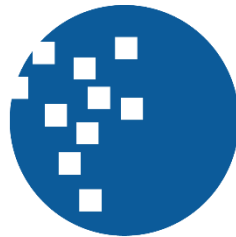


**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL
BINTARO FARM CENTER (BFC) MINI FARM**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

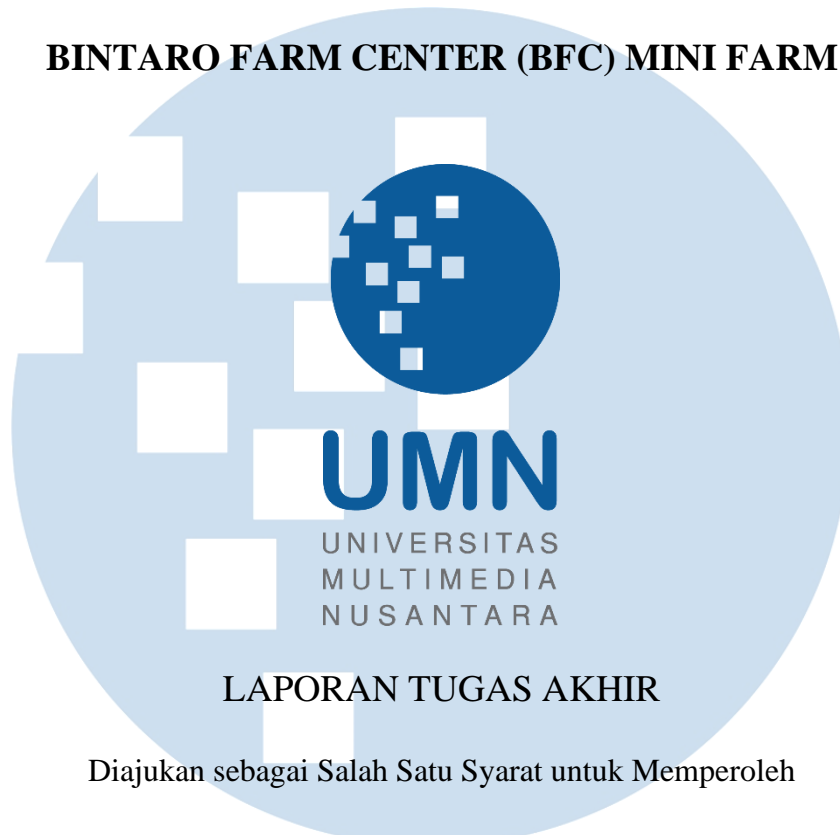
LAPORAN TUGAS AKHIR

Saniyyah Khairunnisa

00000042327

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2023**

**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL
BINTARO FARM CENTER (BFC) MINI FARM**



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Saniyyah Khairunnisa

00000042327

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

2023

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Saniyyah Khairunnisa

Nomor Induk Mahasiswa : 00000042327

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL
BINTARO FARM CENTER (BFC) MINI FARM**

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, 29 Juni 2023

UMIN



(Saniyyah Khairunnisa)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL BINTARO FARM CENTER (BFC) MINI FARM

Oleh

Nama : Saniyyah Khairunnisa
NIM : 00000042327
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

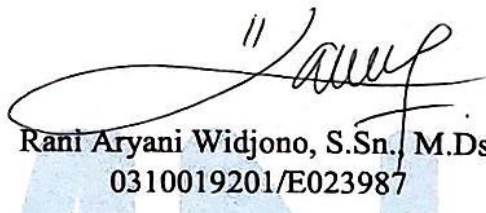
Telah diujikan pada hari Selasa, 27 Juni 2023
Pukul 09.45 s.d 10.30 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Penguji



Gideon K.F.H. Hutapea, S.T., M.Ds.
0414078202/E025361


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/E023987

Pembimbing 1

Pembimbing 2


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


Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/E081472

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Moliandd, 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 : Saniyyah Khairunnisa
NIM : 00000042327
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : 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 IDENTITAS VISUAL BINTARO FARM CENTER (BFC) MINI FARM

