

**TUGAS AKHIR**

***BRANDING WISATA BANJOEMAS KOTA LAMA***  
**UNTUK MEDIA PROMOSI**



**BAHARUDIN**

**18105041**

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

**2022**

**TUGAS AKHIR**

***BRANDING WISATA BANJOEMAS KOTA LAMA  
UNTUK MEDIA PROMOSI***

***OLD CITY BANJOEMAS TOURISM BRANDING FOR  
PROMOTIONAL MEDIA***

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Desain



**BAHARUDIN**

**18105041**

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

**2022**

**LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING**

**BRANDING WISATA BANJOEMAS KOTA LAMA  
UNTUK MEDIA PROMOSI**

**OLD CITY BANJOEMAS TOURISM BRANDING FOR  
PROMOTIONAL MEDIA**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh

**Baharudin**

**18105041**

Telah Diujikan dan Dipertahankan Dalam Sidang Ujian Tugas Akhir  
Pada Hari Selasa, 9 Agustus 2022

Pembimbing I,



Achmad Sultoni, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0631089101

Pembimbing II,



Gladi Pawestri Utami, S.Sn., M.Sn.  
NIDN. 061009920

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain  
Tanggal 9 Agustus 2022

Dekan



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

NIK : 18910098

**LEMBAR PENETAPAN PENGUJI**  
**BRANDING WISATA BANJOEMAS KOTA LAMA**  
**UNTUK MEDIA PROMOSI**  
**OLD CITY BANJOEMAS TOURISM BRANDING FOR**  
**PROMOTIONAL MEDIA**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh

**Baharudin**

**18105041**

**Tugas Akhir Telah Diuji dan Dinilai Panitia Penguji**  
**Program Studi Desain Komunikasi Visual**  
**Fakultas Rekayasa Industri dan Desain**  
**Institut Teknologi Telkom Purwokerto**  
**Pada Tanggal : 9 Agustus 2022**

Ketua Sidang Tugas Akhir

Achmad Sultoni, S.Pd., M.Pd.

NIDN. 0631089101

Sekretaris Sidang Tugas Akhir

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

NIDN. 061009920

Penguji I,

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

NIDN 0605089003

Penguji II,

Gilang Ramadan, S.Sn., M.Sn.

NIDN 0620058602

(.....)

(.....)

(.....)

(.....)

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 : Baharudin  
NIM : 18105041<sup>H</sup>  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**Branding Wisata Banjoemas Kota Lama Untuk Media Promosi**

Dosen Pembimbing Utama : Achmad Sultoni, S.Pd., M.Pd.  
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 tanggungjawab Saya, bukan tanggungjawab 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, 9 Agustus 2022,

Yang Menyatakan,



(Baharudin)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan karunia beserta rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian dengan judul “*Branding* Wisata Banjoemas Kota Lama Untuk Media Promosi”.

Proposal penelitian ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi mahasiswa Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual Insitut Tenologi Telkom Purwokerto dalam Tugas Akhir.

Dalam menyusun proposal penlitian ini, tidak sedikit kesulitan dan hambatan yang penulis alami, namun berkat dukungan, dorongan, dan semangat dari orang terdekat, sehingga penulis mampu menyelesaikannya. Oleh karena itu penulis pada kesempatan ini mengucapkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Allah SWT karena dengan rezeki kesehatan dan waktu yang diberikan, sehingga tugas akhir ini dapat selesai dengan baik.
2. Orang tua yang dengan setia memberikan semangat, kasih sayang, serta dukungan moril dan materi tanpa henti.
3. Dr. Arfianto Fahmi, S.T., M.T., IPM, selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
4. Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
5. Arsita Pinandita, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual
6. Bapak Achmad Sultoni, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing 1 yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.
7. Ibu Gladi Pawestri S.Sn., M.Sn., selaku pembimbing 2 yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.
8. Terima kasih kepada LEMPENG PARIMAS (Lembaga Penggerak Pariwisata Banyumas), khususnya Bapak Abdul Kudus selaku pengggagas wisata Banjoemas Kota Lama yang sudah berkenan diwawancarai, dan

Dhimas Nursetoadi selaku sekretaris serta pengelola *instagram* Banjoemas Kota Lama

9. Teman-teman DKV ITTP yang telah memberikan semangat dan motivasi bagi penulis untuk menyelesaikan proposal ini.
10. Teman-teman di Kedai Kopi Badrei, Adaptasi Kopi dan Etnik Kopi atas tempat untuk mengerjakan proposal penelitian ini.

