

**PERANCANGAN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL
DAN MEDIA PENDUKUNG PROMOSI
FESTIVAL KRAKATAU XXIII 2013
DI PROVINSI LAMPUNG**



**Dewan Danu Setio Pritanto
NIM. 0811745024**

**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2012/2013**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
INV.	1247/H/S/2013
KLAS	
TERIMA	29-08-2013 TTD C P

**PERANCANGAN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL
DAN MEDIA PENDUKUNG PROMOSI
FESTIVAL KRAKATAU XXIII 2013
DI PROVINSI LAMPUNG**



**PROGRAM STUDI DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2012/2013**



**PERANCANGAN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL
DAN MEDIA PENDUKUNG PROMOSI
FESTIVAL KRAKATAU XXIII 2013
DI PROVINSI LAMPUNG**

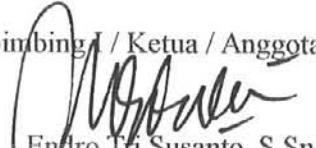


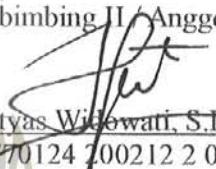
**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Disain Komunikasi Visual
2013**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

**Perancangan Media Komunikasi Visual Dan Media Pendukung Promosi
Festival Krakatau XXIII 2013 Di Provinsi Lampung**

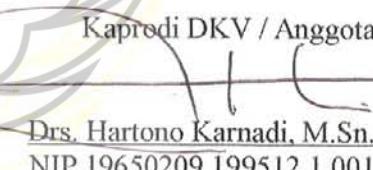
Diajukan oleh Dewan Danu Setio Pritanto, NIM 0811745024, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 22 Juli 2013

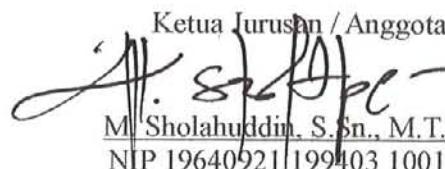
Pembimbing I / Ketua / Anggota

Endro Tri Susanto, S.Sn.
NIP 19640921 199403 1 001

Pembimbing II / Anggota

Heningtyas Willowati, S.Pd.
NIP 19770124 200212 2 002

Cognate / Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP 19650209 199512 1 001

Kaprodi DKV / Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
NIP 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan / Anggota

M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
NIP 19640921 199403 1001

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP 19590821 198803 2 002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan Judul:

PERANCANGAN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL DAN MEDIA PENDUKUNG PROMOSI FESTIVAL KRAKATAU XXIII 2013 DI PROVINSI LAMPUNG

Yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta sejauh yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau publikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, 22 Juli 2013

Dewan Danu Setio Pritanto.

NIM. 081 1745 024

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah *Subhanallahu Wa Ta'ala*, Tuhan semesta alam atas seluruh karunia-Nya dan Nabi Muhammad *Shallallahu 'alaihi wa Sallam* atas ajaran yang dibawanya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Desain ini dengan baik.

Tugas Akhir ini merupakan tugas karya penciptaan yang harus diselesaikan sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan studi pada jenjang Strata Satu (S1). Karya yang dihasilkan berjudul "*Perancangan Media Komunikasi Visual Dan Media Pendukung Promosi Festival Krakatau XXIII 2013 Di Provinsi Lampung*".

Provinsi Lampung memiliki banyak potensi dalam sektor budaya dan pariwisata. Berbagai upaya dilakukan pemerintah daerah untuk mempromosikan potensi-potensi tersebut. Salah satu upaya yang sampai saat ini terus dilakukan adalah dengan diadakannya Festival Krakatau setiap tahunnya. Festival Krakatau yang telah dilaksanakan sebanyak 22 kali, memiliki potensi untuk membangun dan melestarikan pariwisata Lampung. Namun acara ini dinilai masih kurang mendapat respon dari wisatawan dan calon wisatawan.

Agar tujuan acara ini dapat tercapai, peran Desain Komunikasi Visual sangat diperlukan dalam mempromosikan acara ini kepada audiens. Semoga dengan adanya perancangan ini dapat membangun *awareness* masyarakat akan acara ini, dan membantu melestarikan budaya dan pariwisata Provinsi Lampung.