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, 12 Juni 2023

Yang menyatakan,



(Saniyyah Khairunnisa)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah subhanaahu wa ta'ala atas segala karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Identitas Visual Bintaro Farm Center (BFC) Mini Farm” sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis memilih topik ini karena BFC Mini Farm merupakan sebuah sarana hiburan wisata sekaligus pembelajaran yang memberikan edukasi kepada pengunjung terkait budidaya ternak hewan dengan cara yang menyenangkan. Kedepannya, BFC Mini Farm diharapkan selalu memegang nilai moral serta edukasi sehingga pengunjung, terutama anak-anak, mampu memperoleh dan merasakan manfaat edukasinya. Dengan adanya perancangan identitas visual ini, harapannya adalah BFC Mini Farm lebih dikenal dan diingat oleh target audiens, serta meminimalisir adanya kesalahan persepsi terhadap *brand*.

Penulisan laporan dan perancangan karya Tugas Akhir ini tidak dapat terselesaikan dengan baik apabila tidak ada dukungan dari berbagai pihak yang bersangkutan. Untuk seluruh bantuan yang telah diberikan, penulis mengucapkan terima kasih 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., sebagai Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.

5. Lia Herna, S.Sn., M.M., sebagai Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
6. Cuncun Setiawan, selaku pendiri BFC Mini Farm yang telah berkenan menjadi narasumber utama dan membantu penulis dalam proses pengumpulan data.
7. Darfi Rizkavirwan, S.Sn., M.Ds., selaku ahli *branding* dan narasumber *expert interview* yang telah membantu memberikan wawasan dan *insight* terkait perancangan identitas visual.
8. Keluarga saya yang selalu memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Teman-teman dekat saya, Clau, Joce, Steph, dan lainnya yang namanya tidak bisa saya sebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan, motivasi, serta semangat dalam proses menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga perancangan tugas akhir ini dapat berguna bagi pembaca kedepannya. Penulis juga menyadari bahwa perancangan tugas akhir ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar laporan ini dapat tersusun lebih baik untuk kedepannya.

Tangerang, 12 Juni 2023



(Saniyyah Khairunnisa)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL

BINTARO FARM CENTER (BFC) MINI FARM

(Saniyyah Khairunnisa)

ABSTRAK

Wisata edukasi adalah perjalanan wisata oleh pengunjung, terutama anak-anak, untuk memperoleh pengetahuan informal secara langsung di tempat wisata. Alternatif wisata edukasi yang dapat dikunjungi adalah edukasi pengenalan hewan. BFC Mini Farm merupakan salah satu wisata edukasi hewan yang berada di Tangerang Selatan. Tempat wisata peternakan hewan ini sudah berdiri sejak 2010. BFC Mini Farm memiliki keunikan, yaitu edukasi budidaya hewan berukuran kecil, seperti ikan, lobster air tawar, landak mini, kelinci, *sugar glider*, dan hamster. BFC Mini Farm juga menekankan edukasi dari pemandu serta interaksi antara pengunjung dan hewan. Namun, BFC Mini Farm belum memiliki identitas visual yang dapat merepresentasikan keunikannya sehingga terjadi salah persepsi dari audiens. Selain itu, BFC Mini Farm memiliki misi untuk ekspansi bisnis membuka cabang. Tidak adanya identitas visual akan menghambat misi tersebut. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode wawancara, observasi, studi eksisting, studi referensi, dan kuesioner. Metode perancangan yang dijalankan berdasarkan teori Wheeler, yaitu *conducting research, clarifying strategy, designing identity, creating touchpoints, dan managing assets*. Hasil akhir perancangan Tugas Akhir berupa identitas visual, termasuk logo, media kolateral, dan *Graphic Standard Manual (GSM)* sebagai pedoman identitas.

