ MPR/ 1998 tentang GBHN tertulis bahwa *"pembangunan sektor kepariwisataan perlu ditingkatkan untuk meningkatkan pendapatan devisa, memperluas dan meratakan kesempatan berusaha, dan lapangan pekerjaan serta memperkenalkan alam, nilai dan budaya bangsa"*.

Tidak bisa disangkal lagi bahwa sektor pariwisata dengan banyaknya jumlah wisatawan yang datang secara ekonomis berdampak bagi daerah tujuan wisata. Akan tetapi dampak pariwisata secara keseluruhan masih sulit untuk diperhitungkan. Apakah kedatangan para wisatawan sudah membawa pengaruh seperti yang diharapkan, termasuk perubahan kualitas hidup, norma-norma, dan perilaku

---

<sup>1</sup> *Data dan Info Pariwisata* ( Badan Info Daerah Provinsi DIY )

masyarakatnya<sup>2</sup>. Ketika berbicara tentang tingkat perubahan perilaku yang diakibatkan oleh dunia pelancongan ( wisata ), tentunya akan sangat berbeda antara wilayah satu dan lainnya. Untuk pertama kalinya tentu saja perubahan itu terjadi dalam masyarakat yang sering melakukan kontak/ berbicara secara langsung dengan para pelancong ( wisatawan). Lagak dan tingkah laku ( perilaku ), ragam busana mereka pada mulanya merupakan tontonan saja namun kemudian menjadi suatu hal yang biasa untuk ditiru.

Perubahan dalam perilaku masyarakat sebagai dampak dari perkembangan pariwisata, pada gilirannya juga membawa perubahan budaya di daerah sekitar tempat wisata. Nilai- nilai budaya ini terdiri dari konsepsi- konsepsi yang hidup dalam alam pikiran sebagian besar warga masyarakat. Mengenai hal- hal yang mereka anggap amat bernilai di dalam hidup ini<sup>3</sup>. Nilai budaya adalah wujud ideal di dalam suatu kebudayaan dan dalam hidup sehari- hari, merupakan norma- norma/ aturan- aturan ,adat-istiadat. Sebab itu berfungsi sebagai pedoman yang memberikan arah terhadap tingkah laku, perilaku individu- individu anggota masyarakat.<sup>4</sup>

Dampak pengembangan pariwisata terhadap kehidupan sosial budaya masyarakat pada umumnya tampak pada gaya hidup masyarakat atau penduduk di daerah wisata. Hal ini tentu saja karena berlangsungnya kontak secara terus- menerus antara penduduk setempat dengan para wisatawan. Keadaan seperti ini disebut *efek demonstratif*<sup>5</sup>. Sementara itu mengartikan efek demonstratif sebagai perubahan nilai- nilai, tingkah laku, atau perilaku yang diakibatkan hanya karena sering- seringnya

---

<sup>2</sup>. *Ilmu pariwisata* ( A. Fanani. 1992 ).

<sup>3</sup>. *Ilmu Pariwisata* ( Koentjaraningrat,1990:25 )

<sup>4</sup>. *Menyongsong Pariwisata Global* ( API Yogyakarta 1996 )

<sup>5</sup>. *Ilmu pariwisata* ( I Nyoman Erawan,1987:54 )

masyarakat setempat bergaul dan melihat pola hidup para wisatawan yang datang<sup>6</sup>. Meski demikian efek demonstratif ini memiliki efek positif yaitu: mendorong lebih keras untuk bekerja agar memperbaiki standar hidupnya. Sedang dampak negatifnya adalah munculnya sifat cemburu sosial yang dinyatakan dengan tingkat kemewahan di tengah- tengah kemiskinan penduduk lokal dan hal ini pula dapat merangsang terjadinya tindak kejahatan.<sup>7</sup>. Perubahan gaya hidup sangat berkaitan erat dengan perkembangan sosial dan budaya masyarakat setempat karena hal sekecil apapun yang mereka lihat ketika wisatawan berkunjung ke daerah tujuan wisata tersebut, ketika itu dianggap bagus akan mereka contoh dan mereka pamerkan kepada orang-orang yang di sekitarnya.

Perubahan sosial budaya seperti yang diungkapkan di atas mungkin hanya berlaku di daerah sekitar lokasi wisata dan hanya berputar pada ruang lingkup yang sama. Ketika masyarakat di daerah tujuan wisata khususnya yang berada di desa mencari nafkah dengan berjualan di sekitar lokasi wisata, maka ini merupakan bentuk dari bagaimana mereka bertahan untuk hidup dan untuk mengikuti apa yang selama ini mereka inginkan dengan hasil jerih payah yang mereka hasilkan ketika berjualan di sekitar lokasi tujuan wisata sebagai pedagang asongan.

