

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL DEPAN.....</b>	
<b>HALAMAN SAMPUL BELAKANG.....</b>	i
<b>HALAMAN PERSYARATAN GELAR.....</b>	ii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	iv
<b>HALAMAN PERSEMAHAN.....</b>	v
<b>HALAMAN PERNYATAAN PENGKARYA.....</b>	vi
<b>HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>	vii
<b>HALAMAN DAFTAR ISI.....</b>	xi
<b>HALAMAN DAFTAR TABEL DAN BAGAN.....</b>	xiv
<b>HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....</b>	xv
<b>HALAMAN GLOSARIUM.....</b>	xvii
<b>HALAMAN INTISARI.....</b>	xix
<b>HALAMAN ABSTRACT.....</b>	xx

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

<b>A. Latar Belakang Perancangan.....</b>	1
<b>B. Rumusan Penciptaan.....</b>	5
<b>C. Tujuan Penciptaan dan Manfaat Penciptaan.....</b>	5
1. Tujuan Penciptaan.....	5
2. Manfaat Penciptaan.....	5
<b>D. Tinjauan Karya.....</b>	6
1. Poster Danau Sentani.....	7
2. Infografis Sejarah Wisata Bali.....	8
3. Infografis Wisata Padang Panjang.....	9

<b>E. Landasan Teori.....</b>	<b>11</b>
1. Media Informasi.....	11
2. Infografis.....	18
3. Ilustrasi.....	22
4. Layout.....	24
5. Warna.....	25
6. Tipografi.....	29
7. Semiotika.....	31
8. <i>Gunongan Aceh</i> .....	31
<b>F. Metode Penciptaan.....</b>	<b>33</b>
1. Metode Pengumpulan Data.....	33
2. Metode Analisis Data.....	39
3. Analisis 5W+1H.....	41
4. Perancangan.....	43
5. Struktur Perancangan.....	44
6. Perwujudan.....	45

## BAB II KONSEP PENCIPTAAN

<b>A. Konsep Penciptaan.....</b>	<b>47</b>
1. Konsep Verbal.....	47
2. Konsep Visual.....	48
<b>B. Proses Penciptaan.....</b>	<b>49</b>
1. Brainstorming.....	49
2. Moodboard.....	50
3. Tipografi.....	50
4. Studi Warna.....	51
5. Data Visual.....	52
6. Sketsa.....	53

## BAB III HASIL KARYA DAN ANALISIS KARYA

<b>A. Hasil Karya dan Analisis Karya.....</b>	<b>63</b>
1. Infografis Sejarah Terbentuknya <i>Gunongan</i> .....	65
2. Infografis Fakta <i>Gunongan</i> .....	67
3. Poster .....	68
4. Kalender Meja.....	70
5. E Katalog.....	79
6. <i>Feed Instagram</i> .....	85
7. <i>Motion Graphic</i> .....	87
8. <i>Merchandise</i> .....	88

#### **BAB IV PENUTUP**

<b>A. Kesimpulan.....</b>	<b>97</b>
<b>B. Saran.....</b>	<b>98</b>

LAMPIRAN  
WAWANCARA  
DISPLAY PAMERAN  
CV  
UNDANGAN  
DOKUMENTASI

## ABSTRAK

*Gunongan* Aceh merupakan bangunan peninggalan kerajan Aceh Darussalam yang dipimpin oleh sultan Iskandar Muda setelah berhasil menaklukan kerajan Pahang di Semenanjung Utara Melayu. *Gunongan* lahir sebagai taman kemegahan kerajaan dan juga sebagai pengobat rindu permaisuri sultan yaitu putri khamaliah, putri boyongan dari Pahang. *Gunongan* memiliki makna dan filosofi menarik tentang cinta dan kehidupan, namun masih banyak masyarakat yang belum mengetahui mengenai *Gunongan*. Maka dari itu diciptakanlah ‘Perancangan Media Informasi Wisata *Gunongan* Aceh” menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi dan wawancara, metode analisis data yang digunakan adalah analisis SWOT serta target audiens mencangkup seluruh masyarakat Aceh dan luar Aceh dengan umur 15-30 tahun dan menyukai hal yang berbau sejarah. Media informasi merupakan segala bentuk untuk menyimpan dan menyalurkan pesan. Hasil dari perancangan ini dalam bentuk Media pajang infografis, poster, kalender dan *motion graphic* dengan media pendukung berupa, media sosial dan *merchandise*

*Kata kunci : Gunongan, Sejarah, Informasi*

## **ABSTRAK**

*Gunongan Aceh is a heritage building of the Aceh Darussalam kingdom, which was led by sultan Iskandar Muda after successfully conquering the Pahang kingdom in the North Malay Peninsula. Gunongan was born as a garden of royal splendor and also as a cure for the longing of the sultan's consort, namely Putri Khamaliah, Princess Boyongan from Pahang. Gunongan has interesting meanings and philosophies about love and life, but there are still many people who don't know about Gunongan. Therefore, the Gunongan Aceh Tourism Information Media Design was created using data collection methods in the form of observation and interviews. The data analysis method used was SWOT analysis, and the target audience included all Acehnese and outside Aceh people aged 15–30 who liked things that smelled of history. The results of this design are in the form of infographic display media, such as posters, calendars, and motion graphics, with supporting media in the form of social media and merchandise.*

**Keywords:** *Gunongan, History, Information*