Kata kunci: BFC Mini Farm, identitas visual, wisata edukasi

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

**DESIGNING VISUAL IDENTITY FOR
BINTARO FARM CENTER (BFC) MINI FARM**

(Saniyyah Khairunnisa)

ABSTRACT (English)

Educational tourism is a travel undertaken by visitors, especially children, to acquire direct informal knowledge at tourist destinations. One of the alternative educational tourism options that can be visited is animal education. BFC Mini Farm is animal educational tourism sites located in South Tangerang. This animal farm has been established since 2010. BFC Mini Farm has a uniqueness, which is the education of small-sized animal cultivation, such as fish, freshwater lobsters, mini hedgehogs, rabbits, sugar gliders, and hamsters. BFC Mini Farm also emphasizes education through guides and the interaction between visitors and animals. However, BFC Mini Farm does not yet have a visual identity that can represent its uniqueness, leading to misperceptions from the audience. Additionally, BFC Mini Farm has a mission to expand its business by opening branches. The absence of a visual identity will hinder this mission. Data collection is conducted using methods such as interviews, observations, existing studies, reference studies, and questionnaires. The design methodology follows Wheeler's theory, which includes conducting research, clarifying strategy, designing identity, creating touchpoints, and managing assets. The final result of the thesis design is a visual identity, including a logo, collateral media, and a Graphic Standard Manual (GSM) as an identity guideline.

Keywords: *BFC Mini Farm, educational tourism, visual identity*

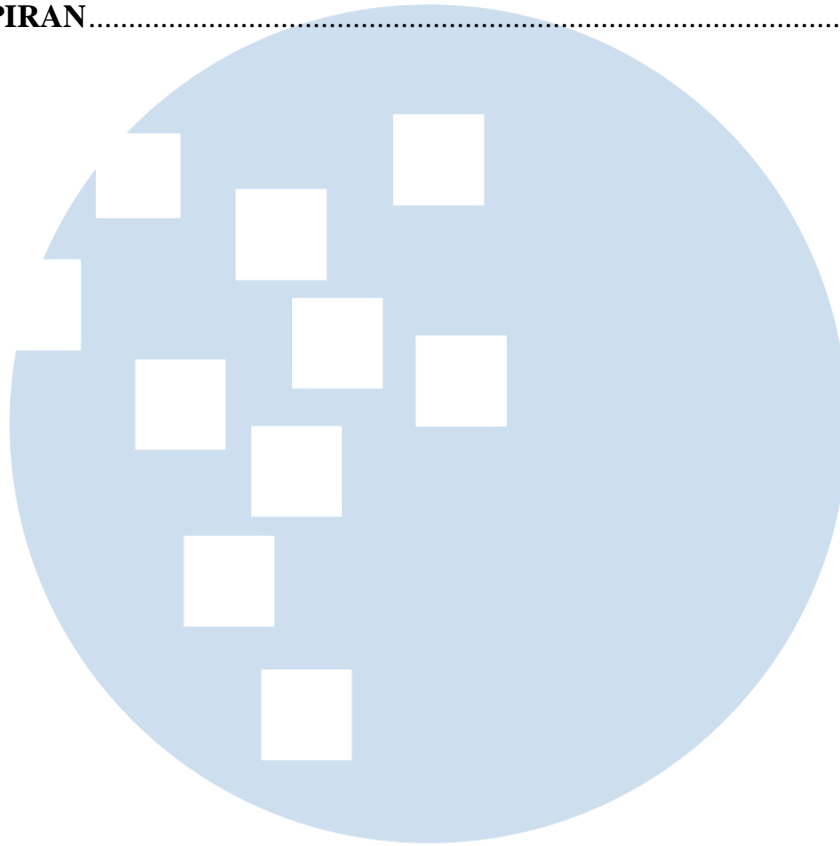
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