Sedangkan bagi kaum terpelajar di kota memilih pekerjaan bukan merupakan tujuan mereka untuk bertahan hidup, melainkan untuk memenuhi kebutuhan mereka dalam mengikuti *gaya/ trend*. Meskipun ada dari mereka yang benar- benar mencari uang untuk mencukupi kebutuhan mereka sehari- hari. Memang

---

<sup>6</sup> . *Ilmu Pariwisata* ( Emanuel de Kadt 1979:65 )

<sup>7</sup> . *Khazanah Pariwisata Nusantara* . Departemen Pariwisata, Seni dan Budaya ( I Nyoman Erawan, 1987:54 )

bagi kaum muda, bekerja merupakan kebanggaan tersendiri. Dan salah satu jenis pekerjaan dari sekian banyak jenis pekerjaan yang ada di kota Yogyakarta yaitu pekerjaan di tempat hiburan malam. Tempat hiburan malam merupakan suatu tempat di mana orang ingin mencari suatu hal yang dapat membuat dirinya senang baik secara individual maupun secara berkelompok. Segmen utama dari semua tempat hiburan adalah anak – anak muda yang berusia antara 16 th – 28 th. Mereka merupakan target potensial bagi pengelola bisnis hiburan dan mereka jugalah yang merupakan faktor utama di dalam kehidupan *bisnis dunia malam ( Tempat Hiburan )*. Pada dasarnya mereka datang ke tempat- tempat hiburan malam memang bertujuan untuk melepaskan penat setelah seharian beraktifitas dengan bersenang- senang, namun begitu di antara mereka terdapat beberapa orang asing yang berkunjung ke Indonesia yang berkapasitas sebagai wisatawan ataupun pelajar / mahasiswa yang sedang menimba ilmu di kota Yogyakarta ini.

Banyak hal negatif yang terlahir dari tempat ini seperti halnya penyalahgunaan obat- obatan terlarang, *freesex*, minuman beralkohol, dan sebagainya. Sebagian besar masyarakat di Indonesia pada umumnya dan di Yogyakarta pada khususnya beranggapan bahwa tempat hiburan malam merupakan tempat maksiat. Pendapat yang terlalu berlebihan mungkin tetapi memang tidak dapat di tampik lagi bahwa memang seperti itulah kenyataannya Tidak dapat dipungkiri generasi muda inilah yang menjadi target utama para bandar narkoba untuk dijadikan sasaran empuk peredaran narkoba. Hal seperti inilah mungkin yang dikhawatirkan oleh para orang tua. Dengan menggunakan media promosi dalam setiap *event / acara* yang akan diselenggarakan pihak pengelola selalu mengikut

sertakan kampanye anti narkoba sehingga pesan tersebut dapat langsung dibaca oleh penikmat tempat- tempat hiburan malam di kota Yogyakarta dan sekitarnya. Bukan itu saja melalui media promosi itu juga kegiatan- kegiatan yang diselenggarakan dapat dijadikan sebuah dokumentasi yang dapat di masukan ke dalam sebuah ide pembuatan buku profil dari wisata malam di Yogyakarta. Dengan pembuatan buku profil ini juga diharapkan mampu menambah promosi dari tempat- tempat wisata malam yang profilnya terdapat dalam buku ini.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari sekian banyaknya tempat hiburan malam yang berkembang di Yogyakarta, ternyata belum semuanya dapat diperkenalkan kepada masyarakat umum dan para wisatawan yang datang ke Yogyakarta sebagai potensi wisata malam yang terkelola secara benar. Hal tersebut dikarenakan oleh promosi yang kurang dari pihak pemerintah maupun dari pengelola tempat hiburan itu sendiri. Dari permasalahan di atas dapat ditarik suatu rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana membuat sebuah konsep perancangan visual buku profile wisata malam sebagai buku panduan untuk memberikan suatau pilihan kepada wisatawan asing maupun domestic sekaligus kepada masyarakat di Yogyakarta sehingga timbul kesadaran dalam diri masyarakat tentang wisata malam di Yogyakarta.
- b. Bagaimana memvisualkan konsep perancangan sehingga di hasilkan sebuah perancangan visual yaitu berupa buku profil Wisata Malam yang artistik dan komunikatif sehingga mampu mempromosikan tempat hiburan malam yang termasuk dalam jenis pariwisata malam ini, mampu untuk diterima oleh masyarakat.