Yogyakarta, Juli 2013

Penulis

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur dipersembahkan kepada Allah Azza Wa Jalla, tiada Dzat yang patut diibadahi selain Dia, yang selalu memberi rahmat, barokah, dan ketenangan kepada penulis dalam menyelesaikan Karya Tugas Akhir sebagai syarat menyelesaikan studi di Jurusan Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas Akhir Perancangan ini juga dapat terwujud berkat peran serta dan dukungan dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, ibu Dr. Suastiwi,M.Des.
2. Ketua Jurusan Disain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, bapak M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.
3. Ketua Program Studi Disain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.
4. Dosen Pembimbing I, bapak Endro Tri Susanto, S.Sn., atas semangat, arahan, ide segar dan waktunya selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
5. Dosen Pembimbing II, ibu Heningtyas Widowati, S.Pd., atas arahan, ide, dan waktu yang diberikan selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
6. Bapak Drs. Hartono Karnadi, M.Sn., selaku Cognate yang telah memberikan banyak masukan penting
7. Bapak P. Gogor Bangsa, M.Sn., selaku koordinator Tugas Akhir atas segala kemudahan yang diberikan.
8. Kedua orang tua, Bapak Drs. Antonius Priyono dan Ibunda Siti Fatimah yang telah merawat serta mendidik sejak lahir hingga sekarang, atas kasih sayang yang diberikan sampai sekarang.
9. Ibu Triyani, S.Sos., kedua adik Lita Ayuningtyas dan Arrum Tirtaningsari yang selalu memotivasi untuk segera menyelesaikan Tugas Akhir.

10. Keluarga Jogja, Mbah Utii, Mami Eko, Papi Suhartanto, Keluarga besar mbah di Bantul, Keluarga besar Mbah Untik di Palembang dan Semarang.
11. Desylia Herdiana Subing, S.E., yang selalu setia membantu dan memberi semangat.
12. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandar Lampung.
13. Teman-teman DKV ISI YK, Rato, Denny, Vian, Putu, Amirul, Pupa, Rembrant, Sulton, Panji, Adit, Wiko, Dipo, Dipi Media (Vici, Haning, Iyok, Beni), Valeutone, Budi dan Nanda, Mario, Imam dan bojone, Tofa dan Aryka, Abe, Rizky Nanda, Pungky, Ari, Risna, Luluk, Ayu, Insert Photocopy, terima kasih semua atas waktu dan pengalamannya.
14. Kepada teman-teman The Drawingsquad, The Colorist, Pak Aryo, Pak Ica, Mbak Riris, Pak Kiki, Pak Kidut, Pak Ricky, Pak Kibul, Mas Akbar, Mas Anas, Mbak Febri, Aliya, Dimas, Mas Ompong, Mas Uwee, Mbak Karisa, Mas Donny, Mas Gilang, Mas Dera, Mas Dani, Mas Japrak, Mas Kirus, Mas Putra, Mas Sedy, Mbak Shita, Mas Dadot, Mbak Gandes, Mbak Rima, Bang Yos, Bang Sob, Abah.
15. Teman-teman lintas Lampung-Jakarta-Jogja, Dunde, Galih, Anin, Rian Aditama, Citra, Bang Rifky, Adi Prabowo, Billy Arian, Rizky Desfourandra, Ricardo, Loci Komaladi,
16. Serta semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesaiannya Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu, semoga Allah *Subhanallahu Wa Ta'ala* membalas dengan yang lebih baik, *amien*.

Dan pada akhirnya, penulis sangat menyadari sepenuhnya bahwa dalam karya Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis selalu mengharapkan kritik dan opini yang sifatnya membangun demi meningkatkan kreativitas, menambah wawasan, ilmu dan pola pikir untuk modal di masa mendatang, terutama pada karya-karya selanjutnya.

Semoga ini dapat bermanfaat bagi semuanya. Terimakasih.

Yogyakarta, Juli 2013

Penulis



ABSTRAK

Perancangan Media Komunikasi Visual Dan Media Pendukung Promosi Festival Krakatau XXIII 2013 Di Provinsi Lampung
Dewan Danu Setio Pritanto

Pariwisata merupakan sektor penting di Indonesia karena mendatangkan devisa bagi negara. Pariwisata juga memberikan manfaat bagi setiap manusia, karena pariwisata dapat melepas penat dalam kehidupan sehari-hari. Lampung merupakan provinsi yang terletak di selatan Pulau Sumatera yang cukup terkenal akan Gunung Anak Krakataunya. Gunung Anak Krakatau ini bisa menjadi salah satu daya tarik bagi sektor pariwisata Provinsi Lampung.

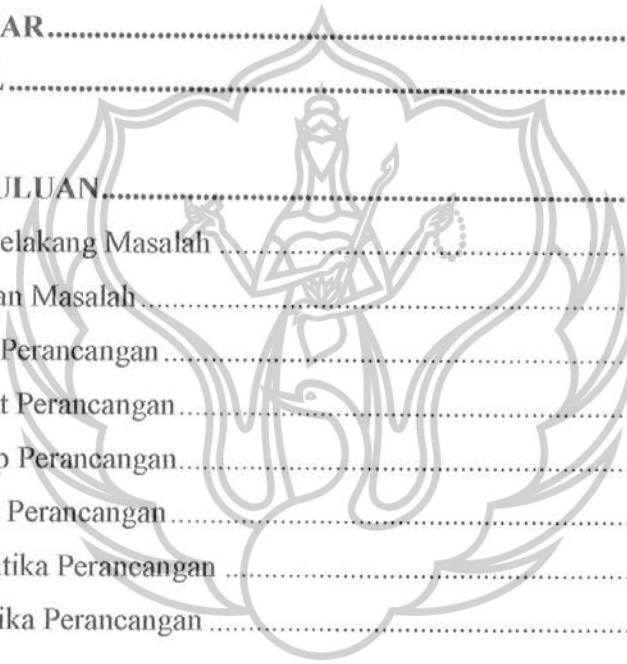
Pemerintah Daerah Provinsi Lampung telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas sektor budaya dan pariwisatanya. Namun bila dilihat dari realita yang ada masih banyak tempat-tempat pariwisata yang butuh perhatian lebih. Hal ini sangat disayangkan karena Pemerintah Daerah mengadakan sebuah acara tahunan terbesar di Lampung guna mempromosikan budaya dan pariwisatanya yang notabene masih butuh banyak perbaikan. Kemudian strategi komunikasi visual yang dilakukan untuk menarik audiens untuk datang ke acara ini masih sangat sangat kurang.

Untuk itulah perlu dirancang sebuah komunikasi visual yang efektif demi meningkatkan minat audiens untuk datang ke acara Festival Krakatau dengan pendekatan disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual dalam ruang lingkup periklanan yang dikemas dalam Perancangan Media Komunikasi Visual dan Media Pendukung Promosi Festival Krakatau XXIII 2013 di Provinsi Lampung. Pada perancangan ini akan menggunakan metode penelitian 5W 1H dan SWOT dalam mendapatkan pemecahan masalah.

Keyword: Perancangan Komunikasi Visual, Lampung, Promosi, Festival, Krakatau, Pariwisata, Budaya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv

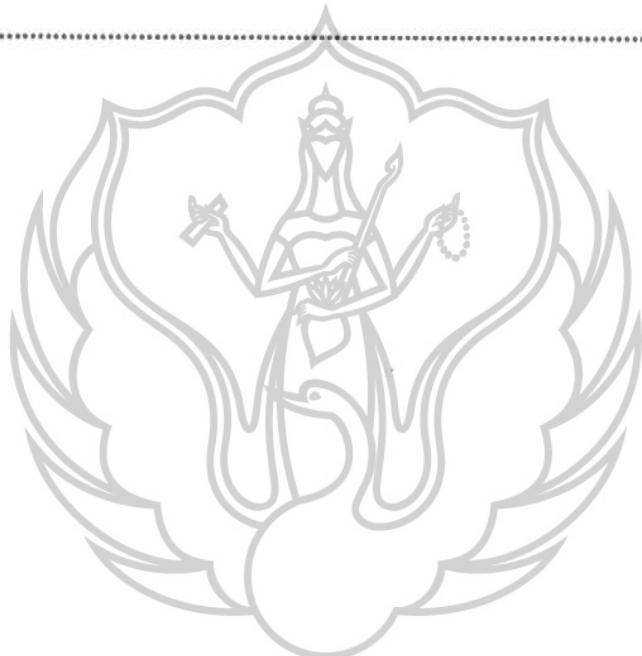


BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Perancangan	4
D. Manfaat Perancangan	4
E. Lingkup Perancangan	5
F. Metode Perancangan	5
G. Sistematika Perancangan	6
H. Skematika Perancangan	10
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	11
A. Identifikasi Data	10
1. Festival	10
2. Provinsi Lampung.....	26
3. Kebudayaan.....	41
4. Pariwisata.....	43
5. Promosi.....	52
6. Positioning.....	53