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	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Desain Komunikasi Visual	5
2.1.1 Warna	5
2.1.2 Prinsip Desain	16
2.1.3 Layout	21
2.1.4 Tipografi	25
2.2 Brand	28
2.2.1 Branding	28
2.2.2 Brand Equity	28
2.2.3 Brand Audit	29
2.2.4 Brand Strategy	30
2.2.5 Brand Value	30
2.2.6 Brand Personality	30
2.2.7 Brand Positioning	31

2.2.8	<i>Brand Ideals</i>	31
2.2.9	Identitas Visual	33
2.3	<i>Graphic Standard Manual</i>	37
2.3.1	<i>Touchpoints</i>	38
2.4	Wisata Edukasi	42
2.4.1	Wisata Edukasi Hewan	43
2.4.2	BFC Mini Farm	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		45
3.1	Metodologi Penelitian	45
3.1.1	Metode Kualitatif	45
3.1.2	Metode Kuantitatif	76
3.2	Metodologi Perancangan	82
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		84
4.1	Strategi Perancangan	84
4.1.1	<i>Conducting Research</i>	84
4.1.2	<i>Clarifying Strategy</i>	85
4.1.3	<i>Designing Identity</i>	90
4.1.4	<i>Creating Touchpoints</i>	105
4.1.5	<i>Managing Asset</i>	136
4.2	Analisis Perancangan	138
4.2.1	Analisis Logo dan Identitas Visual	138
4.2.2	Analisis <i>Graphic Standard Manual</i>	144
4.2.3	Analisis Supergrafis	145
4.2.4	Analisis <i>Stationery</i>	147
4.2.5	Analisis <i>Operational Media</i>	148
4.2.6	Analisis <i>Marketing Collateral</i>	153
4.2.7	Analisis <i>Merchandise</i>	158
4.3	<i>Budgeting</i>	159
BAB V PENUTUP		161
5.1	Simpulan	161
5.2	Saran	162

DAFTAR PUSTAKA xx
LAMPIRAN..... xxiii



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perbandingan Studi Eksisting	62
Tabel 3.2 Analisis SWOT D’Kandang	65
Tabel 3.3 Analisis SWOT Elite Park	68
Tabel 3.4 Analisis SWOT Scientia Square Park.....	71
Tabel 3.5 Analisis SWOT Faunaland	73
Tabel 4.1 <i>Budgeting</i>	159



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Color Wheel</i>	6
Gambar 2.2 Contoh Skema <i>Monochromatic</i> pada Logo.....	7
Gambar 2.3 Contoh Skema <i>Analogous</i> pada Logo	7
Gambar 2.4 Contoh Skema <i>Complementary</i> pada Logo.....	8
Gambar 2.5 Contoh Skema <i>Split Complementary</i> pada Logo	8
Gambar 2.6 Contoh Skema <i>Double Complementary</i> pada Logo.....	9
Gambar 2.7 Contoh Skema <i>Triadic</i> pada Logo	9
Gambar 2.8 Warna Merah pada Logo CNN	10
Gambar 2.9 Warna Kuning pada Logo Snapchat.....	10
Gambar 2.10 Warna Biru pada Logo Intel.....	11
Gambar 2.11 Warna Hijau pada Logo Line	11
Gambar 2.12 Warna Ungu pada Logo Milka.....	12
Gambar 2.13 Warna Jingga pada Logo Dunkin.....	12
Gambar 2.14 Warna Hitam pada Logo Coach	13
Gambar 2.15 Warna Putih pada Logo DC	13
Gambar 2.16 Warna Abu pada logo Wikipedia.....	14
Gambar 2.17 Warna Coklat pada Logo M&Ms.....	15
Gambar 2.18 Warna Krem pada Stationery Brand	15
Gambar 2.19 Warna <i>Turquoise</i> pada Canva	16
Gambar 2.20 Contoh Desain dalam Berbagai Format	16
Gambar 2.21 Keseimbangan Simetris pada Logo.....	17
Gambar 2.22 Keseimbangan Asimetris pada Logo.....	17
Gambar 2.23 Keseimbangan Radial pada Logo.....	18
Gambar 2.24 Contoh Hierarki Visual dalam <i>Social Media Post</i>	18
Gambar 2.25 <i>Emphasis</i>	19
Gambar 2.26 Ritme pada Format <i>Multipage</i>	20
Gambar 2.27 Kesatuan dalam <i>Brand Identity</i>	20
Gambar 2.28 <i>Laws of Perceptual Organizations</i>	21
Gambar 2.29 Kotak <i>Fibonacci</i>	22
Gambar 2.30 <i>Rule of Third</i>	23
Gambar 2.31 <i>Single-column Grid</i>	24
Gambar 2.32 <i>Multicolumn Grid</i>	24
Gambar 2.33 <i>Modular Grid</i>	25
Gambar 2.34 Contoh Huruf Serif.....	26
Gambar 2.35 Contoh Huruf Sans Serif	26
Gambar 2.36 Contoh Huruf <i>Script</i>	27
Gambar 2.37 Contoh Huruf Dekoratif	27
Gambar 2.38 Contoh Huruf Slab Serif.....	27