### C. Tujuan Perancangan

Memperoleh ide dan konsep perancangan yang tepat dan terstruktur secara jelas, sehingga nantinya diharapkan dapat:

- a. Membangkitkan *awarness* / kesadaran konsumen akan adanya tempat hiburan malam di Yogyakarta sebagai alternatif tujuan wisata di Yogyakarta, dan juga memberikan informasi kepada masyarakat ataupun wisatawan bahwa di kota Yogyakarta terdapat tempat hiburan yang berkonsep modern.
- b. Merancang Buku Profile Wisata Malam yang bertujuan untuk mempromosikan tempat- tempat wisata malam yang ada di kota Yogyakarta, yang tepat sasaran dan komunikatif sehingga membangun kesadaran tentang keberadaan, perkembangan, karakteristik yang sebenarnya tentang wisata malam Dengan dibuatnya buku profile ini masyarakat awam maupun wisatawan yang datang ke kota Yogyakarta dapat memahami keberadaan tempat hiburan malam sebagai potensi wisata malam di kota Yogyakarta

### D. Batasan Lingkup Perancangan

- a. Perancangan dibatasi dengan pembuatan Buku Profil dan media pendukung promosinya dari beberapa tempat hiburan malam *modern* yang berbeda

karakter dan konsep yang menampilkan segala aktifitas hiburan yang bisa mampu menjadi pilihan bagi masyarakat yang haus akan hiburan.

b. Jangkauan wilayah perancangan adalah di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta.

#### **E. Manfaat Perancangan**

1. Bagi perusahaan yang terkait yaitu *Tempat Hiburan Malam* ( kafe, *coffee shop* dan diskotik ). Hasil perancangan ini adalah masukan yang sangat berarti di dalam mempromosikan citra kafe- kafe yang unggul sehingga perbaikan citra atau brand image perusahaan akan tercapai dan dapat meningkatkan jumlah pengunjung.

2. Bagi perancang, dari perancangan ini diharapkan, perancang dapat memperoleh dan menambah ilmu baru yang terkait dengan strategi berpromosi sebuah Tempat Hiburan ( kafe , *coffee shop* dan diskotik).

3. Bagi lembaga pendidikan, dalam hal ini Institut Seni Indonesia Yogyakarta, terutama Program Studi Desain Komunikasi Visual, mendapatkan konsep perancangan yang bermanfaat bagi pengembangan studi dan memperbanyak wawasan mahasiswa terhadap perkembangan Tempat Hiburan Malam di Yogyakarta pada umumnya.

4. Bagi masyarakat adanya perancangan ini diharapkan mampu memberikan informasi tentang Tempat Hiburan Malam.

## F. Metode Perancangan

Metode Perancangan dalam Proyek Tugas Akhir ini secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### 1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan:

- a. Observasi
- b. Wawancara
- c. Dokumentasi
- d. Pengumpulan data dari media ( perpustakaan, media massa, internet)

### 2. Metode Analisis Data

Metode Analisis Data dilakukan dengan melakukan tinjauan terhadap masalah yang menjadi fokus perancangan seperti halnya keberadaan kafe- kafe dengan metode SWOT ( *Strenght/* keunggulan , *Weakness/* Kelemahan, *Opportunities/* Peluang, *Treath/* Ancaman ).

### 3. Metode Konsep Perancangan

Metode Konsep Perancangan dilakukan melalui beberapa tahapan konsep, yang meliputi:

- a. Perencanaan Media
  - Tujuan Media
  - Strategi Media
  - Program Media

- Biaya Media
- b. Perencanaan Kreatif
  - Tujuan Kreatif
  - Strategi Kreatif
  - Program Kreatif
  - Biaya Kreatif
- c. Metode Visualisasi Desain
  - Ide Lay Out  
berisi gagasan-gagasan Lay Out
  - Rough Lay Out  
berisi pembuatan Lay Out kasar
  - Komprehensif  
berisi pembuatan Lay Out lengkap
  - Final Disain

### **G. Sistematika Perancangan**

Metode perancangan dilakukan agar perancangan nantinya tetap berjalan dengan sistematis dan mengacu pada rumusan masalah. Metode perancangan secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagian pertama berupa pendahuluan yang terdiri dari judul perancangan, dan latar belakang yang mendorong dilakukannya perancangan buku profile tempat wisata malam di Yogyakarta.

2. Bagian kedua mengidentifikasi permasalahan dengan sub bagian yang terdiri dari inventarisasi data perusahaan, data pemasaran, serta situasi pasar saat ini.

3. Bagian ketiga berupa konsep perancangan yang merupakan dasar pemikiran dan perancangan desain komunikasi visual berupa perencanaan media dan perencanaan kreatif.

4. Bagian terakhir yaitu visualisasi desain yang terdiri dari tujuan visual desain, strategi visual desain, dan program visual desain yang meliputi *idea layout*, *rough layout*, *comprehensif layout*, sampai desain jadi (*final design*).

5. Penutup, yang meliputi; kesimpulan dan saran

6. Daftar Pustaka

