

**TUGAS AKHIR**

***RE-DESIGN* IDENTITAS VISUAL  
WISATA ANTAP DESA CIKAKAK  
KABUPATEN BANYUMAS**



**ILHAM MUHAMAD FURQON**

**18105017**

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

**2023**

**TUGAS AKHIR**

***RE-DESIGN VISUAL IDENTITY***

***ANTAP TOURISM CIKAKAK VILLAGE***

***BANYUMAS DISTRICT***

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Desain



**ILHAM MUHAMAD FURQON**

**18105017**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN**

**INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

**2023**

## LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

Lembar Pengesahan Pembimbing

**REDESIGN IDENTITAS VISUAL WISATA ANTAP  
DESA CIKAKAK KABUPATEN BANYUMAS**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh :

**ILHAM MUHAMMAD FURQON**

**18105017**

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Desain Komunikasi Visual  
Pada Hari Senin, 31 Juli 2023

Pembimbing I



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

NIDN. 0610099201

Pembimbing II



Adnan Setyoko, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0611118802

**LEMBAR PENETAPAN PENGUJI**

**REDESIGN IDENTITAS VISUAL WISATA ANTAP  
DESA CIKAKAK KABUPATEN BANYUMAS**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh :  
**ILHAM MUHAMMAD FURQON**  
18105017

**Tugas Akhir Telah Diuji dan Dinilai Oleh Tim Penguji  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain  
Institut Teknologi Telkom Purwokerto  
Pada Tanggal : 31 Juli 2023**

Ketua Sidang Tugas Akhir

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

NIDN. 0610099201

Sekretaris Sidang Tugas Akhir

Adnan Setyoko, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0611118802

Penguji I

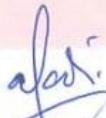
Luqman Wahyudi, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0609119002

Penguji II

Galih Putra Pamungkas, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0605089003

  
(.....)

  
(.....)

  
(.....)

  
(.....)

Mengetahui,

Dekan

Fakultas Rekayasa Industri dan Desain


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

NIDN. 0619029102

Kaprodi

Desain Komunikasi Visual

  
Riri Irma Suryani, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0613068802

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Ilham Muhamad Furqon**

**NIM : 18105017**

**Program studi : S1 Desain Komunikasi Visual**

Menyatakan bahwa tugas akhir dengan judul berikut:

**REDESIGN IDENTITAS VISUAL WISATA ANTAP DESA CIKAKAK  
KABUPATEN BANYUMAS**

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

Dosen Pembimbing Pendamping : Adnan Setyoko, S.Pd., M.Pd.

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 dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 27 Juli, 2023

Yang Menyatakan



**Ilham Muhamad Furqon**

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala Nikmat, Karunia serta Hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “*Redesign* Identitas Visual Wisata Antap Desa Cikakak Kabupaten Banyumas”. Proposal penelitian ini disusun untuk memenuhi Tugas Akhir Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Dalam penyusunan proposal penelitian ini penulis menyadari bahwa tidak sedikit hambatan yang penulis alami, namun berkat rahmat Allah SWT serta semangat, dukungan dan dorongan dari orang terdekat sehingga proposal ini dapat diselesaikan. Tak lupa penulis menghaturkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, nasihat dan pemikiran dalam penulisan ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Orang Tua yang penulis sayangi dan tanpa henti selalu memanjatkan doa kepada Allah SWT untuk mendoakan, mendukung dan memberikan semangat juga kasih sayang serta dukungan moril maupun materil dengan penuh keikhlasan.
2. Ibu Dr. Tenia Wahyuningrum, S.Kom., M.T.. selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Bapak Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain.
4. Bapak Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Ibu Gladi Pawestri Utami, S.Sn., M.Sn selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu serta membimbing dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Bapak Adnan Setyoko, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu serta membimbing dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

7. Pihak Pengelola Wisata Antap yang telah membantu penulis mengumpulkan data dalam Tugas Akhir ini.
8. Kepada JP orang yang penulis sayangi yang selalu memberikan support dan teguran keras agar tidak malas-malasan dan selalu memberikan semangat sehingga penulis kembali bersemangat dalam menyelesaikan Proposal ini.
9. Kepada teman-teman dan kerabat yang memberikan dukungan dan semangat sehingga penulis mampu menyelesaikan Proposal ini..
10. Kepada serial anime yang menjadi tontonan sembari menghilangkan rasa penat dan pegal ketika menyelesaikan Proposal ini.

Penulis menyadari penelitian ini tidak luput dari kekurangan. Penulis mengharapkan kritik dan saran demi perbaikannya sehingga penelitian ini dapat memberikan manfaat serta dapat dikembangkan lagi lebih lanjut.