Akhir kata, semoga penelitian yang akan dibuat ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama dalam Desain Komunikasi Visual dan semua pihak.

Purwokerto, 21 Januari 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b> ...Error! Bookmark not defined.	
<b>LEMBAR PENETAPAN PENGUJI</b> .....Error! Bookmark not defined.	
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>ABSTRAK</b> .....	xvi
<b>ABSTRACT</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian .....	3
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	5
2.1. Referensi Perancangan.....	5
2.1.1 Penelitian berjudul “Perancangan Destination <i>Branding</i> Wisata Alam Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah” .....	5
2.1.2 Penelitian dengan Judul “Perancangan Destination <i>Branding</i> Wana Wisata Tanjung Papuma Kabupaten Jember” .....	6
2.1.3 Penelitian dengan Judul “ <i>Rebranding</i> Desa Wisata Kembang Arum untuk Meningkatkan Daya Saing Daerah di Bidang Pariwisata” ....	7
2.2 Studi Visual.....	7
2.2.1 Perancangan <i>City Branding</i> Kota Sungai Penuh.....	7
2.2.2 Perancangan <i>City Branding</i> Kota Ambarawa Sebagai Pembentuk Identitas Kawasan Penyangga Joglosemar .....	9
2.2.3 Perancangan Elemen <i>City Branding</i> Sebagai Upaya Peningkatan Citra Pariwisata Kabupaten Trenggalek .....	11
2.3 Studi Literatur .....	13
2.3.1 Desain Komunikasi Visual.....	13



2.3.2	Branding.....	14
2.3.3	Media Promosi .....	15
2.4	Dasar Teori.....	16
2.4.1	Garis .....	16
2.4.2	Bidang / Shape .....	17
2.4.3	Warna .....	17
2.4.4	Tipografi.....	18
2.4.5	Symbolisme.....	20
2.4.6	<i>Layout</i> .....	21
2.4.7	Maskot.....	21
2.4.7	Fotografi .....	21
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>22</b>
3.1	Metode Penelitian .....	22
3.1.1	Jenis Pendekatan .....	22
3.1.2	Objek & Subjek Penelitian.....	22
3.1.3	Jenis Data .....	22
3.1.4	Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.1.5	Metode Analisis Data .....	24
3.2	Identifikasi Data.....	26
3.2.1	Profil Objek.....	26
3.2.2	Sejarah.....	26
3.2.3	Visi Misi.....	27
3.2.4	Kepengurusan Organisasi .....	28
3.2.5	Promosi Yang Sudah Pernah Dilakukan .....	28
3.2.6	Destinasi Wisata.....	28
3.2.7	Studi Komparasi.....	42
3.3	Analisis Data.....	45
3.3.1	Analisis SWOT .....	45
3.3.2	<i>Uniqe Selling Proposition</i> .....	46
3.3.3	Positioning .....	46
3.4	Kerangka Penelitian & Timeline .....	47
3.4.1	Kerangka Penelitian.....	47
3.4.2	Jadwal Penelitian.....	48
<b>BAB IV KONSEP PERANCANGAN KARYA .....</b>		<b>49</b>

