DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
***ABSTRACT* ..... v**
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii

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

BAB II : OBJEK WISATA KAWASAN SARIBU RUMAH GADANG 5
II.1 Landasan Teori Tentang Objek 5
II.1.1 Pengertian Pariwisata dan Wisata 5
II.1.2 *Sign System* 6
II.1.3 Jenis-Jenis *Sign* 9
II.1.4 Ikon, Indeks dan Simbol 11
II.2 Objek Penelitian 11
II.2.1 Objek Wisata Kawasan Saribu Rumah Gadang 11
II.2.2 Fasilitas Kawasan Saribu Rumah Gadang 14
II.2.3 Harga 18
II.3 Analisa 18
II.3.1 Analisis Kuesioner 19

II.3.2 *Interview* 21
II.3.2.1 Opini Masyarakat 21
II.3.2.2 Opini Pakar 22
II.4 *Resume* 22
II.5 Solusi Perancangan 23

BAB III : STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN 24
III.1 Khalayak Sasaran 24
III.1.1 Demografis 24
III.1.2 Geografis 24
III.1.3 Psikografis 25
III.1.4 *Consumer Insight* 25
III.2 Strategi Perancangan 25
III.2.1 Tujuan Komunikasi 26
III.2.2 Pendekatan Komunikasi 26
III.2.3 *Mandatory* 27
III.2.4 Materi Pesan 27
III.2.5 Gaya Bahasa 27
III.2.6 Strategi Kreatif 28
III.2.7 Strategi Media 28
III.2.8 Strategi Distribusi 29
III.3 Konsep Visual 30
III.3.1 Format Desain 31
III.3.2 Tata Letak (*Layout*) 32
III.3.3 Tipografi 33
III.3.4 Ilustrasi 34
III.3.5 Warna 42
III.4 Pembuatan Logo Kawasan Saribu Rumah Gadang 43

BAB IV : MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI 45
IV.1 Media Utama 45
IV.1.1 *Sign System* 49

IV.1.2 Aplikasi Pada Lokasi 54
IV.2 Media Pendukung 55

DAFTAR PUSTAKA xiv
LAMPIRAN xvi