

**PERANCANGAN PROMOSI
TAMAN HUTAN RAYA BANTEN**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Laetitia Tiara Dewi

00000027486

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2022**

**PERANCANGAN PROMOSI
TAMAN HUTAN RAYA BANTEN**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Laetitia Tiara Dewi

00000027486

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Laetitia Tiara Dewi

Nomor Induk Mahasiswa : 00000027486

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas akhir dengan judul:

PERANCANGAN PROMOSI TAMAN HUTAN RAYA BANTEN

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 10 Oktober 2022



(Laetitia Tiara Dewi)

UMMA
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas akhir dengan judul

PERANCANGAN PROMOSI TAMAN HUTAN RAYA BANTEN

Oleh

Nama : Laetitia Tiara Dewi
NIM : 00000027486
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 10 Oktober 2022
Pukul 09.30 s.d 10.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302 / E043487

Penguji



Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202 / E068502

Pembimbing



Harry Mores, S.Ds. M.M.
0306078902 / L00790

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302 / E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Laetitia Tiara Dewi
NIM : 00000027486
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

PERANCANGAN PROMOSI TAMAN HUTAN RAYA BANTEN

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 10 Oktober 2022

Yang menyatakan,



(Laetitia Tiara Dewi)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang memberi kesehatan prima serta berkat yang melimpah. Sehingga pada kesempatan kali ini penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir sebagai terpenuhi salah satu syarat kelulusan dalam menyelesaikan program Sarjana (S1) yang berjudul “Perancangan Promosi Taman Hutan Raya Banten”.

Melalui penulisan laporan ini juga tujuan penulis mendapat kesempatan baik untuk belajar sekaligus liburan berkesan serta lebih peka akan surga keindahan alam Indonesia dari wilayah yang terpencil semakin memperluas peminat terutama bantuan dari komunitas pendaki / trekking yang baru memulai petualangan yang bisa memulai dalam kota seperti melewati jalur penuh tantangan serta terlatih lebih mandiri dan menambah spot tersembunyi baru patut dikunjungi sebagai destinasi wajib Ikon Curug di wilayah Tangerang dari luar daerah maupun pulau melalui promosi yang telah dibuat. Penulis pun mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc., selaku Koordinator Tugas Akhir Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
5. Harry Mores, S.Ds. M.M., sebagai Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberi bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir.
6. Edwin Nugraha sebagai Wakil Ketua UPTD Taman Hutan Raya Banten yang telah bersedia memberikan data akurat situasi tempat wisata.
7. Yadi Rohadi dan Ajat Sudrajat sebagai pengunjung terpilih yang bersedia meluangkan waktunya untuk wawancara sebagai narasumber.

8. Roffie Kurniawan, Eva Leny, dan Roman B Adirasat sebagai perwakilan komunitas yang telah bersedia memberikan pengetahuan baru melalui *online* berkaitan dengan alam dan persiapan pendakian/trekking.
9. Dosen prodi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara yang telah mengajarkan saya berbagai ilmu yang sesuai dengan karir akan ditempuh dari awal perkuliahan sampai sekarang.
10. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
11. Faura Nabila sebagai rekan 1 bimbingan yang bersedia meminjamkan laptop dan rumahnya agar dapat menyelesaikan laporan tepat waktu.
12. Para penjual makanan yang memberi support dan berada di lokasi penelitian untuk menjaga amunisi saya agar tetap terjaga.
13. Rekan seperjuangan bimbingan maupun yang berada di kampus lain telah memberi dukungan apapun agar berjuang dengan baik.

Semoga karya ilmiah ini dapat memberi manfaat bagi para pembaca dari berbagai kalangan. Penulis mengucapkan permohonan maaf jika selama proses penyusunan Tugas Akhir banyak melakukan kesalahan, baik berbentuk lisan maupun tulisan yang dilakukan secara sengaja maupun tidak sengaja.