7. Publikasi.....	54
8. Identifikasi 5W+1H.....	56
9. Media.....	57
B. Analisis Data.....	64
1. SWOT.....	64
2. Kesimpulan Analisis Data	66
A. Target Audiens	67
1. Data Target Audiens	67
2. <i>Consumer Journey</i>	68
BAB III KONSEP PERANCANGAN	71
A. Konsep Kreatif.....	71
1. Tujuan kreatif	71
2. Strategi kreatif.....	72
3. Isi Pesan.....	77
B. Strategi Media	78
1. Media Utama	78
2. Media Pendukung.....	86
3. Program Media.....	87
C. Strategi Visual	95
1. <i>Big Idea</i>	95
2. Program Penulisan Teks	104
3. Jadwal Pelaksanaan Media.....	107
4. Biaya Media	109
BAB IV VISUALISASI	110
A. Desain Logo Acara.....	110
1. Data Visual	110
2. Studi Visual	111

3. Studi tipografi.....	112
4. <i>Layout</i> dan Alternatif Logo	113
5. Evaluasi	114
6. Final Design Logo	115
B. Poster dan Iklan Cetak	116
1. Data Visual Target Audiens	116
2. Komprehensif Layout Poster.....	117
3. Komprehensif Layout Media.....	118
4. Poster.....	119
5. Iklan Majalah.....	120
6. <i>Advertorial</i>	121
7. Iklan Surat Kabar	122
C. Virtual Marketing	123
1. <i>Website</i>	123
2. <i>Pop-up ads</i>	126
3. <i>Social Media</i>	128
D. Billboard	130
E. Umbul-umbul	131
F. <i>X-banner</i>	133
G. <i>Transit Ad</i>	134
H. Ambient Media	135
1. <i>Photobooth</i>	135
I. <i>Flyer</i>	136
J. Amplop.....	137
K. Buku tabungan	138
L. Tiket bus.....	139
M. Merchandise	140
1. <i>T-shirt</i>	140
2. <i>Goodie bag</i>	141

3. Pin.....	142
4. Sticker.....	143
BAB V PENUTUP	144
A. Kesimpulan	144
B. Saran	145
DAFTAR PUSTAKA	146
LAMPIRAN.....	148



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Foto Dokumentasi Juara 1 Kategori Umum Festival Krakatau 2012	17
Gambar 2	Foto Dokumentasi Pembukaan Festival Krakatau 2012.....	18
Gambar 3	Foto Dokumentasi Pembukaan Festival Krakatau 2012.....	18
Gambar 4	Foto Dokumentasi Pembukaan Festival Krakatau 2011	19
Gambar 5	Foto Dokumentasi Pembukaan Festival Krakatau 2011	19
Gambar 6	Publikasi <i>Fun Bike</i> Festival Krakatau 2012.....	20
Gambar 7	Publikasi <i>Fun Bike & Jalan Sehat</i> Festival Krakatau 2011	21
Gambar 8	Poster Publikasi Festival Krakatau 2012	22
Gambar 9	Poster Publikasi Festival Krakatau 2011	23
Gambar 10	Peta Wilayah Provinsi Lampung	27
Gambar 11	Menara Siger	30
Gambar 12	Anak Gunung Krakatau	31
Gambar 13	Taman Nasional Way Kambas	32
Gambar 14	Teluk Kiluan	33
Gambar 15	Tanjung Setia	34
Gambar 16	Kota Bandar Lampung.....	35
Gambar 17	Gunung Krakatau masa kini	38
Gambar 18	Poster Publikasi Acara Kalbar EXPO 2011	62
Gambar 19	Poster Publikasi Festival Internasional Budaya Bali Utara	63
Gambar 20	Poster sebuah pertunjukan musik dan tarian di Meksiko	100
Gambar 21	Poster sebuah pertunjukan musik dan tarian di Meksiko	101
Gambar 22	Studi warna perancangan	103
Gambar 23	Studi huruf untuk perancangan <i>headline</i>	104
Gambar 24	Studi huruf untuk perancangan <i>tagline</i>	104
Gambar 25	Data visual perancangan logo	111
Gambar 26	Studi visual perancangan logo	112
Gambar 27	Studi tipografi logo	113

