

## **TUGAS AKHIR**

# **PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL OBJEK WISATA GUCI TEGAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI**



**FAIQ IQBAL ALAMSYAH  
18105013**

**PROGRAM STUDI S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN  
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO  
2023**

# **TUGAS AKHIR**

## **PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL OBJEK WISATA GUCI TEGAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Desain



**FAIQ IQBAL ALAMSYAH  
18105013**

**PROGRAM STUDI S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN  
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO  
2023**

## LEMBAR PENETAPAN PENGUJI

# PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL OBJEK WISATA GUCI TEGAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI

Dipersiapkan dan Disusun Oleh

**FAIQ IQBAL ALAMSYAH**

**18105013**

Tugas Akhir Telah diuji dan Dinilai Panitia Penguji Program Studi Desain  
Komunikasi Visual  
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain Institut Teknologi Telkom Purwokerto  
Pada Tanggal : 15 Februari 2023

Pembimbing I

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

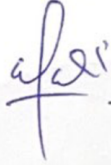
NIDN. 0621018503

(  )

Pembimbing II

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

NIDN. 0610099201

(  )

Penguji I

Bachrul Restu Bagja, S.Pd., M.Sn.

NIDN. 0607099302

(  )

Penguji II

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

NIDN. 0609119002

(  )

Mengetahui

Dekan

(Muhammad Fajar Sidiq, M.T)  
NIDN. 0619029102

Kaprodi

(Arsita Pinandita, M.Sn)  
NIDN. 0621018503

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

### PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL OBJEK WISATA GUCI TEGAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI

Dipersiapkan dan Disusun Oleh :

**FAIQ IQBAL ALAMSYAH**  
**18105013**


Usulan penelitian Tugas Akhir telah disetujui pada tanggal  
23 Februari 2023

Pembimbing I



Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn.  
NIDN. 0609119002

Pembimbing II



Gladi Pawestri Utami, S.Sn.,  
NIDN. 0618088504

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL OBJEK  
WISATA GUCI TEGAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

Dipersiapkan dan Disusun oleh

**FAIQ IQBAL ALAMSYAH  
18105013**

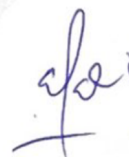
Usulan penelitian Tugas Akhir telah disetujui pada tanggal  
04 Februari 2022

Pembimbing I,



Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn.  
NIDN 0621018503

Pembimbing II,



Gladi Pawestri Utami, S.Sn.  
NIDN 0610099201

Mengesahkan,  
Ketua Program Studi



Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn.  
NIDN 0621018503

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Faiq Iqbal Alamsyah  
NIM : 18105013  
Program studi : S1 Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa tugas akhir dengan judul berikut:

### **PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL OBJEK WISATA GUCI TEGAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

Dosen Pembimbing Utama : Arsita Pinandita, 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 dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

**Purwokerto, 05 Februari 2023**

**Yang Menyatakan**



**Faiq Iqbal Alamsyah**

## KATA PENGANTAR

Segala puji serta syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena dengan karunia-Nya telah memberikan berkat sehingga penulis sampai saat ini telah menyelesaikan penulisan Tugas Akhir yang berjudul "PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL OBJEK WISATA GUCI TEGAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI ". Tujuan penulisan ini disusun guna untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan jenjang Strata Satu jurusan Desain Komunikasi Visual di Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih atas motivasi dan bantuannya kepada semua pihak, sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan ini. Ucapan terima kasih tersebut khususnya kepada :

1. Orang Tua dan keluarga yang dengan setia memberi semangat, kasih sayang serta dukungan moril dan materi tanpa henti.
2. Dr. Arfianto Fahmi, M.T., IPM. selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Muhammad Fajar Sidiq, M.T., selaku Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain.
4. Arsita Pinandita, M.Sn., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual dan selaku pembimbing I yang telah membimbing penulis dengan sabar hingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
5. Gladi Pawestri Utami, S.Sn., M.Sn. selaku pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu serta membimbing dengan sabar hingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Segenap Bapak serta Ibu.
6. Dosen Institut Teknologi Telkom Purwokerto yang memberikan bekal ilmu pengetahuan yang sangat berguna kepada penulis.