4.1	Ide Dasar Perancangan.....	49
4.2	<i>Creative Brief</i> .....	49
	4.2.1 <i>Problem</i> .....	49
	4.2.2 Target Market & Audience .....	49
	4.2.3 <i>Big Idea</i> .....	50
	4.2.4 <i>Copywriting</i> .....	50
	4.2.5 <i>Desired Response</i> .....	51
<b>4.3</b>	<i>Tone &amp; Manner</i> .....	51
	4.3.1 Studi Warna.....	51
	4.3.2 Gaya Desain .....	52
	4.3.3 Supergarfis .....	52
	4.3.4 Ilustrasi.....	52
	4.3.5 Studi Tipografi .....	53
4.4	<i>ESP (Emotional Selling Proposition)</i> .....	54
	4.4.1 <i>ESP (Emotional Selling Proposition)</i> .....	54
4.5	Media .....	55
	4.5.1 Media Utama.....	55
	4.5.2 Media Pendukung .....	56
	4.5.3 Strategi Media .....	60
4.6	Biaya Produksi .....	61
<b>BAB V VISUALISASI</b> .....		63
5.1	Desain Instagram .....	63
	5.1.1 Profile Feed Instagram .....	63
	5.1.2 <i>Instastory</i> .....	64
5.2	Stationary Kit.....	66
	5.2.1 Amplop, Kartu Nama dan Surat.....	66
5.3	ID Card dan Lanyard .....	67
5.4	Baju Staff .....	68
5.5	Brosur.....	69
5.6	Poster.....	70
	5.6.1 Poster Paket Wisata.....	70
	5.6.2 Poster Kawasan Wisata .....	71
5.7	Iklan Kreatif.....	73
5.8	Away Finding.....	74

5.9	Landmark .....	75
5.10	Umbul-umbul .....	76
5.11	Peta Wisata.....	77
5.12	Topi.....	78
5.13	Tiket Paket Wisata .....	79
5.14	Botol.....	80
5.15	Masker.....	81
5.16	Tas 82	
5.17	Kaos .....	83
5.18	Slayer Segitiga .....	84
5.19	Transit Ad .....	85
<b>BAB VI PENUTUP</b> .....		86
6.1	Kesimpulan .....	86
6.2	Saran .....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		88
<b>LAMPIRAN</b> .....		91
1.	Lampiran Cek Plagiarisme.....	91
2.	Lampiran Hasil Karya Mockup .....	92
3.	Lampiran Wawancara .....	93

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Sungai Penuh .....	8
Gambar 2. 2 Media Promosi Sungai Penuh .....	8
Gambar 2. 3 Merchandise Kota Sungai Penuh .....	9
Gambar 2. 4 Maskot dan Logo Landmark Ambarawa.....	9
Gambar 2. 5 Desain Stiker Mobil .....	10
Gambar 2. 6 Media Promosi Poster, Brosur dan X Banner Kota Ambarawa.....	10
Gambar 2. 7 Logo dan Maskot Pariwisata Kabupaten Trenggalek .....	11
Gambar 2. 8 Brosur Kabupaten Trenggalek .....	12
Gambar 2. 9 Peta Wisata Kabupaten Trenggalek .....	12
Gambar 2. 10 Umbul-Umbul Pariwisata Kabupaten Trenggalek .....	12
Gambar 2. 11 Merchandise Pariwisata Trenggalek .....	13
Gambar 2. 12 Jenis Warna .....	17
Gambar 2. 13 Font Serif.....	19
Gambar 2. 14 Sans Serif.....	19
Gambar 2. 15 Font Script.....	20
Gambar 2. 16 Font Decoratif .....	20
Gambar 3. 1 Logo Banjoemas Kota Lama.....	26
Gambar 3. 2 Komplek Pendhapa Si Panji Banyumas .....	29
Gambar 3. 3 Rumah Lenggèr Banyumas .....	29
Gambar 3. 4 Museum Wayang Sendang Mas Banyumas .....	30
Gambar 3. 5 Taman Sari Banyumas .....	30
Gambar 3. 6 Sumur Mas Banyumas .....	30
Gambar 3. 7 Masjid Agung Nur Sulaiman Banyumas.....	31
Gambar 3. 8 Kelenteng Boen Tek Bio .....	31
Gambar 3. 9 Pohon Tembaga Banyumas .....	32
Gambar 3. 10 Galeri Batik Papringan .....	33
Gambar 3. 11 Djagoengan Koena .....	33
Gambar 3. 12 Pesona Wisata Kali Suren .....	34
Gambar 3. 13 Alun-Alun Banyumas.....	34