Gambar 28	Layout dan alternatif logo.....	114
Gambar 29	Evaluasi logo acara.....	115
Gambar 30	<i>Final desain logo</i>	116
Gambar 31	Data visual target audiens	117
Gambar 32	Komprehensif layout poster.....	118
Gambar 33	Komprehensif layout media.....	119
Gambar 34	Desain Poster	120
Gambar 35	Desain Iklan Majalah.....	121
Gambar 36	Desain Advertorial	122
Gambar 37	Desain Iklan Surat Kabar.....	123
Gambar 38	Desain <i>Website</i>	126
Gambar 39	Desain <i>Pop-up ads</i>	127
Gambar 40	Preview Desain <i>Pop-up ads</i>	128
Gambar 41	Desain <i>Facebook</i>	129
Gambar 42	Desain <i>Twitter & Pinterest</i>	130
Gambar 43	Desain <i>Billboard</i>	131
Gambar 44	Desain <i>Umbul-umbul</i>	132
Gambar 45	Preview <i>Umbul-umbul</i>	133
Gambar 46	Desain <i>X-Banner</i>	134
Gambar 47	Desain <i>Transit-ad</i>	135
Gambar 48	Desain <i>Photobooth</i>	136
Gambar 49	Desain <i>Flyer</i>	137
Gambar 50	Desain <i>Amplop</i>	138
Gambar 51	Desain <i>Buku Tabungan</i>	139
Gambar 52	Desain sisipan tiket bus	140
Gambar 53	Desain <i>T-Shirt</i>	141
Gambar 54	Desain <i>Goodie Bag</i>	142
Gambar 55	Desain pin	143
Gambar 56	Desain <i>Sticker</i>	144

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Klasifikasi Daya Tarik Wisata/Atraksi Berdasarkan Kepemilikan	49
Tabel 2	Klasifikasi Daya Tarik Wisata Berdasarkan Sumber Daya yang Tersedia	49
Tabel 3	Klasifikasi Daya Tarik Wisata/Atraksi Berdasarkan Lama Tinggal	50
Tabel 4	Jadwal Pelaksanaan Media	108
Tabel 5	Tabel Biaya Media.....	109



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu sumber pendapatan negara, khususnya Negara Indonesia. Pariwisata dapat mendatangkan devisa yang sangat besar bagi negara. Para wisatawan domestik maupun mancanegara akan selalu mencari tempat wisata yang dapat dijadikan tempat untuk rekreasi maupun untuk menambah pengetahuan, sehingga dapat dikatakan bahwa pariwisata adalah bisnis yang tidak akan pernah surut.

Indonesia kaya akan pariwisata mengingat letak geografis yang sangat menguntungkan. Indonesia dikenal di dunia sebagai tujuan wisata eksotis, tempat berlibur dan juga untuk menyaksikan festival yang menarik. Indonesia memiliki sekitar 17.508 pulau dan terdiri dari berbagai macam daerah dimana terdapat suku, adat, budaya serta pemandangan alam yang unik dan berbeda-beda. Hal tersebut dapat dijadikan sumber yang bisa dikembangkan dengan baik oleh pemerintah untuk dijadikan pariwisata. Oleh karena itu pemerintah Indonesia menjadikan pariwisata sebagai sektor penting yang dapat mendatangkan pendapatan negara maupun daerah.

Lampung merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki beragam kebudayaan dan tempat wisata yang menarik. Contoh kebudayaan unik yang dimiliki Lampung antara lain bahasa asli daerah Lampung, *Nuwo Agung* (sebutan untuk rumah adat Lampung), Tapis Lampung yang merupakan tenunan asli khas Lampung, dan lain-lain.

Topografi Lampung terdiri dari pegunungan, dataran tinggi, bukit, serta pantai yang menghadap Teluk Lampung. Selain itu, Lampung juga telah ditetapkan sebagai Daerah Tujuan Wisata (DTW) ke-18. Oleh karena itu, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Lampung terus mengembangkan sektor pariwisata di daerah Lampung untuk mendatangkan pendapatan yang besar bagi daerah

khususnya dan Negara Indonesia pada umumnya. Tempat wisata yang terus dikelola dan dikembangkan antara lain Kawasan Wisata Bakauheni dan *Landmark* Menara Siger, Kawasan Ekowisata Kalianda dan sekitarnya, Kawasan Wisata Agro Pekalongan, Lampung Timur, Pengembangan Ekowisata Taman Hutan Rakyat Gunung Betung, Pengembangan Ekowisata Taman Nasional Way Kambas, Pengembangan Ekowisata Taman Nasional Bukit Barisan Selatan, wisata Pantai Tanjung Setia, dan wisata Gunung Karakatau. Selain itu banyak acara-acara menarik yang dilaksanakan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Lampung untuk selalu mengenalkan budaya Lampung sekaligus sebagai objek pariwisata, salah satu acara yang terkenal yaitu Festival Karakatau.

Festival Krakatau adalah salah satu acara tahunan terbesar yang diselenggarakan di Provinsi Lampung dan menjadi program unggulan dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Lampung. Melalui Surat Keputusan Gubernur Kepala Daerah Tingkat I Lampung Nomor : G/126/Diparda/1993, Pemerintah Daerah Lampung telah menetapkan Festival Krakatau sebagai Kegiatan Tetap Kepariwisataan Daerah Lampung. Festival Krakatau diikuti seluruh kabupaten dan kota se-Provinsi Lampung. Festival ini pada dasarnya dilakukan untuk memperingati letusan Gunung Krakatau di tahun 1883. Pada tahun itu letusan Krakatau banyak merenggut nyawa manusia. Korban tewas tercatat sekitar lebih dari 35.000 orang. Festival Krakatau menampilkan berbagai kegiatan menarik setiap tahunnya yang memperlihatkan keragaman budaya dan kesenian Lampung seperti parade budaya nusantara, pawai tarian tradisional, bazar kuliner tradisional Lampung, dan tur ke Gunung Krakatau. Terkadang beberapa seniman internasional juga ikut ambil bagian. Para pengunjung juga akan disajikan dengan pameran seni dan pariwisata. Oleh karena itu, jelas terlihat bahwa Festival Krakatau merupakan objek pariwisata yang harus terus dikembangkan.

Festival Krakatau sebagai objek wisata yang menampilkan kebudayaan Lampung diharapkan dapat menarik perhatian wisatawan domestik maupun

mancanegara. Oleh karena itu, publikasi dan promosi acara ini harus dilakukan secara tepat dan efektif. Publikasi dan promosi yang kurang tidak akan terjangkau oleh wisatawan domestik maupun mancanegara. Akibatnya, jumlah pengunjung akan berkurang. Promosi dari Festival Krakatau harus menarik, tidak monoton dan lebih mencerminkan kebudayaan Lampung agar wisatawan tertarik untuk berpartisipasi di Festival Krakatau. Salah satu cara mempromosikan Festival Krakatau adalah dengan menciptakan bentuk komunikasi visual yang tepat dan efektif. Bentuk komunikasi seperti ini menggunakan media perantara yang lazim disebut media komunikasi visual.

Promosi Festival Krakatau harus ditunjang dengan komunikasi visual yang baik. Untuk mendukung kegiatan promosi ini, maka dilakukan perancangan komunikasi visual promosi Festival Krakatau 2013 melalui media komunikasi visual yang tepat agar dapat mendongkrak jumlah pengunjung. Rancangan desain akan dibuat lebih menarik, mencerminkan budaya Lampung, dan sesuai dengan target pengunjung. Perencanaan komunikasi visual harus dipersiapkan dengan matang agar dapat diterima oleh wisatawan domestik dan mancanegara.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang bentuk komunikasi visual untuk mempromosikan Festival Krakatau 2013 yang tepat, lebih mencerminkan adat budaya Lampung dan dapat menarik pengunjung khususnya masyarakat awam untuk berpartisipasi dan turut memeriahkan Festival Krakatau?
2. Bagaimana merancang dengan media yang kreatif, tepat, dan efektif untuk menjangkau *target audience*, baik dari golongan seniman, masyarakat awam, wisatawan serta para investor?

C. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan adalah sebagai berikut:

1. Merancang komunikasi visual yang mencerminkan adat, budaya serta pariwisata Lampung.
2. Merancang promosi acara yang mampu menarik antusiasme dan minat masyarakat untuk berpartisipasi dalam Festival Krakatau.
3. Merancang strategi visual promosi yang dapat meningkatkan *awareness* masyarakat, wisatawan, seniman serta investor akan acara tahunan Festival Krakatau, khususnya untuk masyarakat awam sehingga acara Festival Krakatau ini semakin berkembang tidak hanya di kalangan masyarakat, wisatawan, seniman serta investor tapi juga masyarakat umum.

D. Manfaat Perancangan

Hasil kajian dan perancangan diharapkan dapat memberikan manfaat atau sumbangsih, di antaranya:

1. Bagi Mahasiswa

Dengan adanya perancangan ini diharapkan mahasiswa memperoleh pengalaman dan meningkatkan kemampuan dalam membuat bahasa visual yang tepat, sebagai modal dalam dunia kerja,

2. Bagi Instansi Akademik

Diharapkan perancangan ini dapat menjadi sumber referensi mengenai perancangan media promosi *event* Festival Krakatau selanjutnya.

3. Bagi Festival Krakatau

Diharapkan melalui perancangan ini masyarakat dapat mengetahui dan mengenal lebih jauh mengenai *event* Festival Krakatau di Provinsi Lampung sehingga menarik lebih banyak pengunjung, investor dan semakin mendorong berkembangnya event ini.

E. Lingkup Perancangan

Lingkup perancangan ini menyangkut beberapa hal, antara lain:

1. Perancangan Festival Krakatau ini dibatasi pada perancangan desain grafis, dan *website* yang akan memuat info seputar Event Festival Krakatau 2013.
2. Kegiatan akan dilakukan di wilayah Provinsi Lampung sebagai lokasi dari acara Festival Krakatau, namun publikasi dan target pengunjung tidak dibatasi hanya untuk wilayah Lampung saja, tapi juga ke luar daerah, hingga mancanegara.

F. Metode Perancangan

1. Metode Pengumpulan Data

Merupakan cara yang harus dilakukan agar memperoleh informasi yang dibutuhkan demi mencapai tujuan penelitian

- a. Kepustakaan, kajian tentang seni, budaya dan pariwisata Lampung, studi jenis-jenis kesenian Lampung, studi ragam budaya Lampung, studi ragam pariwisata Lampung

b. Dokumentasi Data

Metode dokumentasi data merupakan alat pengumpulan data dengan mendokumentasikan objek yang diteliti.

- 1) Dokumentasi berbagai festival seni, budaya dan pariwisata
- 2) Dokumentasi data dan objek yang berkaitan dengan Festival Krakatau
- 3) Dokumentasi acara Festival Krakatau sebelumnya

c. Wawancara

Merupakan metode dengan cara mengajukan suatu pertanyaan kepada responden dengan berbicara tatap muka.

- 1) Wawancara dengan pakar seni dan budaya Lampung
- 2) Wawancara dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Lampung

2. Metode Analisis Data

Metode analisis dilakukan dengan menganalisis data yang terkumpul mengenai Festival Krakatau, sejarah acaranya, latar belakang diadakannya acara hingga tujuan dan hasil yang ingin diperoleh. Kemudian membandingkan dengan acara-acara yang sejenis dengan Festival Krakatau. Analisis data dilakukan menggunakan metode SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threat*). Metode tersebut digunakan untuk mengetahui kelebihan serta kekurangan yang dimiliki Festival Krakatau. Ada beberapa acara yang serupa dengan Festival Krakatau seperti Jember *Fashion Carnival*, dan Festival Kesenian Bali.

G. Sistematika Perancangan

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Manfaat Perancangan
- E. Lingkup Perancangan
- F. Metode Perancangan
- G. Sistematika Perancangan

BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA

A. Identifikasi Data

- 1. Festival
- 2. Provinsi Lampung
- 3. Kebudayaan
- 4. Pariwisata
- 5. Promosi
- 6. *Positioning*

7. Publikasi
8. Identifikasi 5W+1H
9. Media

B. Analisis Data

1. SWOT
2. Kesimpulan Analisis Data

C. Target Audiens

1. Data Target Audiens
2. Analisis Target Audiens
3. Sintesis

BAB III KONSEP PERANCANGAN

- A. Konsep Kreatif
 1. Tujuan kreatif
 2. Strategi kreatif
 3. Isi Pesan
- B. Strategi Media
 1. Media Utama
 2. Media Pendukung
 3. Program Media
- C. Strategi Visual
 1. *Big Idea*
 2. Program Penulisan Teks
 3. Jadwal Pelaksanaan Media
 4. Biaya Media

BAB IV VISUALISASI

- A. Desain Logo Acara
 1. Data Visual

- 
2. Studi Visual
 3. Studi Tipografi
 4. *Layout* dan Alternatif Logo
 5. Evaluasi
 6. *Final Design Logo*
- B. Poster dan Iklan Cetak
1. Data Visual Target Audiens
 2. Komprehensif Layout 1
 3. Komprehensif Layout 2
 4. Poster
 5. Iklan Majalah
 6. *Advertisorial*
 7. Iklan Surat Kabar
- C. *Virtual Marketing*
1. *Website*
 2. *Pop-up*
 3. *Social Media*
- D. *Billboard*
- E. Umbul-umbul
- F. *X-banner*
- G. *Transit Ad*
- H. *Ambient Media*
1. *Photobooth*
- I. *Flyer*
- J. *Amplop*
- K. Buku tabungan
- L. Tiket bus
- M. Merchandise
1. *T-shirt*