Purwokerto, 01 Desember 2022

Ilham Muhamad Furqon

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENETAPAN PENGUJI .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian .....	3
1.4 Batasan Perancangan.....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1 Referensi Perancangan .....	5
2.1.1 Jurnal dengan judul “Perancangan Identitas Visual Kawasan Wisata ...	5
2.1.2 Jurnal dengan judul “Perancangan Identitas Visual untuk Wisata....	6
2.1.3 Jurnal dengan judul “Perancangan Identitas Visual Destinasi Wisata Kawasan Teluk Youtefa Kota Jepara” .....	7
2.1.4 Jurnal dengan judul “Identitas Visual dan Media Promosi Wisata Edukasi Jendela Alam” .....	7
2.2 Studi Visual.....	8
2.3 Landasan Teori.....	12
2.3.1 Identitas Visual.....	12
2.3.2 Graphic Standard Manual .....	14
2.3.3 Brand Awareness .....	14
2.3.4 Desa Wisata.....	16
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>18</b>



3.1 Metode .....	18
3.1.1 Jenis Pendekatan .....	18
3.1.2 Objek dan Subjek Penelitian .....	18
3.1.3 Jenis Data dan Sumber Data .....	19
3.1.4 Informan Penelitian .....	19
3.1.5 Teknik Pengumpulan Data .....	20
3.1.6 Metode Analisis Data .....	20
3.2 Identifikasi Data .....	22
3.2.1 Observasi .....	22
3.2.2 Wawancara .....	24
3.2.3 Studi Komparasi .....	29
3.2.4 Analisis <i>S.W.O.T</i> .....	32
3.2.5 Unique Selling Proposition .....	34
3.2.6 Positioning .....	34
3.3 Kerangka Penelitian .....	35
3.4 Jadwal Rencana Penelitian .....	36
<b>BAB IV KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>37</b>
4.1 Ide Perancangan .....	37
4.2 Konsep Perancangan .....	37
4.2.1 Target market dan <i>Audience</i> .....	37
4.2.2 Brainstorming .....	38
4.2.3 Kata Kunci .....	39
4.2.4 Studi Visual .....	40
4.2.5 Sketsa Logo .....	45
4.2.6 Studi Tipografi .....	45
4.2.7 Studi Warna .....	46
4.2.8 Alternatif Logo .....	46
4.2.9 Final Logo .....	49
4.2.10 Konsep dan Makna Logo .....	50
4.2.11 Tagline .....	52
4.2.12 Brand Guidline .....	52

4.3 Media.....	53
4.3.1 Media Pendukung .....	53
4.3.2 Strategi Media .....	53
4.4 Biaya Produksi .....	54
<b>BAB V VISUALISASI.....</b>	<b>56</b>
5.1 Brand Guidelines.....	56
5.2 Stationary .....	73
5.2.1 Kartu Nama .....	73
5.2.2 Karcis Masuk .....	74
5.3 Merchandise .....	75
5.3.1 Topi .....	75
5.3.2 Tshirt .....	75
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>76</b>
6.1. Kesimpulan.....	76
6.2. Saran .....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>77</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Analisa S.W.O.T .....	32
Tabel 3. 2 Jadwal Rencana Kegiatan .....	36

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Desa Wisata Kiringan .....	9
Gambar 2. 2 Logo POKDARWIS BUKIT ABAH .....	10
Gambar 2. 3 Sketsa Logo Rembang.....	11
Gambar 2. 4 Pengaplikasian Pada Ikon Wisata Lain .....	11
Gambar 2. 5 Contoh Logo Jenis Abstract Mark .....	12
Gambar 2. 6 Contoh Logo Jenis Combination Mark.....	13
Gambar 2. 7 piramida brand awareness .....	15
Gambar 3. 1 Memasuki Wisata Antap .....	23
Gambar 3. 2 Loket tiket masuk Wisata Antap .....	23
Gambar 3. 3 Tiket Masuk Antap.....	24
Gambar 3. 4 Poster Cek Suhu dan 3M.....	24
Gambar 3. 5 Wawancara dengan Pak Andi .....	25
Gambar 3. 6 Pohon Antap.....	26
Gambar 3. 7 Pohon Antap.....	26
Gambar 3. 8 Pasar Tradisional .....	27
Gambar 3. 9 Koin Bambu .....	28
Gambar 3. 10 Logo Wisata Antap .....	29
Gambar 3. 11 Wisata Gunung Batur Lumbir .....	30
Gambar 3. 12 Wisata Batur Lumbir.....	30
Gambar 3. 13 Gate Wisata Pertapan Gerduren .....	31
Gambar 3. 14 Wisata Pertapa Gerduren.....	32

Gambar 3. 15 <i>Visual Identity Elements</i> .....	35
Gambar 4. 1 <i>Brainstorming</i> Wisata Antap.....	39
Gambar 4. 2 Air.....	42
Gambar 4. 3 Makanan .....	43
Gambar 4. 4 Pemandangan Alam .....	44
Gambar 4. 5 Orang Gembira.....	44
Gambar 4. 6 Sketsa Logo .....	45
Gambar 5. 1 Brand Guidelines.....	56
Gambar 5. 2 <i>Brand Guidelines</i> .....	57
Gambar 5. 3 Brand Guidelines.....	60
Gambar 5. 4 Brand Guidelines.....	61
Gambar 5. 5 Brand Guidelines.....	62
Gambar 5. 6 Brand Guidelines.....	62
Gambar 5. 7 Brand Guidelines.....	64
Gambar 5. 10 Brand Guidelines.....	65
Gambar 5. 11 Brand Guidelines.....	65
Gambar 5. 12 Brand Guidelines.....	66
Gambar 5. 13 Brand Guidelines.....	71