Gambar 3. 14 Kampung Nopia dan Mino Pekunden .....	35
Gambar 3. 15 Oemah Gamelan Pekunden .....	36
Gambar 3. 16 Makam R. Joko Kaiman.....	36
Gambar 3. 17 Rumah Dr. Goembrek Banyumas .....	37
Gambar 3. 18 Jalan Pungkuran .....	37
Gambar 3. 19 Lokawisata Baturraden.....	42
Gambar 3. 20 Desa Wisata Cikakak .....	44
Gambar 3. 21 Curug Bayan, Salah satu wisata Desa Ketenger .....	45
Gambar 4. 1 Warna Biru Kuning Putih Coklat.....	51
Gambar 4. 2 Supergarfis Batik Banjoemas Kota Lama .....	52
Gambar 4. 3 Maskot Mas Bawor .....	53
Gambar 4. 4 Font Hansel Rough.....	54
Gambar 4. 5 Font Montserrat Bold .....	54
Gambar 4. 6 Font Montserrat Regular .....	54
Gambar 5. 3 Desain Feed Instagram .....	63
Gambar 5. 4 Desain Instastory Banjoemas Kota Lama .....	64
Gambar 5. 5 Desain Instastory Banjoemas Kota Lama .....	65
Gambar 5. 6 Desain Mockup Amplop, Kartu Nama dan Surat .....	66
Gambar 5. 7 Desain Mockup Id Card Banjoemas Kota Lama.....	67
Gambar 5. 8 Desain Mockup Baju Pengurus Banjoemas Kota Lama .....	68
Gambar 5. 9 Brosur desain tampilan luar.....	69
Gambar 5. 10 Brosur Tampilan Dalam .....	69
Gambar 5. 11 Desain Poster Paket Wisata Banjoemas Kota Lama .....	70
Gambar 5. 12 Poster Kawasan Wisata Banjoemas Kota Lama .....	71
Gambar 5. 13 Gambar Kawasan Wisata Banjoemas Kota LAmA .....	72
Gambar 5. 14 Desain Stiker Ambient Media pada Bus Trasnjateng dan Trans Banyumas.....	73
Gambar 5. 15 Desain Away Finding Banjoemas Kota Lama .....	74
Gambar 5. 16 Desain Tampak Depan Landmark Banjoemas Kota Lama .....	75
Gambar 5. 17 Desain Mockup Umbul Umbul Banjoemas Kota Lama .....	76
Gambar 5. 18 Poster Peta Wisata Banjoemas Kota Lama .....	77

Gambar 5. 19 Desain Mockup Merchandise Topi .....	78
Gambar 5. 20 Desain Tiket Paket Wisata Gelang.....	79
Gambar 5. 21 Desain Mockup Merchandise Botol Banjoemas Kota Lama .....	80
Gambar 5. 22 Desain Mockup Masker Banjoemas Kota Lama.....	81
Gambar 5. 23 Desain Mockup Merchandise Tas Serut.....	82
Gambar 5. 24 Desain T-Shirt Merchandise Banjoemas Kota Lama.....	83
Gambar 5. 25 Desain Slyaer Iket Kepala Banjoemas Kota Lama .....	84
Gambar 5. 26 Desain Stiker / Livery Mobil Transport Banjoemas Kota Lama ...	85

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Analisis SWOT Wisata Banjoemas Kota Lama .....	46
Tabel 3. 2 Jadwal Penelitian.....	48
Tabel 4. 1 Tabel Penjadwalan Proses Desain .....	60
Tabel 4. 2 Tabel Rencana Anggaran Perancangan Media Promosi Branding Banjoemas Kota Lama .....	61

## **DAFTAR BAGAN**

Bagan 3. 1 Struktur Kepengurusan Wisata Banjoemas Kota Lama.....	28
Bagan 3. 2 Kerangka Perancangan .....	47



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Cek Plagiarisme.....	91
Lampiran 2 Hasil Karya Mockup.....	912
Lampiran 3 Wawancara .....	913