Tangerang, 10 Oktober 2022



(Laetitia Tiara Dewi)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN PROMOSI

TAMAN HUTAN RAYA BANTEN

Laetitia Tiara Dewi

ABSTRAK

Taman Hutan Raya Banten adalah lingkungan pada awalnya dibangun untuk kepentingan konservasi untuk mempelajari alam, namun perlahan mulai berkembang sehingga memiliki potensi komersial sebagai tempat berlibur bagi masyarakat memiliki minat olahraga ekstrim dengan keindahan alam tersembunyi, keunikan tempat wisata memiliki 2 Curug saling terhubung dalam 1 kawasan yaitu Curug Gendang dan Curug Putri melakukan olahraga air dan mengabadikan gambar. Panorama terbaik saat berkunjung ketika matahari terbit dan acara Komunitas Fotografi Pecinta Burung. Namun, Taman Hutan Raya Banten tidak memiliki media promosi sesuai penerapan ilmu Desain. Maka dibutuhkan pencarian data menggunakan metode kualitatif melalui wawancara dengan pengunjung, UPTD Tangerang, dan 3 perwakilan dari Komunitas *Trekking via zoom* dan *onsite*, kuantitatif dengan lebih dari 100 responden melalui *google form*, observasi lokasi, studi referensi dan studi eksisting. Kemudian penulis membuat perancangan dengan *persuasive copywriting* untuk perbaikan desain sebelumnya supaya promosi menjadi efektif dan efisien.

Kata kunci: Curug Gendang dan Putri, Promosi, Taman Hutan Raya

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING PROMOTION

BANTEN RAYA FOREST PARK

(Laetitia Tiara Dewi)

ABSTRACT (English)

Banten Grand Forest Park is an environment that was originally built for conservation purposes to study nature, but slowly began to develop to commercial potential as a vacation spot for people who have an interest in extreme sports with hidden natural beauty, the uniqueness of tourist attractions has 2 waterfalls connected to one area, namely Curug Gendang and Curug Putri for water sports and take pictures. The best panorama are when visiting at sunrise and Bird Lovers Photography Community events. However, Banten Forest Park does not have a promotional media according to the application of Visual Communication Design. The methods research are using qualitative methods through interview with visitors, UPTD Tangerang, and 3 representatives from Trekking Community via zoom and onsite, quantitative with more than 100 respondents through google forms, location observations, reference studies and existing studies. The author need to makes a design with persuasive copywriting to improve the previous design so, the promotion becomes effective and efficient.

Keywords: *Gendang and Putri Waterfall, Promotion, Banten Forest Park*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Hierarki Desain	5
2.2 Elemen Desain	10
2.6.1 Warna	11
2.6.2 Tipografi	13
2.6.3 Fotografi	19
2.6.4 Grid	21
2.3 Media Promosi	24
2.4 Fungsi Promosi	24
2.5 Bauran Promosi	25
2.6 Taman Hutan Raya	26
2.6.1 Fungsi Taman Hutan Raya	26
2.6.2 Unsur Pembentukan Taman Hutan Raya	27
2.6.3 Undang – Undang Perlindungan	28

BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	29
3.1 Metodologi Penelitian	29
3.1.1 Metode Kualitatif.....	29
3.1.1.1 Wawancara <i>Onsite</i> dengan Yadi Rohadi.....	30
3.1.1.2 Wawancara <i>Onsite</i> dengan Ajat Sudrajat.....	31
3.1.1.3 Wawancara <i>Zoom</i> dengan Wakil UPTD	33
3.1.1.4 Wawancara <i>Zoom</i> dengan Trekking Club Sentul	35
3.1.1.5 Wawancara <i>Zoom</i> dengan Komunitas Jejak Kaki	37
3.1.1.6 Wawancara <i>Zoom</i> dengan Komunitas Ujung Kulon Geopark Geoforum.....	40
3.1.2 Metode Kuantitatif	43
3.1.3 Observasi	53
3.1.4 Studi Refrensi.....	56
3.1.5 Studi Eksisting	57
3.2 Metodologi Perancangan.....	62
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	64
4.1 Strategi Perancangan.....	64
4.1.1 <i>Overview</i>	64
4.1.2 <i>Strategy</i>.....	65
4.1.3 <i>Ideas</i>	73
4.1.4 <i>Design</i>.....	75
4.1.4.1 Tahap Sketsa Media Utama	84
4.1.4.2 Tahap Sketsa Media Pendukung	92
4.1.4.3 Tahap Sketsa <i>Merchandise</i>	118
4.1.5 <i>Production and Implementation</i>	139
4.2 Analisis Perancangan.....	140
4.2.1 Analisis Media Utama <i>Social Media</i>	140
4.2.2 Analisis Media Pendukung Brosur	140
4.2.3 Analisis Media Pendukung <i>Banner</i>.....	143
4.2.4 Analisis Media Pendukung Poster	144

4.2.5 Analisis Media Pendukung Kartu Nama	143
4.2.6 Analisis Media Pendukung Tiket Masuk	144
4.2.7 Analisis <i>Merchandise</i> Jaket.....	140
4.2.8 Analisis <i>Merchandise</i> Sepatu	143
4.2.9 Analisis <i>Merchandise</i> Botol Minum	144
4.2.10 Analisis <i>Merchandise</i> Handuk.....	143
4.2.11 Analisis <i>Merchandise</i> Topi.....	143
4.3 <i>Budgeting</i>	154
BAB V PENUTUP	156
5.1 Simpulan	156
5.2 Saran	157
DAFTAR PUSTAKA	xix
LAMPIRAN	xxi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jenis Kelamin Responden	44
Tabel 3.2 Kategori Usia	44
Tabel 3.3 Domisili Tinggal	44
Tabel 3.4 Pendidikan Terakhir Di Tempuh.....	45
Tabel 3.5 Pekerjaan Sekarang	45
Tabel 3.6 Pendapatan per Bulan.....	46
Tabel 3.7 Pengeluaran per Bulan	46
Tabel 3.8 Waktu Liburan Wisata Alam	47
Tabel 3.9 Frekuensi Wisata Alam dalam 1 Minggu	47
Tabel 3.10 Rekan Pergi Wisata Alam	47
Tabel 3.11 Kendaraan Yang Digunakan Wisata Alam	48
Tabel 3.12 Manfaat dari Wisata Alam	48
Tabel 3.13 Mengenal Taman Hutan Raya Banten	49
Tabel 3.14 Sumber Info Taman Hutan Raya Banten	49
Tabel 3.15 Minat Wisata Taman Hutan Raya Banten.....	50
Tabel 3.16 Alasan Kunjungan Taman Hutan Raya Banten	50
Tabel 3.17 Promosi Taman Hutan Raya Banten.....	52
Tabel 3.18 Media Promosi Taman Hutan Raya Banten.....	52
Tabel 4.1 <i>Creative Brief</i> Taman Hutan Raya Banten	66
Tabel 4.2 Penggolongan Strategi Media	70
Tabel 4.3 Pemakaian AISAS Berkaitan Fungsi Media.....	72
Tabel 4.4 Perencanaan <i>Budgeting</i>	155