7. Anak Kost dan Teman-teman lainnya yang telah berjuang bersama untuk menyelesaikan Tugas Akhir bersama-sama serta saling memberi *support* untuk tetap semangat.

Penulis menyadari bahwa penulisan proposal skripsi ini masih kurang sempurna. Meskipun demikian, penulis berharap semoga proposal skripsi ini memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan bagi pembaca pada umumnya.

Purwokerto, 05 Februari 2023

Faiq Iqbal Alamsyah



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENETAPAN PENGUJI.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
ABSTRAK .....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
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
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1 Referensi Perancangan .....	5
2.1.1 Perancangan Identitas Visual Wisata Alam Kota Tasikmalaya .....	5
2.1.2 Perancangan Identitas Visual Desa Wisata Kandri Semarang Dan Aplikasinya Pada Media Promosi .....	5
2.1.3 Perancangan Identitas Visual Destinasi Wisata Kawasan TelukYoutefa Kota Jayapura.....	6
2.2 Referensi Visual .....	7
2.2.1 Referensi Perancangan Identitas Visual Kota Tasikmalaya .....	7
2.2.2 Referensi Desain dari Unilever .....	8
2.2.3 Referensi Desain dari Wonderful Indonesia .....	8
2.3 Dasar Teori .....	9
2.3.1 Identitas Visual .....	9
2.3.2 <i>Logo</i> .....	9
2.3.3 Warna .....	10
2.3.4 Tipografi .....	13
2.3.5 <i>Graphic Standard Manual</i> .....	14
2.3.6 Promosi .....	14

BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	16
3.1 Metode Penelitian .....	16
3.1.1 Jenis Penelitian .....	16
3.1.2 Objek dan Subjek Penelitian .....	16
3.1.3 Jenis dan Sumber Data .....	17
3.1.4 Teknik Pengumpulan Data .....	17
3.1.5 Metode Analisis Data .....	18
3.2 Identifikasi Data .....	19
3.2.1 Profil Objek Wisata Guci .....	19
3.2.2 Data Objek Wisata .....	20
3.2.3 Data Visual .....	21
3.2.4 Promosi .....	22
3.3 Studi Komparasi .....	23
3.3.1 Profil Wisata .....	23
3.3.2 Sejarah dan Data Wisata .....	23
3.3.3 Data Wisata .....	24
3.3.4 Data Visual .....	25
3.3.5 Promosi .....	26
3.4 Studi Komparasi .....	27
3.4.1 Profil Wisata .....	27
3.4.2 Sejarah dan Data Perusahaan .....	27
3.4.3 Data Wisata .....	28
3.4.4 Promosi .....	30
3.5 Hasil Pengumpulan Data .....	31
3.5.2 <i>Unique Selling Proposition</i> .....	33
3.5.3 <i>Positioning</i> .....	33
3.6 <i>Target Audience</i> .....	34
3.7 Kerangka Penelitian .....	35
3.8 Jadwal Penelitian .....	36
BAB IV KONSEP PERANCANGAN KARYA .....	38
4.1 Ide Dasar Perancangan .....	38
4.2 Konsep Perancangan .....	38
4.2.1 Target Market dan Target Audience .....	38
4.2.2 Brainstorming .....	39
4.2.3 Kata Kunci .....	40

4.2.4 Studi Visual .....	41
4.2.6 Studi Tipografi .....	45
4.2.7 Studi Warna .....	46
4.2.8 Alternatif <i>Logo</i> .....	46
4.2.9 Final <i>Logo</i> .....	46
4.2.10 Konsep dan Makna <i>Logo</i> .....	48
4.2.11 Tagline .....	51
4.2.12 <i>Brand Guideline</i> .....	51
4.3 Media.....	52
4.3.1 Media Utama .....	52
4.3.2 Media Pendukung .....	52
4.3.3 Strategi Media .....	53
BAB V VISUALISASI .....	56
5.1 Media Utama .....	52
5.2 Media Pendukung .....	66
5.2.1 Kartu Nama .....	66
5.2.2 Amplop .....	67
5.2.3 Kop Surat .....	68
5.2.4 <i>Totebag</i> .....	69
5.2.5 Topi.....	70
5.2.6 Kaos .....	71
5.2.7 <i>Sticker</i> .....	72
5.2.8 Spanduk.....	72
5.2.9 Gantungan Kunci .....	73
5.2.10 Internet Media .....	73
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....	74
6.1 Kesimpulan.....	74
6.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN.....	77