2. *Goodie bag*
3. Pin
4. *Sticker*

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran



H. Sistematika Perancangan

Langkah-langkah penelitian untuk perancangan, seperti yang dapat dilihat pada *flow chart* di bawah ini:

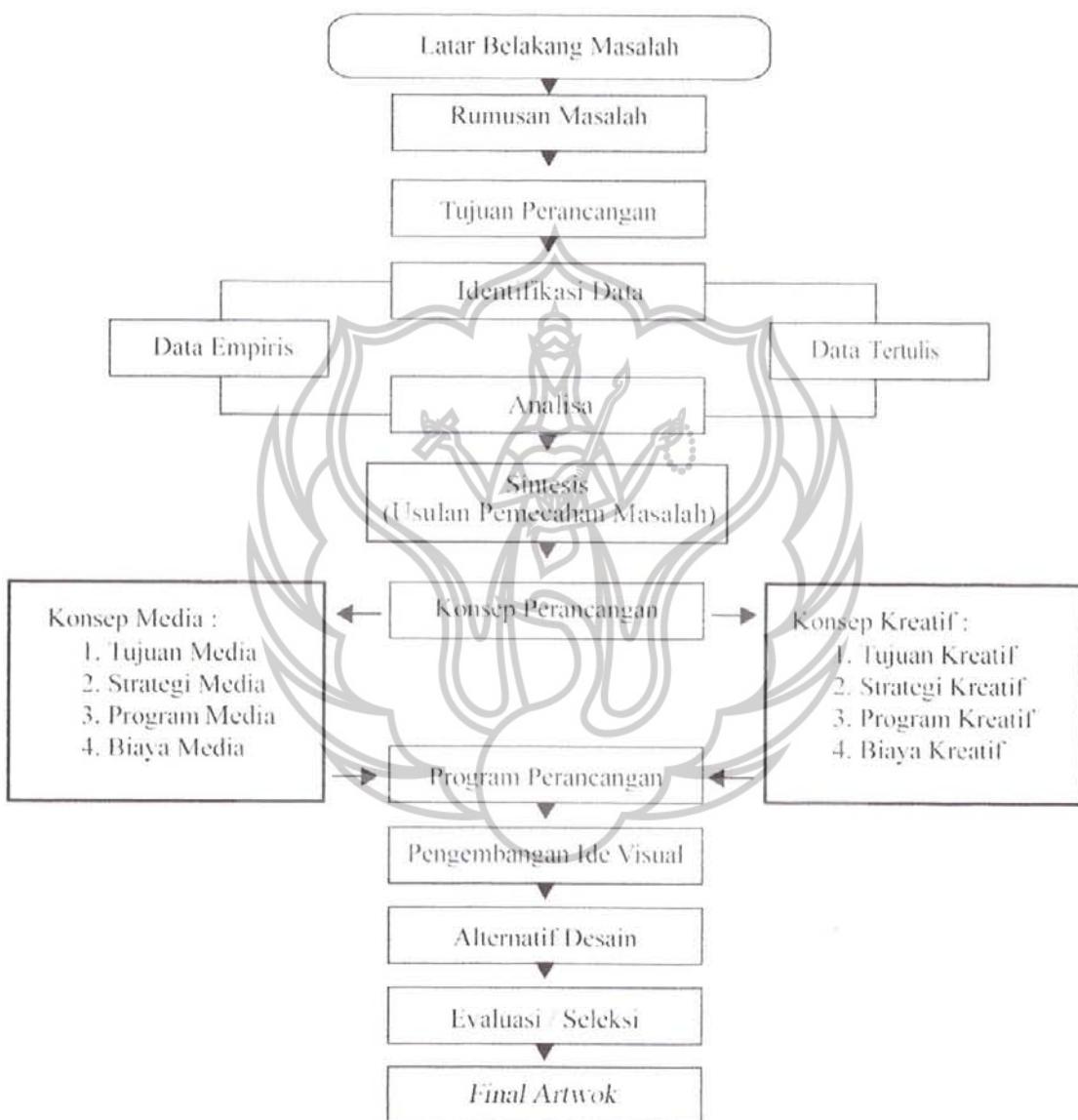


Diagram 1: Flow Chart Perancangan
Sumber : Dewan Danu Setio Prianto