

TUGAS AKHIR

**REDESAIN IDENTITAS VISUAL TAMAN WISATA
RANDU BENGKONG KABUPATEN BANYUMAS
UNTUK MENINGKATKAN *BRAND AWARENESS***



DAFFA DHIYULHAQ RAKAN ISLAM

19105141

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

2023

TUGAS AKHIR

**REDESAIN IDENTITAS VISUAL TAMAN WISATA
RANDU BENGKONG KABUPATEN BANYUMAS
UNTUK MENINGKATKAN *BRAND AWARENESS***

Disusun Sebagai Salah Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Desain
Komunikasi Visual



DAFFA DHIYULHAQ RAKAN ISLAM
19105141

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**
2023

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

REDESAIN IDENTITAS VISUAL TAMAN WISATA RANDU BENGKONG KABUPATEN BANYUMAS UNTUK MENINGKATKAN *BRAND AWARENESS*

Dipersiapkan dan Disusun oleh
Daffa Dhiyaulhaq Rakan Islam
19105141

Tugas akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Desain Komunikasi Visual
Pada hari Selasa, 8 Agustus 2023

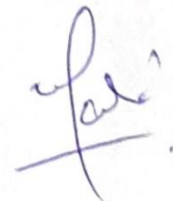
Pembimbing I



(Luqman Wahyudi, S.Sn., M.Sn)

NIDN 0609119002

Pembimbing II



(Gladi Pawestri U., S.Sn., M.Sn.)

NIDN 0610099201

LEMBAR PENETAPAN PENGUJI

REDESAIN IDENTITAS VISUAL TAMAN RANDU BENGKONG UNTUK MENINGKATKAN BRAND AWARENESS

Dipersiapkan dan Disusun Oleh
DAFFA DHIYAUHAQ RAKAN ISLAM
19105141

**Tugas Akhir Telah Diuji dan Dinilai Panitia Penguji
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Pada Tanggal : 2 Agustus 2023**

Ketua Sidang Tugas Akhir

Luqman Wahyudi, S.Sn., M.S.n.

NIDN. 0609119002



(.....)

Sekretaris Sidang Tugas Akhir

Gladi Pawestri Utami, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0610099201



(.....)

Penguji I

Robert Hendra Yudianto, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0611068604



(.....)

Penguji II

Alfiandi Eka Kusuma, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0627049002



(an. Elianna. Gorda.)^P

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain

Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T.

NIDN 0619029102



Kaprodi
Desain Komunikasi Visual

Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn.

NIDN 0621018503



HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Daffa Dhiyaulhaq Rakan Islam
NIM : 19105141
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Redesain Identitas Visual Taman Wisata Randu Bengkong Kabupaten Banyumas Untuk Meningkatkan *Brand Awareness*

Dosen Pembimbing Utama : Luqman Wahyudi, S.Sn., M.Sn.
Dosen Pembimbing Pendamping : Gladi Pawestri Utami, S.Sn., M.Sn.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab Saya, bukan tanggung jawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 8 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



(Daffa Dhiyaulhaq Rakan Islam)

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas Rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan tugas akhir dengan judul “Redesain Identitas Visual Taman Wisata Randu Bengkong Kabupaten Banyumas Untuk Meningkatkan *Brand Awareness*” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana (S1) Desain Komunikasi Visual Fakultas Rekayasa Industri dan Desain Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan tugas akhir ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Dr. Tenia Wahyuningrum, S.Kom., M.T selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
2. Bapak Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
3. Bapak Luqman Wahyudi, S.Sn., M.S.n, selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual dan selaku dosen pembimbing 1 atas segala bimbingan, arahan serta saran yang diberikan kepada penulis sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Ibu Gladi Pawestri Utami, S.Sn., M.Sn, selaku dosen pembimbing 2 yang juga telah memberikan bimbingan, arahan serta saran yang diberikan kepada penulis sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
5. Kepada Annisa Nur Hidayah sebagai patner spesial saya, terimakasih telah menjadi sosok pendamping dalam segala hal, yang menemani meluangkan waktunya, mendukung ataupun menghibur dalam kesedihan dan memberi semangat untuk terus maju dan maju tanpa kenal kata menyerah dalam segala hal untuk meraih apa yang menjadi impian saya.

6. Kedua orang tua penulis, Bapak Dehwa Singgasana dan Ibu Tri Susilowati yang selalu memberikan kasih sayang, doa, nasehat, dukungan, serta atas kesabarannya yang luar biasa dalam setiap Langkah hidup penulis.
7. Kepada seluruh pengelola Taman Randu Bengkong, khususnya Bapak Rusito, yang telah berkenanan menjadikan Taman Randu Bengkong sebagai objek penelitian tugas akhir penulis.
8. Teman-teman,ku terima kasih telah memberikan dukungan, dan bantuan sebagai tempat mencurahkan segala pusing dan kebuntuan selama penulis menyelesaikan tugas akhir ini. Sampai bertemu dengan kesuksesan di masa depan.

Akhir kata, penulis berharap agar Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat-Nya dan membalas segala kebaikan pihak-pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama proses penyusunan proposal ini. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca yang membutuhkannya di masa yang akan datang.

Purwokerto, 8 Agustus 2023

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENETAPAN PENGUJI.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Perancangan	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Pustaka	6
2.1.1 Penelitian berjudul “ Identitas Visual Dalam Destination Branding Kawasan Ngarsopuro” tahun 2018 [4].....	6
2.1.2 Penelitian berjudul “ Identitas Visual Dan Media Promosi Wisata Edukasi Jendela Alam” tahun 2017 [5]	7

2.1.3	Penelitian berjudul “ Perancangan Identitas Visual Kawasan Agrowisata Belimbing Dewa Kota Depok “ tahun 2020 [6]	7
2.2	Referensi Karya	8
2.2.1	Penelitian berjudul “Perancangan Ulang Identitas Visual Desa Wisata Tempur Di Jepara Sebagai Bagian Dari Destination Branding” tahun 2022 [7]	8
2.2.2	Penelitian berjudul “ Perancangan Identitas Visual Pantai Sendiki Sebagai Upaya Meningkatkan Brand Awarness” tahun 2019[8]	9
2.2.3	Penelitian berjudul“ Perancangan Logo Dan Identitas Visual Untuk Kota Bogor” tahun 2019[9]	10
2.3	Dasar Teori	11
2.3.1	Pariwisata Alam	11
2.3.2	Identitas Visual.....	11
2.3.3	<i>Brand Guidelines</i>	12
2.3.4	Logo	12
2.3.5	Warna	13
2.3.6	Tipografi.....	15
2.3.7	<i>Graphic Standart Manual</i>	16
2.3.8	<i>Brand Awareness</i>	17
BAB III		46
METODOLOGI PENELITIAN.....		46
3.1	Metodologi Penelitian	46
3.1.1.	Jenis Pendekatan	46
3.1.2.	Objek Dan Subjek Penelitian	46
3.1.2.	Informan Penelitian.....	48
3.1.3.	Teknik Pengumpulan Data.....	48

3.1.4.	Metode Analisis Data	50
3.2	Identifikasi Data	50
3.2.1.	Profil Instansi	50
3.2.2.	Profil Wisata Taman Randu Bengkong.....	51
3.2.3.	Studi Komparasi.....	63
3.2.4.	Analisis SWOT, USP dan Positioning.....	68
3.2.5.	Target Audiens	71
3.3	Kerangka Penelitian	73
3.4	Jadwal Penelitian.....	74
BAB IV	75
KONSEP PERANCANGAN KARYA	75
4.1	Ide Dasar Perancangan	75
4.2	Konsep Perancangan	75
4.2.1	Target Market dan Audience.....	75
4.2.2	<i>Brainstroming</i>	76
4.2.3	Kata Kunci	77
4.2.4	Studi Visual.....	78
4.2.5	Stilasi.....	80
4.2.6	Sketsa Logo.....	80
4.2.7	Studi Tipografi	81
4.2.8	Studi Warna.....	82
4.2.9	Alternative Logo	83
4.2.10	Final Logo	85
4.2.11	Konsep dan Makna Logo	85
4.2.12	Tagline.....	86

4.2.13	<i>Brand Guideline</i>	87
4.3	Media Pendukung.....	88
4.3.1	Strategi Media	90
4.4	Produksi.....	91
4.4.1	Rincian Biaya.....	91
BAB V	93
VISUALISASI KARYA	93
5.1	Media Utama	93
5.1.1	Logo	93
5.1.2	Brand Guideline	94
5.2	Media Pendukung.....	98
5.2.1	Kartu Nama	98
5.2.2	Banner	99
5.2.3	Poster.....	100
5.2.4	Tiket Masuk	101
5.2.5	Karcis Parkir.....	101
5.2.6	<i>Tshirt</i>	102
5.2.7	Gantungan Kunci	103
5.2.8	Stiker	104
5.2.9	<i>Billboard</i>	105
5.2.10	<i>Sign Board</i>	106
5.2.11	Media Sosial Instagram.....	107
BAB VI	108
PENUTUP	108
6.1	Kesimpulan.....	108

6.2	Saran.....	108
	DAFTAR PUSTAKA	110
	LAMPIRAN.....	xvi

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Desa Tempur.....	8
Gambar 2.2 GSM Pantai Sendiki.....	9
Gambar 2.3 Logo Kota Bogor dari Perancangan Logo Dan Identitas Visual Untuk Kota Bogor.....	10
Gambar 3.1 Logo BUM Desa Mitra Sejahtera Sikapat.....	51
Gambar 3.2 Pintu Masuk Randu Bengkong.....	53
Gambar 3.3 Logo Taman Randu Bengkong.....	53
Gambar 3.4 Banner Randu Bengkong.....	54
Gambar 3.5 Tiket Masuk Taman Randu Bengkong.....	54
Gambar 3.6 Karcis Parkir Taman Randu Bengkong.....	54
Gambar 3.7 Salah Satu Kolam Renang Anak.....	55
Gambar 3.8 Kolam Renang Dewasa.....	55
Gambar 3.9 Gazebo.....	56
Gambar 3.10 Kantin.....	56
Gambar 3.11 Mini Zoo.....	56
Gambar 3.12 Wawancara Dengan Bapak Rusito.....	57
Gambar 3.13 Hasil Kuesioner 1.....	58
Gambar 3.14 Hasil kuesioner 2.....	59
Gambar 3.15 Hasil Kuesioner 3.....	59
Gambar 3.16 Hasil Kuesioner 4.....	60
Gambar 3.17 Hasil Kuesioner 4.....	60
Gambar 3.18 Hasil Kuesioner 6.....	61
Gambar 3.19 Hasil Kuesioner 7.....	61
Gambar 3.20 Instagram Randu Bengkong.....	62
Gambar 3. 21 Poster Randu Bengkong.....	63
Gambar 3.22 Logo Small World.....	64
Gambar 3.23 Instagram Small World.....	65
Gambar 3. 24 Tiktok Small World.....	65
Gambar 3.25 Logo Baturaden Adventure Forest.....	66
Gambar 3.26 Instagram Baturaden Adventure Forrest.....	67

Gambar 3. 27 Website Batturaden Adventure Forrest	67
Gambar 3.28 Kerangka Penelitian	73
Gambar 4.1 Hasil Brainstroming	77
Gambar 4. 2 Gazebo Randu Bengkong.....	78
Gambar 4.3 Pohon Randu yang membengkok.....	79
Gambar 4.4 Air.....	79
Gambar 4.5 Hasil Stilasi Gazebo, Pohon Randu Bengkong dan Air	80
Gambar 4.6 Hasil Sketsa Logo.....	81
Gambar 4.7 Font Simply Rounded	81
Gambar 4.8 Font Poppins.....	82
Gambar 4.9 Palet Warna Logo.....	82
Gambar 4. 10 Alternatif Logo 2.....	84
Gambar 4. 11 Alternatif Logo 3.....	84
Gambar 4. 12 Final Logo	85
Gambar 5.1 Desain Logo Taman Randu Bengkong	93
Gambar 5.2 Brand Guideline	97
Gambar 5. 3 Kartu nama	98
Gambar 5.4 Banner	99
Gambar 5.5 Poster.....	100
Gambar 5.6 Tiket Masuk.....	101
Gambar 5.7 Karcis Parkir.....	101
Gambar 5.8 Tshirt	102
Gambar 5.9 Gantungan Kunci.....	103
Gambar 5.10 Stiker	104
Gambar 5.11 Billboard.....	105
Gambar 5.12 Sign Board.....	106
Gambar 5.13 Sosial Media Instagram.....	107

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Analisis SWOT	68
Tabel 3. 2 Tabel Jadwal Penelitian	74
Tabel 4.1 Tabel Startegi Media.....	90
Tabel 4. 2 Tabel Rincian Biaya.....	91