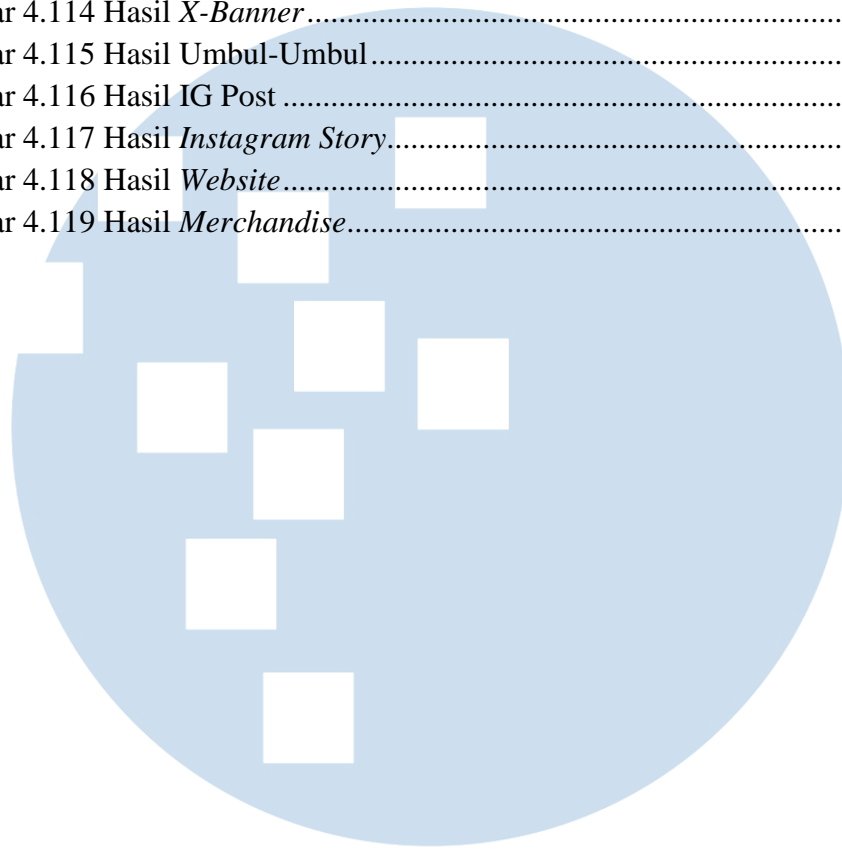
Gambar 2.39 Contoh <i>Brand Value</i> Apple	30
Gambar 2.40 <i>Authenticity</i>	32
Gambar 2.41 Contoh Logo <i>Wordmarks</i>	34
Gambar 2.42 Contoh Logo <i>Letterform</i>	35
Gambar 2.43 Contoh Logo <i>Pictorial Marks</i>	35
Gambar 2.44 Contoh Logo <i>Abstract Marks</i>	35
Gambar 2.45 Contoh Logo <i>Emblem Marks</i>	38
Gambar 2.46 Contoh Isi GSM NASA	38
Gambar 2.47 <i>Website</i>	38
Gambar 2.48 <i>Stationery</i>	38
Gambar 2.49 <i>Identification Sign</i>	39
Gambar 2.50 <i>Packaging</i>	39
Gambar 2.51 <i>Advertising</i>	40
Gambar 2.52 <i>Vehicle</i>	40
Gambar 2.53 <i>Uniform</i>	41
Gambar 2.54 <i>Ephemera</i>	42
Gambar 3.1 Dokumentasi Wawancara Pemilik BFC Mini Farm	46
Gambar 3.2 Dokumentasi Wawancara Erna	49
Gambar 3.3 Dokumentasi Wawancara Mawar	51
Gambar 3.4 Dokumentasi Wawancara <i>Expert Interview</i>	54
Gambar 3.5 Suasana BFC Mini Farm	57
Gambar 3.6 Hewan BFC Mini Farm.....	59
Gambar 3.7 Identitas BFC Mini Farm	60
Gambar 3.8 Tampilan Utama BFC Mini Farm	61
Gambar 3.9 Instagram BFC Mini Farm	61
Gambar 3.10 Logo D’Kandang Amazing Farm.....	64
Gambar 3.11 Tampilan Instagram D’Kandang.....	65
Gambar 3.12 Tampilan <i>Website</i> D’Kandang	65
Gambar 3.13 Logo Elite Park.....	66
Gambar 3.14 Supergrafis Elite Park.....	67
Gambar 3.15 Tampilan Instagram Elite Park.....	67
Gambar 3.16 Logo Scientia Square Park	69
Gambar 3.17 Aplikasi Scientia Square Park	70
Gambar 3.18 Tampilan Instagram Scientia Square Park	70
Gambar 3.19 Logo Faunaland Ancol	71
Gambar 3.20 Tampilan Instagram Faunaland Ancol.....	72
Gambar 3.21 Logo Suraloka Interactive Zoo.....	74
Gambar 3.22 Supergrafis Suraloka Interactive Zoo.....	75
Gambar 3.23 <i>Website</i> Suraloka Interactive Zoo	75
Gambar 3.24 Tampilan Instagram Suraloka	76

Gambar 3.25 Data Usia Responden	77
Gambar 3.26 Data Usia Anak Responden.....	78
Gambar 3.27 Data Rutinitas Liburan	78
Gambar 3.28 Persepsi terhadap Kata Mini Farm	79
Gambar 3.29 Data Persepsi Nama BFC Mini Farm.....	79
Gambar 3.30 Data Faktor Berkunjung ke Wisata Edukasi Hewan.....	80
Gambar 3.31 Data Harga yang Dikeluarkan Untuk Wisata Edukasi Hewan.....	81
Gambar 3.32 Kunjungan Tempat Wisata Edukasi Hewan.....	81
Gambar 4.1 <i>Mindmap</i> BFC Mini Farm.....	85
Gambar 4.2 <i>Positioning Matrix</i>	87
Gambar 4.3 <i>Brand Brief</i>	90
Gambar 4.4 <i>Moodboard</i>	91
Gambar 4.5 Sketsa Logo	92
Gambar 4.6 Sketsa Logo Terpilih	93
Gambar 4.7 Pilihan <i>Typeface</i>	93
Gambar 4.8 Stilasi Bentuk Hewan	94
Gambar 4.9 Digitalisasi Sketsa Logo.....	95
Gambar 4.10 Proses Perancangan Logotype.....	95
Gambar 4.11 Proses Menuju Hasil Logo	96
Gambar 4.12 Pemilihan Warna	97
Gambar 4.13 Perubahan Warna Biru	97
Gambar 4.14 Warna <i>Background</i> Utama	99
Gambar 4.15 Final Logo	99
Gambar 4.16 <i>Typeface</i> Chillax	99
Gambar 4.17 <i>Typeface</i> Balsamiq Sans.....	100
Gambar 4.18 Sketsa Supergrafis	101
Gambar 4.19 Alternatif Supergrafis.....	101
Gambar 4.20 Proses Perancangan Supergrafis.....	102
Gambar 4.21 Penggunaan Supergrafis	103
Gambar 4.22 Proses Digitalisasi Supergrafis Sekunder.....	103
Gambar 4.23 Supergrafis Sekunder	103
Gambar 4.24 Filter Fotografi	104
Gambar 4.25 Sebelum dan Sesudah diedit.....	105
Gambar 4.26 Referensi <i>Stationery</i>	106
Gambar 4.27 Sketsa Kartu Nama.....	106
Gambar 4.28 Digitalisasi Kartu Nama.....	107
Gambar 4.29 Perancangan Kartu Nama.....	107
Gambar 4.30 Sketsa Kop Surat	108
Gambar 4.31 Digitalisasi Kop Surat	108
Gambar 4.32 Perancangan Kop Surat	109

Gambar 4.33 Alternatif Desain Amplop	109
Gambar 4.34 Perancangan Amplop	110
Gambar 4.35 Perancangan Stempel Perusahaan	110
Gambar 4.36 Referensi <i>Operational Media</i>	111
Gambar 4.37 Sketsa <i>Lanyard</i>	111
Gambar 4.38 Digitalisasi <i>Lanyard</i>	111
Gambar 4.39 Perancangan <i>Lanyard</i>	112
Gambar 4.40 Sketsa <i>ID Card</i>	112
Gambar 4.41 Proses Edit Foto Karyawan	112
Gambar 4.42 Digitalisasi <i>ID Card</i> Depan	113
Gambar 4.43 Digitalisasi <i>ID Card</i> Belakang	113
Gambar 4.44 Perancangan <i>ID Card</i>	114
Gambar 4.45 Sketsa Warna Baju Seragam	114
Gambar 4.46 Seragam	115
Gambar 4.47 Sketsa Tiket Masuk	115
Gambar 4.48 Digitalisasi Tiket Masuk	116
Gambar 4.49 Perancangan Tiket Masuk	116
Gambar 4.50 Sketsa <i>Operational Sign</i>	117
Gambar 4.51 Digitalisasi <i>Operational Sign</i>	117
Gambar 4.52 Hasil Perancangan <i>Operational Sign</i>	118
Gambar 4.53 Perancangan <i>Identification Sign</i>	118
Gambar 4.54 <i>Mockup Signage</i>	118
Gambar 4.55 Sketsa <i>Sign</i> Deskripsi Hewan	119
Gambar 4.56 Digitalisasi <i>Sign</i> Deskripsi Hewan	119
Gambar 4.57 <i>Sign</i> Deskripsi Hewan	120
Gambar 4.58 Sketsa <i>Directional Sign</i>	120
Gambar 4.59 Digitalisasi <i>Directional Sign</i>	121
Gambar 4.60 Perancangan <i>Directional Sign</i>	121
Gambar 4.61 Hasil <i>Directional Sign</i>	122
Gambar 4.62 Referensi <i>Marketing Collateral</i>	122
Gambar 4.63 Sketsa Umbul-umbul	123
Gambar 4.64 Digitalisasi Umbul-umbul	123
Gambar 4.65 Perancangan Umbul-umbul	123
Gambar 4.66 Sketsa Brosur	124
Gambar 4.67 Digitalisasi Brosur	124
Gambar 4.68 Proses Revisi Brosur	125
Gambar 4.69 Perancangan Brosur	125
Gambar 4.70 Sketsa <i>X-Banner</i>	126
Gambar 4.71 Digitalisasi <i>X-Banner</i>	126
Gambar 4.72 Perancangan <i>X-Banner</i>	127

Gambar 4.73 <i>Sitemap</i>	127
Gambar 4.74 <i>Sketsa Website</i>	128
Gambar 4.75 <i>Wireframe Website</i>	128
Gambar 4.76 <i>Digitalisasi Website</i>	129
Gambar 4.77 <i>Proses Perancangan Website</i>	129
Gambar 4.78 <i>Perancangan Desain Website</i>	130
Gambar 4.79 <i>Sketsa Instagram</i>	130
Gambar 4.80 <i>Digitalisasi Instagram</i>	131
Gambar 4.81 <i>Instagram Post</i>	131
Gambar 4.82 <i>Carousel Instagram Post</i>	132
Gambar 4.83 <i>Perancangan Instagram</i>	132
Gambar 4.84 <i>Sketsa Merchandise</i>	133
Gambar 4.85 <i>Digitalisasi Tumbler</i>	133
Gambar 4.86 <i>Mockup Tumbler</i>	134
Gambar 4.87 <i>Digitalisasi Totebag</i>	134
Gambar 4.88 <i>Mockup Totebag</i>	135
Gambar 4.89 <i>Digitalisasi Puzzle</i>	135
Gambar 4.90 <i>Mockup Puzzle</i>	136
Gambar 4.91 <i>Sketsa Layout GSM</i>	136
Gambar 4.92 <i>Grid GSM</i>	137
Gambar 4.93 <i>Layout GSM</i>	137
Gambar 4.94 <i>Hasil GSM</i>	138
Gambar 4.95 <i>Logo BFC Mini Farm</i>	138
Gambar 4.96 <i>Garis Negative Space Logo</i>	140
Gambar 4.97 <i>Bentuk Pada Logo</i>	140
Gambar 4.98 <i>Pertanyaan Uji Coba</i>	141
Gambar 4.99 <i>Hasil Pertanyaan 1 Uji Coba</i>	142
Gambar 4.100 <i>Hasil Pertanyaan 2 Uji Coba</i>	142
Gambar 4.101 <i>Warna Logo</i>	143
Gambar 4.102 <i>Color Palette</i>	144
Gambar 4.103 <i>Hasil Penerapan Grid dan Margin</i>	145
Gambar 4.104 <i>Supergrafis</i>	146
Gambar 4.105 <i>Closure Supergrafis</i>	146
Gambar 4.106 <i>Hasil Stationery</i>	147
Gambar 4.107 <i>Hasil ID Card</i>	149
Gambar 4.108 <i>Hasil Seragam dan Lanyard</i>	149
Gambar 4.109 <i>Hasil Tiket Masuk</i>	150
Gambar 4.110 <i>Hasil Identification dan Operational Sign</i>	151
Gambar 4.111 <i>Directional Sign</i>	152
Gambar 4.112 <i>Hasil Animal Description Sign</i>	152

Gambar 4.113 Hasil Brosur.....	154
Gambar 4.114 Hasil <i>X-Banner</i>	155
Gambar 4.115 Hasil Umbul-Umbul.....	155
Gambar 4.116 Hasil IG Post.....	156
Gambar 4.117 Hasil <i>Instagram Story</i>	157
Gambar 4.118 Hasil <i>Website</i>	158
Gambar 4.119 Hasil <i>Merchandise</i>	158



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A BAP Dosen Pembimbing 1	xxiii
Lampiran B BAP Dosen Pembimbing 2	xxiv
Lampiran C Turnitin	xxv
Lampiran D Transkrip Wawancara Narasumber	xxix
Lampiran E Transkrip Wawancara Pengunjung	xxxvi
Lampiran F Wawancara <i>Online</i> Pengunjung dan Target Audiens.....	xliii
Lampiran G Transkrip Wawancara <i>Expert Interview</i>	xlv
Lampiran H Kuesioner.....	lxi



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA