

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Identifikasi Masalah	2
I.3 Rumusan Masalah	2
I.4 Batasan Masalah	3
I.5 Tujuan & Manfaat Perancangan	3
I.5.1 Tujuan Perancangan	3
I.5.2 Manfaat Perancangan	3
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA BACKPACKER UNTUK PEMULA DI LOMBOK	
II.1. Landasan Teori	4
II.1.1. Sejarah Traveler.....	4
II.1.2. Wisata	4
II.1.2.1. Sejarah Wisata.....	4
II.1.2.2. Macam-macam Wisatawan.....	5
II.1.2.3. Karakteristik Wisatawan.....	6
II.1.3 Pengertian <i>Traveler</i>	7
II.2. Objek Penelitian.....	8
II.2.1. Sejarah <i>Backpacker</i>	8
II.2.2. Pengertian <i>Backpacker</i>	9

II.2.3. Tips <i>Backpacking</i>	11
II.2.4. Peralatan <i>Backpacker</i>	11
II.2.5. Lombok	16
II.2.5.1 Objek Wisata di Lombok.....	16
II.3. Analisa	27
II.3.1. Kuesioner	27
II.3.2. Wawancara	30
II.4. Resume	31
II.5. Solusi Perancangan.....	31
BAB III. STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN	
III.1. Khalayak Sasaran	33
III.2. Strategi Perancangan	35
III.2.1. Tujuan Komunikasi	36
III.2.2. Pendekatan Komunikasi	36
III.2.3. <i>Mandatory</i>	37
III.2.4. Materi Pesan	37
III.2.5. Gaya Bahasa	38
III.2.6. Strategi Kreatif	38
III.2.7. Strategi Media	41
III.2.8. Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media	43
III.3. Konsep Visual	44
III.3.1. Format Desain	45
III.3.2. Tata Letak (<i>Layout</i>)	45
III.3.3. Tipografi	47
III.3.4. Ilustrasi	49
III.3.5. Warna	51
BAB IV. MEDIA & TEKNIS PRODUKSI	
IV.1. Konsep Desain	53
IV.2. Konsep dan Spesifikasi Desain	55

DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	71