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Identitas Visual Wisata Alam Tasikmalaya.....	13
Gambar 2.2 <i>Colourtone</i> .....	13
Gambar 2.3 <i>Logo Unilever</i> .....	14
Gambar 2.4 <i>Logo Wonderfull Indonesia</i> .....	14
Gambar 3.2 <i>Landmark Air Panas Guci</i> .....	25
Gambar 3.3 <i>Landmark Wisata Guci</i> .....	25
Gambar 3.4 Kolam Renang Guci.....	25
Gambar 3.5 Pancuran 13.....	25
Gambar 3.6 <i>Camp Area</i> .....	26
Gambar 3.7 Curug Kembar.....	26
Gambar 3.8 <i>Waterboom</i> .....	26
Gambar 3.9 Baron Hill.....	26
Gambar 3.10 <i>Social Media Wisata Guci</i> .....	27
Gambar 3.11 <i>Social Media Wisata Guci</i> .....	27
Gambar 3.12 <i>Social Media Wisata Guci</i> .....	27
Gambar 3.13 <i>Logo</i> .....	28
Gambar 3.14 Gerbang Masuk.....	30
Gambar 3.15 Taman Wisata Baturaden.....	30
Gambar 3.16 Landmark Wisata.....	30
Gambar 3.17 Curug Baturaden.....	30
Gambar 3.18 <i>Waterboom Baturaden</i> .....	31
Gambar 3.19 Teater Alam.....	31

Gambar 3.20 <i>Social Media</i> Baturaden.....	31
Gambar 3.21 <i>Social Media</i> Baturaden.....	32
Gambar 3.22 <i>Logo Dieng Plateau</i> .....	32
Gambar 3.23 Candi Dieng.....	34
Gambar 3.24 Kawah Dieng.....	34
Gambar 3.25 Gerbang Masuk.....	35
Gambar 3.26 Suasana Alam.....	35
Gambar 3.27 Gunung Prau.....	35
Gambar 3.28 Telaga Dieng.....	35
Gambar 3.29 Website Dieng Plateau.....	36
Gambar 3.30 Website Dieng Plateau.....	36
Gambar 3.31 Website Dieng Plateau.....	36
Gambar 4.1 <i>Brainstroming</i> .....	38
Gambar 4.2 Pancuran13.....	40
Gambar 4.3 Hutan Pegunungan.....	41
Gambar 4.4 Air.....	41
Gambar 4.5 Gunung.....	41
Gambar 4.6 Daun.....	42
Gambar 4.7 <i>Cherfull</i> .....	42
Gambar 4.8 <i>Logo Unilever</i> .....	43
Gambar 4.9 Sketsa <i>Logo</i> .....	43
Gambar 4.10 Alternatif <i>logo</i> 1.....	46
Gambar 4.11 Alternatif <i>logo</i> 2.....	47
Gambar 4.12 Sketsa <i>Logo</i> .....	47
Gambar 4.13 Final <i>Logo</i> .....	48
Gambar 4.14 Makna <i>Logo</i> .....	48
Gambar 4.15 Makna <i>Logo</i> .....	49

Gambar 4.16 Makna <i>Logo</i> .....	49
Gambar 4.17 Makna <i>Logo</i> .....	49
Gambar 4.18 Makna <i>Logo</i> .....	50
Gambar 5.1 GSM.....	55
Gambar 5.2 GSM.....	64
Gambar 5.3 Kartu Nama.....	65
Gambar 5.4 Amplop.....	66
Gambar 5.5 Kop Surat.....	67
Gambar 5.6 Totebag.....	68
Gambar 5.7 Topi.....	69
Gambar 5.8 Kaos.....	70
Gambar 5.9 <i>Stiker</i> .....	71
Gambar 5.10 Spanduk.....	71
Gambar 5.11 Internet Media.....	72