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proporsi (<i>Proportion</i>).....	6
Gambar 2.2 Keseimbangan (<i>Balance</i>)	7
Gambar 2.3 Irama (<i>Rhythm</i>).....	8
Gambar 2.4 Kesatuan (<i>Unity</i>)	8
Gambar 2.5 Kontras (<i>Contrast</i>)	10
Gambar 2.6 Bar Warna	11
Gambar 2.7 <i>Colour Territory</i>	12
Gambar 2.8 <i>Serif</i>	14
Gambar 2.9 <i>Sans Serif</i>	15
Gambar 2.10 <i>Script</i>	15
Gambar 2.11 <i>Decorative</i>	15
Gambar 2.12 Anatomi Huruf	17
Gambar 2.13 Berat Huruf.....	17
Gambar 2.14 Ukuran Huruf	18
Gambar 2.15 Kemiringan Huruf	19
Gambar 2.16 <i>Manuscript Grid</i>	21
Gambar 2.17 <i>Column Grid</i>	22
Gambar 2.18 <i>Modular Grid</i>	22
Gambar 2.19 <i>Hierarchy Grid</i>	23
Gambar 2.20 <i>Compound Grid</i>	23
Gambar 3.1 Dokumentasi Wawancara dengan Yadi Rohadi.....	30
Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara dengan Ajat Sudrajat.....	32
Gambar 3.3 Dokumentasi Wawancara <i>Zoom</i> Edwin Nugraha	33
Gambar 3.4 Dokumentasi Wawancara <i>Zoom</i> Roffie Kurniawan	37
Gambar 3.5 Dokumentasi Wawancara <i>Zoom</i> Eva Leny	40
Gambar 3.6 Dokumentasi Wawancara <i>Zoom</i> Roman B Adirasat.....	43
Gambar 3.7 Parkiran Ojek Tahura Banten.....	53
Gambar 3.8 Pepohonan Tahura Banten	54
Gambar 3.9 Curug Putri dan Curug Gendang.....	54
Gambar 3.10 Orang – Orang datang ke Curug	55
Gambar 3.11 Curug Putri dan Curug Gendang.....	55
Gambar 3.12 Profil <i>Social Media</i> Traveeling	56
Gambar 3.13 <i>Cover</i> dan Belakang Buku Tahura Banten.....	57
Gambar 3.14 Isi Buku Tahura Banten.....	58
Gambar 3.15 Brosur Lipat Tahura Banten.....	58
Gambar 3.16 Taman Hutan Raya IR Djuanda	59
Gambar 3.17 <i>Twitter</i> Taman Hutan Raya IR Djuanda.....	60
Gambar 3.18 <i>Website</i> Resmi Taman Hutan Raya IR Djuanda	60

Gambar 3.19 <i>Youtube</i> Taman Hutan Raya IR Djuanda	61
Gambar 3.20 <i>Banner</i> Taman Hutan Raya IR Djuanda	61
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i> Promosi	74
Gambar 4.2 Alternatif <i>Big Idea</i>	74
Gambar 4.3 <i>Moodboard</i> Supergrafis Media Promosi	76
Gambar 4.4 <i>Moodboard Crop Image Feeds</i> dan <i>Story</i>	77
Gambar 4.5 Cekakak Batu (<i>Banded King Fisher</i>)	77
Gambar 4.6 <i>Color Pallete</i>	78
Gambar 4.7 <i>Font Mogena</i>	79
Gambar 4.8 <i>Font Jungle Adventurer</i>	80
Gambar 4.9 Aset Fotografi Tanpa <i>Edit</i>	81
Gambar 4.10 Aset Fotografi Sesudah <i>Edit</i>	82
Gambar 4.11 Perencanaan <i>Grid</i> Untuk <i>Layout</i>	83
Gambar 4.12 <i>Sketsa Desain Social Media Feeds</i>	84
Gambar 4.13 <i>Sketsa Tekstur Social Media Feeds</i>	84
Gambar 4.14 <i>Template Social Media Feeds</i> dan <i>Story</i>	85
Gambar 4.15 <i>Background Social Media Feeds</i>	85
Gambar 4.16 <i>Grid Social Media Feeds</i>	86
Gambar 4.17 Isi Konten <i>Social Media Feeds</i> dan <i>Story</i>	86
Gambar 4.18 <i>Template Social Media Feeds</i>	87
Gambar 4.19 Hasil Final <i>Social Media Feeds</i>	87
Gambar 4.20 <i>Sketsa Desain Social Media Story</i>	88
Gambar 4.21 <i>Background Social Media Story</i>	88
Gambar 4.22 <i>Sketsa Tekstur Social Media Story</i>	89
Gambar 4.23 <i>Background Social Media Story</i>	89
Gambar 4.24 <i>Saturation Fotografi Story</i>	90
Gambar 4.25 <i>Crop Foto Social Media Story</i>	90
Gambar 4.26 <i>Grid Social Media Story</i>	91
Gambar 4.27 <i>Copywriting Social Media Story</i>	91
Gambar 4.28 Hasil Final <i>Social Media Story</i>	92
Gambar 4.29 <i>Sketsa Desain Brosur</i>	92
Gambar 4.30 Lembar Lipat 3 Hijau Brosur	93
Gambar 4.31 <i>Background</i> Tekstur Supergrafis Brosur.....	93
Gambar 4.32 <i>Hierarchy Grid</i> Brosur	94
Gambar 4.33 <i>Saturation</i> Foto Brosur.....	94
Gambar 4.34 <i>Crop</i> Foto Brosur	95
Gambar 4.35 <i>Setting Susunan Foto Brosur</i>	95
Gambar 4.36 <i>Sub-Judul Pengantar Konten Brosur</i>	96
Gambar 4.37 Judul Konten Brosur	96
Gambar 4.38 Isi Konten Brosur	97

Gambar 4.39 Desain Final Brosur.....	97
Gambar 4.40 Sketsa Manual Desain Banner	98
Gambar 4.41 <i>Base Color Desain Banner</i>	98
Gambar 4.42 <i>Tekstur Supergrafik Banner</i>	99
Gambar 4.43 <i>Grid Desain Banner</i>	99
Gambar 4.44 Input Sub-Judul <i>Banner</i>	100
Gambar 4.45 Input Judul Untuk <i>Banner</i>	100
Gambar 4.46 <i>Crop Foto Lingkaran Banner</i>	101
Gambar 4.47 <i>Input Isi Konten Banner</i>	101
Gambar 4.48 Alamat dan Nomor Telepon <i>Banner</i>	102
Gambar 4.49 Desain Final <i>Banner</i>	102
Gambar 4.50 Sketsa Desain Poster	103
Gambar 4.51 <i>Base Color Background Poster</i>	103
Gambar 4.52 <i>Modular Grid Poster</i>	104
Gambar 4.53 Hapus Gradien Foto Poster	104
Gambar 4.54 Input Sub-judul Desain Poster	105
Gambar 4.55 Input Judul Desain Poster.....	105
Gambar 4.56 Paragraf Pengantar dan <i>Crop Foto Poster</i>	106
Gambar 4.57 Isi Konten Desain Poster	106
Gambar 4.58 Isi Konten dan Poin Pada Poster	107
Gambar 4.59 Hasil Final Desain Poster	107
Gambar 4.60 Sketsa Desain Kartu Nama.....	108
Gambar 4.61 <i>Background Texture</i> Kartu Nama	108
Gambar 4.62 <i>Hierarchy Grid</i> Kartu Nama	109
Gambar 4.63 Pilih Foto Kartu Nama	109
Gambar 4.64 <i>Contrast</i> Foto Kartu Nama.....	110
Gambar 4.65 Nama Tempat Kartu Nama	110
Gambar 4.66 Objek Setengah Lingkaran Kartu Nama	111
Gambar 4.67 Input Tempat Wisata Pada Kartu Nama.....	111
Gambar 4.68 Desain Final Kartu Nama.....	112
Gambar 4.69 Sketsa Desain Tiket Masuk.....	112
Gambar 4.70 Format Lembar Kerja Tiket Masuk.....	113
Gambar 4.71 <i>Background Texture</i> Tiket Masuk.....	113
Gambar 4.72 <i>Hierarchy Grid</i> Tiket Masuk.....	114
Gambar 4.73 Tulisan Periode Tiket Masuk	114
Gambar 4.74 <i>Input Buy 1 Get 1</i> Tiket Masuk	115
Gambar 4.75 <i>Crop Foto</i> Tiket Masuk.....	115
Gambar 4.76 <i>Input Tulisan</i> pada Tiket Masuk.....	116
Gambar 4.77 Ketentuan Tiket Masuk	116
Gambar 4.78 Foto Dokumentasi Tiket Masuk.....	117

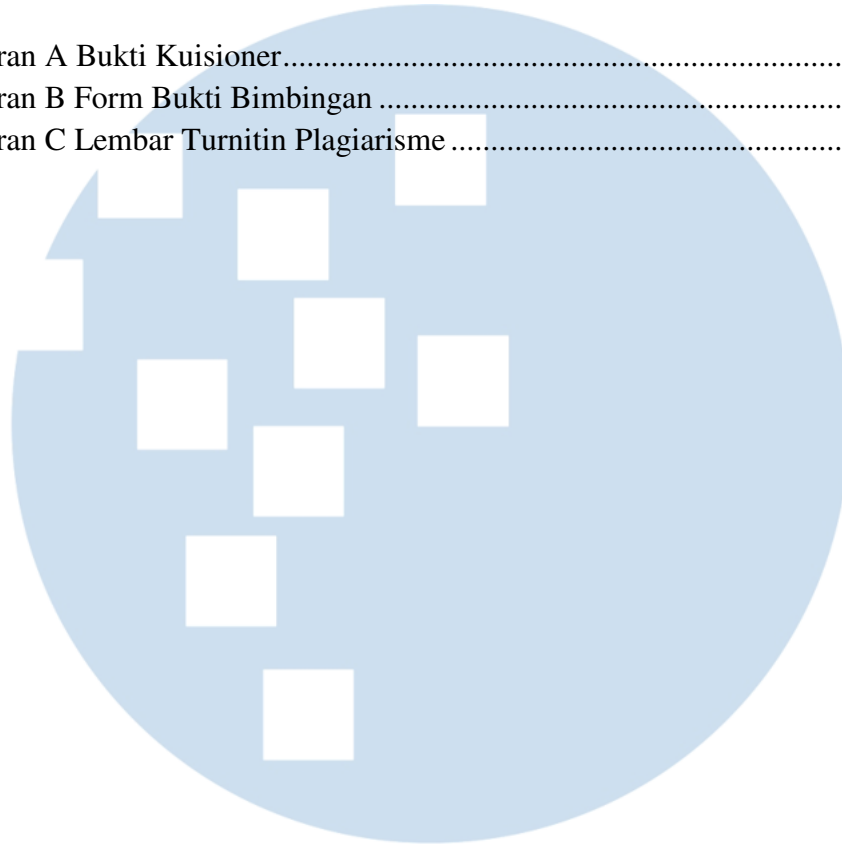
Gambar 4.79 <i>Vibrance</i> Tiket Masuk.....	117
Gambar 4.80 Desain Final Tiket Masuk.....	117
Gambar 4.81 Sketsa Manual Ilustrasi Jaket.....	118
Gambar 4.82 Sketsa Digital Ilustrasi Jaket.....	118
Gambar 4.83 Warna Digital Ilustrasi Jaket.....	119
Gambar 4.84 Desain Final Ilustasi Jaket.....	119
Gambar 4.85 Sketsa Desain Jaket.....	120
Gambar 4.86 Objek Tekstur <i>Background</i> Jaket.....	120
Gambar 4.87 Siapkan <i>Mockup</i> Jaket.....	121
Gambar 4.88 Warna Hijau Muda Pada <i>Mockup</i> Jaket.....	121
Gambar 4.89 Warna Badan Jaket Dibuat Lebih Tua.....	122
Gambar 4.90 Masukan Tulisan Pada Jaket.....	122
Gambar 4.91 Desain Final Jaket.....	123
Gambar 4.92 Sketsa Manual Ilustrasi Sepatu.....	123
Gambar 4.93 Sketsa Digital Ilustrasi Sepatu.....	124
Gambar 4.94 Warna Digital Ilustrasi Sepatu.....	124
Gambar 4.95 Desain Final Ilustrasi Sepatu.....	125
Gambar 4.96 Sketsa Desain Sepatu.....	125
Gambar 4.97 <i>Mockup</i> Sepatu Naik Gunung.....	126
Gambar 4.98 Warnai <i>Mockup</i> Sepatu.....	126
Gambar 4.99 Masukan Ilustrasi Pada Sepatu.....	127
Gambar 4.100 Desain Final Sepatu.....	127
Gambar 4.101 Sketsa Manual Ilustrasi Botol Minum.....	128
Gambar 4.102 Sketsa Digital Ilustrasi Botol Minum.....	128
Gambar 4.103 Warna Ilustrasi Botol Minum.....	129
Gambar 4.104 Desain Final Ilustrasi Botol Minum.....	129
Gambar 4.105 Sketsa Desain Botol Minum.....	130
Gambar 4.106 Warnai <i>Mockup</i> Botol Minum.....	130
Gambar 4.107 Masukan Ilustrasi Botol Minum.....	131
Gambar 4.108 Desain Final Botol Minum.....	131
Gambar 4.109 Sketsa Manual Ilustrasi Handuk.....	132
Gambar 4.110 Sketsa Digital Ilustrasi Handuk.....	132
Gambar 4.111 Warna Digital Ilustrasi Handuk.....	133
Gambar 4.112 Desain Final Ilustrasi Handuk.....	133
Gambar 4.113 Sketsa Desain Handuk.....	134
Gambar 4.114 Warnai <i>Mockup</i> Handuk.....	134
Gambar 4.115 Masukan Ilustrasi Handuk.....	135
Gambar 4.116 Desain Final Handuk.....	135
Gambar 4.117 Sketsa Manual Ilustrasi Topi.....	136
Gambar 4.118 Sketsa Digital Ilustrasi Topi.....	136

Gambar 4.119 Warna Desain Ilustrasi Topi.....	137
Gambar 4.120 Desain Final Ilustrasi Topi	137
Gambar 4.121 Sketsa Manual Desain Topi	138
Gambar 4.122 Warnai Pangkal Bawah Topi.....	138
Gambar 4.123 Masukkan Ilustrasi Topi Depan	139
Gambar 4.124 Desain Final Topi	141
Gambar 4.125 Hasil Final Desain Topi.....	142
Gambar 4.126 Penerapan <i>Mockup Social Media Feeds</i>	143
Gambar 4.127 Penerapan <i>Mockup Social Media Story</i>	145
Gambar 4.128 Penerapan <i>Mockup Brosur</i>	146
Gambar 4.129 Penerapan <i>Mockup Banner</i>	147
Gambar 4.130 Penerapan <i>Mockup Poster</i>	148
Gambar 4.131 Penerapan <i>Mockup Kartu Nama</i>	149
Gambar 4.132 Penerapan <i>Mockup Tiket Masuk</i>	149
Gambar 4.133 Penerapan <i>Mockup Jaket</i>	150
Gambar 4.134 Penerapan <i>Mockup Sepatu</i>	151
Gambar 4.135 Penerapan <i>Mockup Botol Minum</i>	152
Gambar 4.136 Penerapan <i>Mockup Handuk</i>	153
Gambar 4.137 Penerapan <i>Mockup Topi</i>	154



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Bukti Kuisisioner.....	xix
Lampiran B Form Bukti Bimbingan	xxvii
Lampiran C Lembar Turnitin Plagiarisme	xxviii



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA