

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
ABTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.5.1 Manfaat Teoritis	5
1.5.2 Manfaat Praktis	5
1.5.3 Bagi Universitas Pembangunan Jaya	5
1.5.4 Bagi Peneliti.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN UMUM	9
2.1 Kota Semarang	9
2.1.1 Perkembangan Pariwisata di Kota Semarang	10
2.1.2 Ikon Pariwisata Kota Semarang	11
2.2 Promosi Wisata	20
2.3 <i>Tourism Storytelling</i>	21
2.4 <i>Video Mapping</i>	23
2.4.1 Prinsip Dasar <i>Video Mapping</i>	23
2.4.2 Tahapan Perancangan <i>Video Mapping</i>	24
2.4.3 Peralatan <i>Video Mapping</i>	25

2.4.4	Perangkat Lunak.....	28
2.4.5	Audio.....	29
2.4.6	Animasi	30
2.4.7	<i>Motion Graphic</i>	31
2.5	Struktur Tiga Babak (<i>Three Act Structure</i>)	32
2.6	Visualisasi Objek Wisata Kota Semarang.....	32
2.6.1	Ilustrasi.....	33
2.6.2	Warna	36
2.6.3	Tipografi.....	36
2.7	Kesimpulan Literatur	37
2.8	Kerangka Berpikir.....	38
BAB III METODOLOGI DESAIN		39
3.1	Sistematika Perancangan.....	39
3.2	Metode Pencarian Data	39
3.3	Analisis Data	41
3.3.1	Wawancara.....	41
3.3.2	Observasi.....	42
3.4	Kesimpulan Hasil Analisis.....	60
3.5	Pemecahan Masalah	61
BAB IV STRATEGI KREATIF.....		63
4.1	Strategi Komunikasi.....	63
4.1.1	Penyelenggaraan Acara.....	63
4.1.2	Konsep Verbal.....	64
4.1.3	Penerapan Konsep AISAS dalam Promosi	67
4.2	Analisis <i>Segmentation, Targeting, dan Positioning</i>	68
4.2.1	<i>Segmentation</i>	68
4.2.2	<i>Targeting</i>	69
4.2.3	<i>Positioning</i>	69
4.3	Analisis SWOT	70
4.4	Konsep Kreatif & Gaya Desain (<i>Tone & Manner</i>)	70
4.4.1	Penerapan <i>Tone</i>	71
4.4.2	Penerapan <i>Manner</i>	71
4.5	<i>Moodboard</i>	72
4.6	Konsep Perancangan (<i>Layout & Komposisi</i>).....	73

4.7	Proses Perancangan <i>Video Mapping</i>	75
4.7.1	Sinopsis Cerita	75
4.7.2	<i>Storyline</i>	76
4.7.3	<i>Storyboard</i>	77
4.7.4	Studi Properti	78
4.7.5	Desain Aset Visual.....	81
4.7.6	<i>Sound</i>	83
4.7.7	<i>3D Animation</i>	84
4.7.8	<i>Motion Graphic</i>	85
4.7.9	<i>Editing</i>	86
4.8	Penerapan Desain (<i>Final Artwork</i>).....	87
4.8.1	Penerapan <i>Video Mapping</i> sebagai Media Utama	89
4.8.2	Media Pendukung.....	90
BAB V	PENUTUP	93
5.1	Kesimpulan	93
5.2	Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA		95
LAMPIRAN		101