

## 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
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
I.1 Latar Belakang Masalah .....	1
I.2 Identifikasi Masalah .....	2
I.3 Rumusan Masalah.....	3
I.4 Batasan Masalah .....	3
I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan .....	4
I.5.1 Tujuan Perancangan.....	4
I.5.2 Manfaat Perancangan.....	4
BAB II PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH.....	5
II.1 Objek Penelitian .....	5
II.1.1 Pendakian .....	5
II.1.2 Jenis-Jenis Pendakian .....	5
II.1.3 Peralatan Pendakian.....	7
II.2 Data Lapangan .....	13
II.2.1 Jalur Pendakian .....	13
II.2.2 Jalur Garung Lama .....	15
II.2.3 Jalur Garung Baru .....	16
II.2.4 Fasilitas <i>Base Camp</i> Gunung Sumbing .....	25
II.3 Hasil Wawancara .....	30

II.3.1 Opini Pendaki.....	30
II.3.1 Opini Masyarakat .....	31
II.4 Resume .....	32
II.5 Solusi Perancangan .....	32
BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN.....	33
III.1 Khalayak Sasaran .....	33
III.1.1 Segmentasi .....	33
III.1.2 <i>Consumer Journey</i> .....	35
III.1.3 <i>Consumer Insight</i> .....	36
III.2 Strategi Perancangan .....	37
III.2.1 Tujuan Komunikasi .....	37
III.2.2 Pendekatan Komunikasi .....	38
III.2.3 <i>Mandatory</i> .....	39
III.2.4 Materi Pesan .....	39
III.2.5 Gaya Bahasa .....	39
III.2.6 Strategi Kreatif.....	40
III.2.7 Strategi Media.....	41
III.2.7.1 Media Utama.....	41
III.2.7.2 Media Pendukung.....	41
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media .....	43
III.3 Konsep Visual.....	45
III.3.1 Format Desain.....	46
III.3.2 Tata Letak ( <i>Layout</i> ).....	46
III.3.3 Tipografi .....	47
III.3.4 Ilustrasi .....	49
III.3.5 Warna .....	61
BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI.....	62
IV.1 Media Utama .....	62
IV.2 Teknis Produksi .....	63
IV.3 Spesifikasi <i>Software</i> .....	66

IV.4 Media Pendukung .....	70
IV.5 Pengaplikasian Media Utama .....	83
DAFTAR PUSTAKA .....	89
LAMPIRAN .....	91