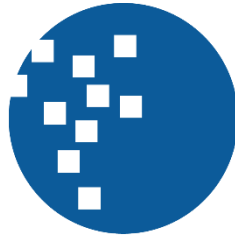


PERANCANGAN *BRAND DESTINATION*

PULAU BIAK PAPUA



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Juan Kevin Antonio

0000031742

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

PERANCANGAN BRAND DESTINATION

PULAU BIAK PAPUA



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Juan Kevin Antonio

0000031742

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Juan Kevin Antonio

Nomor Induk Mahasiswa : 00000031742

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN BRAND DESTINATION PULAU BIAK PAPUA

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, 3 Januari 2023

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Juan Kevin Antonio)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN BRAND DESTINATION PULAU BIAK PAPUA

Oleh

Nama : Juan Kevin Antonio
NIM : 00000031742
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Rabu, 3 Januari 2024
Pukul 11.15 s.d 12.00 dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

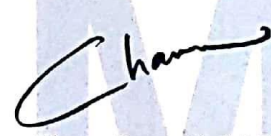
Ketua Sidang


Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807/E069425


Penguji


Leonardo Adi Dharma Widya, S.Sn., M.Ds.
0305117401/L00146

Pembimbing


Chara Susanti, M.Ds.
0313048703/L00266

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliandd 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 : Juan Kevin Antonio
NIM : 00000031742
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 BRAND DESTINATION PULAU BIAK PAPUA

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, 3 Januari 2023

Yang menyatakan,



(Juan Kevin Antonio)

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini dengan judul "Perancangan Brand Destination Pulau Biak Papua". Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Sarjana (S1) jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak selama penyusunan laporan ini 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. Chara Susanti, M.Ds. sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Kepala Dinas Pariwisata Biak Numfor Abetto Sroyer, sebagai narasumber yang telah bersedia diwawancara untuk dimintai data sebagai kelengkapan Tugas Akhir
6. Terima Kasih kepada koordinator Tugas Akhir, Dewan Dosen Penguji atas waktu yang diberikan kepada penulis untuk dapat melakukan proses persidangan dengan baik.

Semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat di lingkungan Masyarakat, Bangsa, dan Negara.

Tangerang, 3 Januari 2023


(Juan Kevin Antonio)

PERANCANGAN BRAND DESTINATION

PULAU BIAK PAPUA

(Juan Kevin Antonio)

ABSTRAK

Wisata alam adalah kegiatan yang dilaksanakan untuk melihat dan mendalami gejala alam yang unik dan indah di suaka margasatwa dan taman nasional, taman hutan di kawasan wisata alam utama. Pulau Biak yang terletak di Provinsi Papua merupakan wisata alam yang terletak di sebuah pulau kecil di Teluk Cendrawasih. Pulau Biak memiliki berbagai macam lokasi atau destinasi wisata. Mulai dari wisata bahari, wisata budaya, sampai wisata sejarah peninggalan perang dunia II. Dengan banyaknya destinasi wisata yang dimiliki oleh Pulau Biak, Pulau Biak masih belum mempunyai identitas untuk dikenal oleh Masyarakat Indonesia khususnya yang berdomisili di Jabodetabek. Dengan adanya permasalahan tersebut, penulis memutuskan untuk membuat perancangan *brand destination* untuk Pulau Biak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode campuran yaitu dengan teknik wawancara, kuesioner, dan studi referensi. Untuk perancangan karya digunakan teori branding yang terinspirasi dari buku “*Brand Identity Design*” karya Wheeler, serta *framework* “*Destination Strategic Branding*” yang dikembangkan oleh Balakrishnan yang terdiri dari *conducting research, clarifying strategy, designing identity, creating touchpoints, dan managing assets*.

Kata kunci: Pulau Biak, Pariwisata, Identitas, *Brand Destination*

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

BIAK ISLAND BRAND DESTINATION DESIGN

Juan Kevin Antonio

ABSTRACT (English)

Nature tourism is an activity carried out to see and explore unique and beautiful natural phenomena in wildlife reserves and national parks, forest parks in major natural tourism areas. Biak Island, located in Papua Province, is a natural tourist attraction located on a small island in Cendrawasih Bay. Biak Island has various tourist locations or destinations. Starting from marine tourism, cultural tourism, to historical tourism from World War II relics. With the many tourist destinations that Biak Island has, Biak Island still does not have an identity to be known by the Indonesian people, especially those who live in Jabodetabek. Given these problems, the author decided to design a brand destination for Biak Island. The method used in this research is a mixed method, namely interview techniques, questionnaires and reference studies. To design the work, branding theory was used which was inspired by the book "Brand Identity Design" by Wheeler, as well as the "Destination Strategic Branding" framework developed by Balakrishnan which consists of conducting research, clarifying strategy, designing identity, creating touchpoints, and managing assets.

Keywords: *Biak Island, Tourism, Identity, Brand Destination*

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

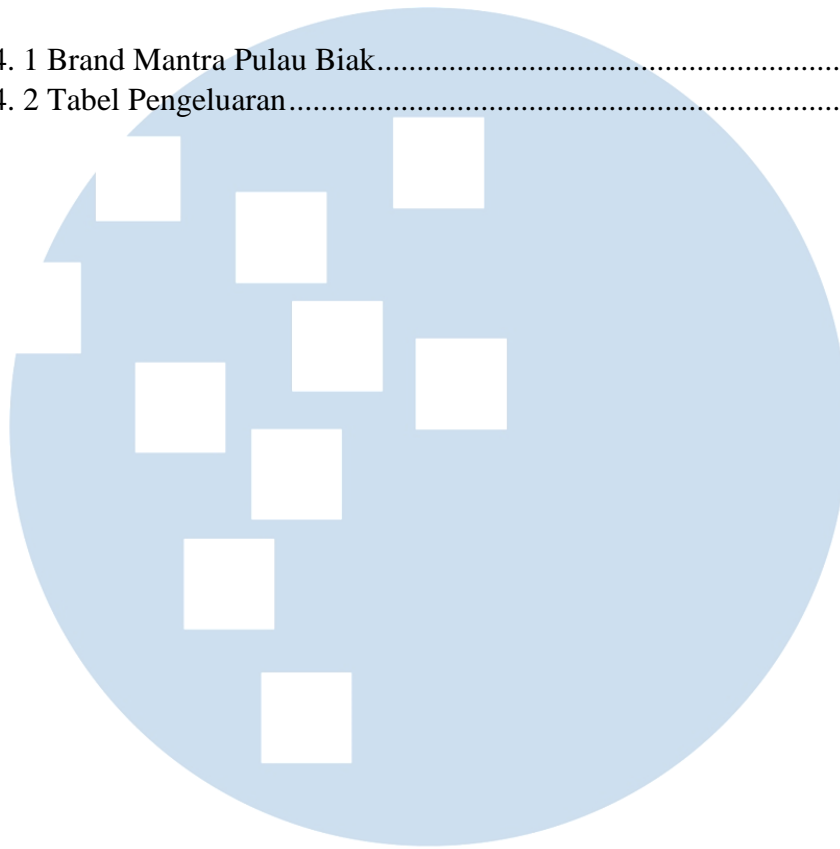
DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
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 Grafis	5
2.1.1 Elemen Grafis	5
2.1.2 Prinsip Desain	9
2.1.3 Tipografi	10
2.1.4 Layout	17
2.1.5 Fotografi	17
2.2 Brand	20
2.2.1 Brand Identity	20
2.2.2 Brand Equity	20
2.2.3 Brand Awareness	21
2.2.4 Brand Positioning	21
2.2.5 Branding	21
2.2.6 Brandmarks	22

2.2.7	<i>Destination Branding</i>	22
2.3	Pariwisata	22
2.3.1	Destinasi Pariwisata	23
2.3.2	Daya Tarik Wisata	23
2.3.3	Komponen Pariwisata	23
2.3.4	Wisata Bahari	25
2.3.5	Pulau Biak	25
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN	26
3.1	Metodologi Penelitian	26
3.1.1	Metode Kualitatif	26
3.1.1	Metode Kuantitatif	31
3.2	Metodologi Perancangan	34
BAB IV	STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN	37
4.1	Strategi Perancangan	37
4.1.1	<i>Clarifying Strategy</i>	37
4.1.2	<i>Designing Identity</i>	40
4.1.3	<i>Marketing Collateral</i>	47
4.1.4	<i>Managing Assets</i>	53
4.2	Analisis Perancangan	54
4.2.1	<i>Analisis Beta Test</i>	54
4.2.2	Analisis Logo	62
4.2.3	Analisis Supergrafis	63
4.2.4	<i>Analisis Promotional Tools</i>	64
4.2.5	<i>Analisis GSM (Graphic Standart Manual)</i>	69
4.3	<i>Budgeting</i>	70
BAB V	PENUTUP	72
5.1	Simpulan	72
5.2	Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN	xv

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Brand Mantra Pulau Biak.....	39
Tabel 4. 2 Tabel Pengeluaran.....	71



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

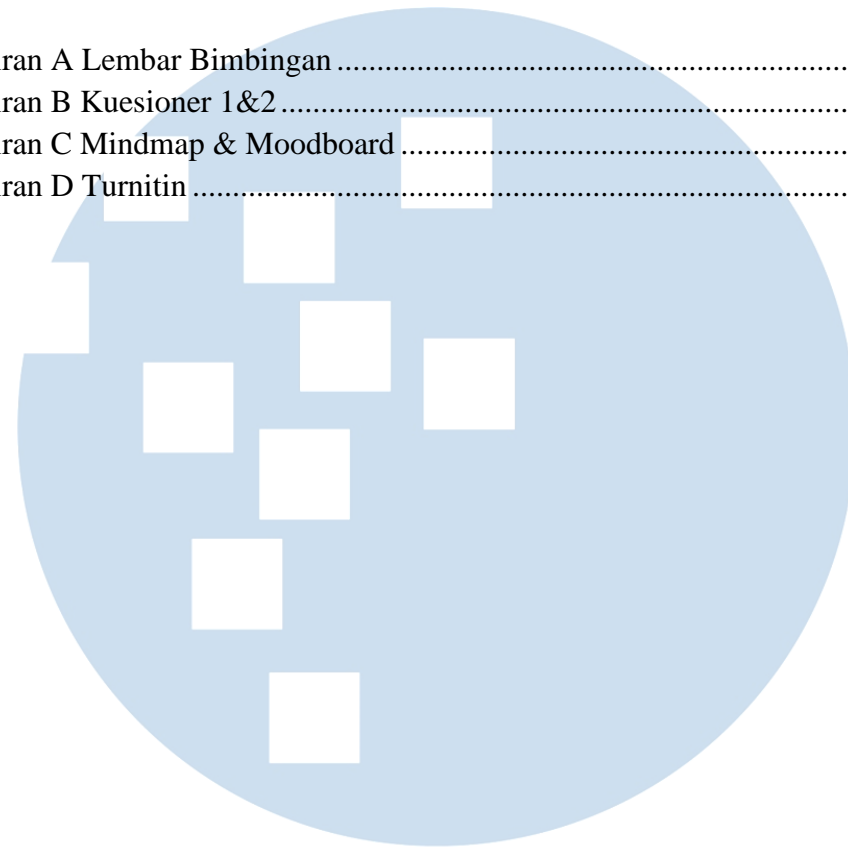
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Penerapan Lines Pada Desain Grafis	5
Gambar 2. 2 Penerapan Bidang Dalam Desain	6
Gambar 2. 3 Contoh Penerapan Motif & Tekstur pada desain	6
Gambar 2. 4 Implementasi Ilusi ruang	7
Gambar 2. 5 Implementasi Ilusi Pergerakan	7
Gambar 2. 6 Implementasi Value Dalam Desain Grafis.....	8
Gambar 2. 7 Penerapan Warna Dalam Desain Grafis.....	8
Gambar 2. 8 Contoh font blackletter.....	11
Gambar 2. 9 Contoh font Humanist	12
Gambar 2. 10 Contoh font Old Style	13
Gambar 2. 11 Contoh font Transitional	13
Gambar 2. 12 Contoh font Modern	14
Gambar 2. 13 Contoh font Slab Serif.....	14
Gambar 2. 14 Contoh font Sans Serif	15
Gambar 2. 15 Contoh font Script and Cursive.....	16
Gambar 2. 16 Contoh font Displand atau Decorative	16
Gambar 2. 17 Contoh implementasi Rule of Third dalam fotografi	18
Gambar 2. 18 Contoh implementasi Rule of Space dalam fotografi	18
Gambar 2. 19 penerapan Rules of Odds di dalam fotografi.....	19
Gambar 2. 20 Penerapan Teori Gestalt di dalam fotografi	19
Gambar 3. 1 Dokumentasi interview dengan Kepala.....	27
Gambar 3. 2 Burung Jalak Bali yang dijadikan maskot Pulau Bali	29
Gambar 3. 3 Logo pergerakan program We Love Bali.....	30
Gambar 3. 4 Video dari channel Bali Go Live.....	30
Gambar 3. 5 Rumus Slovin	32
Gambar 3. 6 Hasil kuesioner mengenai pengetahuan tentang Pulau Biak.....	32
Gambar 3. 7 Kuesioner mengenai posisi geografis Pulau Biak.....	33
Gambar 3. 8 Kuesioner tentang destinasi wisata di Pulau Biak.....	33
Gambar 3. 9 Kuesioner mengenai wisata bahari di Pulau Biak.....	34
Gambar 4. 1 Mindmap	38
Gambar 4. 2 Moodboard	41
Gambar 4. 3 Kesenian Patung Karwar	42
Gambar 4. 4 Hasil Eksplorasi Pola/Pattern	42
Gambar 4. 5 Digitalisasi sketsa & Pewarnaan pada Logo	43
Gambar 4. 6 Digitalisasi & Pewarnaan pada sketsa 2.....	44
Gambar 4. 7 Color Palette Pink Sunset.....	44
Gambar 4. 8 Font Helvetica	45
Gambar 4. 9 Supergrafis 1	46

Gambar 4. 10 Supergrafis 2	46
Gambar 4. 11 Supergrafis 3	47
Gambar 4. 12 Salah Satu Media Promosi Brosur	48
Gambar 4. 13 Media Promosi Flyer	49
Gambar 4. 14 Media Promosi e-Flyer	50
Gambar 4. 15 Media Promosi Banner	51
Gambar 4. 16 Media Promosi Billboard	52
Gambar 4. 17 Template poster dan contoh pengaplikasiannya	52
Gambar 4. 18 Grid Graphic Standart Manual	53
Gambar 4. 19 Graphic Standart Manual	53
Gambar 4. 20 Judul dan deskripsi kuesioner beta test	55
Gambar 4. 21 Hasil kuesioner mengenai umur audience	55
Gambar 4. 22 Sample visual pada kuesioner	56
Gambar 4. 23 Metode Linear Scale dalam pilihan jawaban	56
Gambar 4. 24 Hasil kuesioner mengenai tampilan visual	57
Gambar 4. 25 Hasil Kuesioner mengenai logo	57
Gambar 4. 26 Hasil kuesioner mengenai penggunaan font	58
Gambar 4. 27 Hasil kuesioner mengenai keterbacaan font	58
Gambar 4. 28 Hasil kuesioner mengenai susunan layout	59
Gambar 4. 29 Hasil kuesioner mengenai kemenarikan layout	59
Gambar 4. 30 Hasil kuesioner mengenai penggunaan warna	60
Gambar 4. 31 Hasil kuesioner kesesuaian warna dengan tema	60
Gambar 4. 32 Hasil kuesioner mengenai kemenarikan element visual	61
Gambar 4. 33 Hasil kuesioner kerapihan elemen visual	61
Gambar 4. 34 Hasil kuesioner Kritik dan saran	62
Gambar 4. 35 Penggunaan Grid dalam Perancangan Logo.	62
Gambar 4. 36 Grid Dalam Perancangan Supergrafis	63
Gambar 4. 37 Grid pada alternatif supergrafis 1	63
Gambar 4. 38 Alternatif supergrafis 2	64
Gambar 4. 39 Analisis Brosur	65
Gambar 4. 40 Analisis Flyer	66
Gambar 4. 41 Analisis e-Flyer	67
Gambar 4. 42 Analisis Banner	68
Gambar 4. 43 Template Billboard	68
Gambar 4. 44 Poster	69
Gambar 4. 45 Mockup GSM (Graphic Standart Manual)	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Bimbingan	87
Lampiran B Kuesioner 1&2	88
Lampiran C Mindmap & Moodboard	94
Lampiran D Turnitin	96



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA