

**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL BUKIT CUMBRI DI
KABUPATEN WONOGIRI**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Kathleen Tandi

00000053759

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI & DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL BUKIT CUMBRI DI
KABUPATEN WONOGIRI**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Kathleen Tandil

0000053759

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

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kathleen Tandi

Nomor Induk Mahasiswa : 00000053759

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/Skripsi/ Tugas Akhir/Laporan~~
~~Magang/MBKM~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL BUKIT CUMBRI DI KABUPATEN WONOGIRI

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 6 Januari 2025



(Kathleen Tandi)

HALAMAN PENGESAHAN

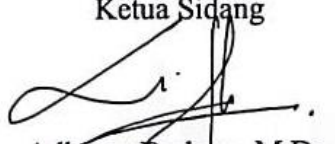
Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL BUKIT CUMBRI DI
KABUPATEN WONOGIRI**

Oleh

Nama Lengkap : Kathleen Tandi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053759
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 6 Januari 2025
Pukul 11.15 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/042750

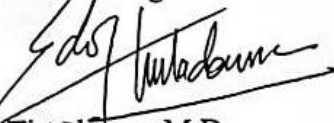
Penguji


Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/L00011

Pembimbing 1


Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds.
0311118807/100049

Pembimbing 2


Edo Tirtadarma, M.Ds.
0324128506/071279

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yqliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kathleen Tandi
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053759
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL
BUKIT CUMBRI DI KABUPATEN
WONOGIRI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia*:

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 6 Januari 2025



(Kathleen Tandi)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan salah satu syarat guna untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain pada Universitas Multimedia Nusantara, Tangerang. Tentunya dalam menulis Tugas Akhir ini, penulis menemukan banyaknya kesulitan dan hambatan. Akan tetapi, berkat bimbingan dan nasehat dari berbagai belah pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Martinus Eko Prasetyo, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Edo Tirtadarma, M.Ds., selaku Pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menulis Tugas Akhir ini dengan harapan semoga karya ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain mengenai pilar identitas Desain Komunikasi Visual (DKV), serta semoga pembaca karya ini dapat mengunjungi Bukit Cumbri sebagai salah satu potensi wisata alam di Kabupaten Wonogiri.

Tangerang, 6 Januari 2025



(Kathleen Tandi)

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL

BUKIT CUMBRI DI KABUPATEN

WONOGIRI

(Kathleen Tandi)

ABSTRAK

Bukit Cumbri yang berada di Kabupaten Wonogiri merupakan salah satu destinasi wisata dengan potensi yang besar untuk berkembang. Namun, pengembangan identitasnya sebagai tujuan wisata belum optimal. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk memperkuat identitas visual Bukit Cumbri guna membangun kesadaran dan minat wisatawan untuk berkunjung, serta meningkatkan keberlanjutan wisata alam Bukit Cumbri di masa mendatang. Penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk merancang identitas visual Bukit Cumbri dengan hasil perancangan berupa *Graphic Standard Manual* (GSM) dan tambahan media kolateral berupa *booklet*, konten sosial media, dan *website*. Metode penelitian yang dilakukan berupa metode penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan pendekatan perancangan desain yang melibatkan wawancara mendalam dengan ahli, pengisian kuesioner, dan studi literatur. Proses perancangan akan meliputi identifikasi elemen-elemen atau *Unique Selling Point* (USP) Bukit Cumbri seperti keindahan alam, sejarah, dan budaya lokal yang dapat menjadi dasar atau pondasi penguatan identitas visualnya. Simpulan dari penelitian ini berupa identitas visual Bukit Cumbri yang kuat sebagai destinasi wisata alam dengan *historical value* yang ditawarkan dapat meningkatkan daya saingnya di pasar pariwisata.

Kata kunci: *Destination Branding*, Identitas visual, Bukit Cumbri, *Rebranding*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGN OF BUKIT CUMBRI'S VISUAL IDENTITY IN WONOGIRI REGENCY

(Kathleen Tandi)

ABSTRACT (English)

Bukit Cumbri, located in Wonogiri Regency, is a tourist destination with significant potential for growth. However, its development as a tourist destination has not yet reached its full potential. This research stems from the need to strengthen Bukit Cumbri's visual identity to raise awareness and attract tourists, as well as to ensure the sustainability of its natural tourism in the future. The goal of this thesis is to design Bukit Cumbri's visual identity, with the final output being a Graphic Standard Manual (GSM) along with additional collateral media such as a booklet, social media content, and a website. The research methodology includes both qualitative and quantitative approaches, utilizing design-based methods such as in-depth interviews with experts, questionnaire distribution, and literature studies. The design process will involve identifying the unique elements or Unique Selling Points (USP) of Bukit Cumbri, such as its natural beauty, historical value, and local culture, which can serve as the foundation for strengthening its visual identity. The conclusion of this study is that a strong visual identity for Bukit Cumbri as a natural tourism destination, offering historical value, can enhance its competitiveness in the tourism market.

Keywords: Destination Branding, Visual Identity, Bukit Cumbri, Rebranding

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT (English)</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Brand</i>	5
2.1.1 <i>Rebranding</i>	5
2.1.2 <i>Brand Positioning</i>	6
2.1.3 <i>Brand Identity</i>	8
2.1.4 <i>Brand Strategy</i>	9
2.1.5 <i>Brand Promise</i>	9
2.1.6 <i>Brand Revitalization</i>	10
2.1.7 <i>Brand Mantra</i>	10
2.1.8 <i>Brand Architecture</i>	13
2.1.9 <i>Unique Selling Point (USP)</i>	15
2.2 <i>Graphic Standard Manual (GSM)</i>	15
2.2.1 <i>Visual Identity</i>	15
2.2.2 <i>Brand Marks</i>	16

2.2.3 <i>Tagline</i>	20
2.2.4 <i>Color</i>	24
2.2.5 <i>Tipografi</i>	33
2.2.6 <i>Grid & Layout</i>	38
2.2.7 <i>Collaterals</i>	42
2.3 Wisata Alam	48
2.4 Penelitian yang Relevan	49
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	51
3.1 Subjek Perancangan	51
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	53
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	54
3.3.1 <i>Observasi</i>	55
3.3.2 <i>Wawancara</i>	57
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	63
3.3.4 <i>Kuesioner</i>	64
3.3.5 <i>Studi Eksisting</i>	67
3.3.6 <i>Studi Referensi</i>	68
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	69
4.1 Hasil Perancangan	69
4.1.1 <i>Conducting Research</i>	69
4.1.2 <i>Clarifying Strategy</i>	109
4.1.3 <i>Designing Identity</i>	117
4.1.4 <i>Creating Touchpoint</i>	123
4.1.5 <i>Managing Asset</i>	153
4.1.6 <i>Persiapan Beta Test</i>	155
4.1.7 <i>Hasil Bimbingan Spesialis</i>	157
4.1.8 <i>Kesimpulan Perancangan</i>	159
4.2 Analisis Perancangan	160
4.2.1 <i>Analisis Beta Test</i>	160
4.2.2 <i>Analisis Logo dan Sistem Identitas</i>	169
4.2.3 <i>Analisis Warna</i>	172
4.2.4 <i>Analisis Tipografi</i>	173

4.2.5 Analisis Supergrafis	174
4.2.6 Analisis <i>Tagline</i>	176
4.2.7 Analisis <i>Stationary</i>	177
4.2.8 Analisis <i>Placemaking</i>	180
4.2.9 Analisis <i>Vehicle</i>	181
4.2.10 Analisis <i>Advertising</i>	183
4.2.11 Analisis <i>Uniform</i>	187
4.2.12 Analisis <i>Signage</i>	190
4.2.13 Analisis <i>Ephemera</i>	192
4.2.14 Analisis GSM.....	196
4.2.15 Anggaran	200
BAB V PENUTUP	203
5.1 Simpulan	203
5.2 Saran	204
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN	xx



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Metriks Pengamatan Berperan Serta.....	55
Tabel 3.2 Metriks Pengamatan Terfokus	56
Tabel 3.3 Data Responden	64
Tabel 3.4 Behavior Responden	65
Tabel 3.5 Branding Wisata Alam.....	66
Tabel 3.6 Brand Marks Bukit Cumbri.....	67
Tabel 4.1 Hasil Data Responden.....	94
Tabel 4.2 Analisa SWOT Pulau Macan	103
Tabel 4.3 Analisa SWOT Gunung Kerinci	105
Tabel 4.4 Brand Brief.....	111
Tabel 4.5 Persiapan Beta Test Section 1	156
Tabel 4.6 Persiapan Beta Test Section 2	157
Tabel 4.7 Persiapan Beta Test Section 3.....	157
Tabel 4.8 Anggaran.....	200



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rebranding	6
Gambar 2.2 Brand Positioning.....	7
Gambar 2.3 Brand Identity.....	8
Gambar 2.4 Brand Promise	9
Gambar 2.5 Brand Refresh.....	10
Gambar 2.6 Brand Mantra.....	11
Gambar 2.7 Tiga Elemen Brand Mantra	12
Gambar 2.8 Monolithic Google Play	13
Gambar 2.9 Endorsed Polo & Polo Ralph Lauren	14
Gambar 2.10 Pluralistic The Ritz-Carlton & Marriott	14
Gambar 2.11 Brandmarks	16
Gambar 2.12 Wordmarks	16
Gambar 2.13 Letterforms	17
Gambar 2.14 Pictorial Marks	18
Gambar 2.15 Abstract Marks	18
Gambar 2.16 Emblem Marks	19
Gambar 2.17 Dynamic Marks	19
Gambar 2.18 Character Marks	20
Gambar 2.19 Tagline Nike.....	21
Gambar 2.20 Tagline Walmart.....	21
Gambar 2.21 Tagline Disneyland	22
Gambar 2.22 Tagline Redbull	23
Gambar 2.23 Tagline Subway.....	23
Gambar 2.24 Tagline Subway.....	24
Gambar 2.25 Value in Color	25
Gambar 2.26 Saturation	26
Gambar 2.27 RGB.....	27
Gambar 2.28 CMYK.....	27
Gambar 2.29 Logo KFC.....	28
Gambar 2.30 Logo Bethesda.....	29
Gambar 2.31 Logo Banana Boat.....	29
Gambar 2.32 Logo Taman Safari Bogor.....	30
Gambar 2.33 Logo BMW	30
Gambar 2.34 Logo Mercedes Benz.....	31
Gambar 2.35 Logo Nestle	31
Gambar 2.36 Logo Xiaomi	32
Gambar 2.37 Logo Tacobell	32
Gambar 2.38 Typeface Serif	34
Gambar 2.39 Typeface Sans Serif.....	35
Gambar 2.40 Typeface Slab Serif	35

Gambar 2.41 Typeface Script	36
Gambar 2.42 Typeface Display	36
Gambar 2.43 Typeface Monospace.....	37
Gambar 2.44 Typeface Handwriting.....	37
Gambar 2.45 Typeface Decorative	38
Gambar 2.46 Single Column Grid	40
Gambar 2.47 Multi Column Grid.....	41
Gambar 2.48 Modular Grid.....	41
Gambar 2.49 Corporate Branding Stationery.....	43
Gambar 2.50 Signage	43
Gambar 2.51 Produk Apple.....	44
Gambar 2.52 Packaging Design.....	45
Gambar 2.53 Advertising Design.....	46
Gambar 2.54 Placemaking Starbucks	46
Gambar 2.55 Vehicles Design.....	47
Gambar 2.56 Uniform Design.....	48
Gambar 2.57 Ephemera.....	48
Gambar 4.1 Dokumentasi Terminal, Tempat Makan & Tempat Penginapan.....	70
Gambar 4.2 Dokumentasi Rute Perjalanan ke Bukit Cumbri	71
Gambar 4.3 Dokumentasi Persiapan Sebelum Melakukan Pendakian	71
Gambar 4.4 Dokumentasi Pendakian.....	72
Gambar 4.5 Dokumentasi Lingkungan Sekitar Tenda & Pendirian Tenda	72
Gambar 4.6 Dokumentasi Persiapan dan Proses Memasak	73
Gambar 4.7 Dokumentasi Pemandangan Bukit Cumbri Pada Malam Hari.....	73
Gambar 4.8 Dokumentasi Perilaku Pengunjung.....	74
Gambar 4.9 Dokumentasi Signage dan Sampah dari Wisatawan.....	74
Gambar 4.10 Dokumentasi Signage Perbatasan dan Jalur Turun.....	75
Gambar 4.11 Logo Instagram @bukit_cumbri_official dan @bukit_cumbri.....	76
Gambar 4.12 Dokumentasi Banner dan Signage	76
Gambar 4.13 Highlight Informasi dari Instagram Bukit Cumbri.....	77
Gambar 4.14 Postingan Bukit Cumbri	77
Gambar 4.15 Brosur Informasi Penyewaan Alat Camping & Infografis.....	78
Gambar 4.16 Wawancara Pertama dengan Tour Guide Bukit Cumbri.....	79
Gambar 4.17 Wawancara Kedua dengan Tour Guide Bukit Cumbri	82
Gambar 4.18 Wawancara dengan Wisatawan Pecinta Alam	85
Gambar 4.19 Wawancara dengan Graphic Designer Expert Branding.....	88
Gambar 4.20 Focus Group Discussion dengan Wisatawan Lokal	91
Gambar 4.21 Kuesioner Section Behaviour Pertanyaan 2	95
Gambar 4.22 Kuesioner Section Behaviour Pertanyaan 3	96
Gambar 4.23 Kuesioner Section Branding Wisata Alam Pertanyaan 1	96
Gambar 4.24 Kuesioner Section Branding Wisata Alam Pertanyaan 2.....	97
Gambar 4.25 Kuesioner Section Branding Wisata Alam Pertanyaan 3.....	98
Gambar 4.26 Kuesioner Section Brand Marks Bukit Cumbri Pertanyaan 1.....	99

Gambar 4.27 Kuesioner Section Brand Marks Bukit Cumbri Pertanyaan 2.....	100
Gambar 4.28 Kuesioner Section Brand Marks Bukit Cumbri Pertanyaan 3.....	101
Gambar 4.29 Konten Instagram Pulau Macan	102
Gambar 4.30 Konten Instagram Gunung Kerinci	104
Gambar 4.31 Konten Instagram Tungku Bumi.....	106
Gambar 4.32 Konten Instagram Jolotundo Glamping	107
Gambar 4.33 Consumer Persona 1	109
Gambar 4.34 Consumer Persona 2.....	110
Gambar 4.35 Brand Positioning Statement.....	116
Gambar 4.36 Alternatif Sketsa Logo	118
Gambar 4.37 Alternatif Final Logo.....	118
Gambar 4.38 Proporsi Finalisasi Logo.....	119
Gambar 4.39 Finalisasi Logo Utama	120
Gambar 4.40 Perancangan Color Palette Bukit Cumbri	121
<i>Gambar 4.41 Tipografi Bukit Cumbri.....</i>	122
Gambar 4.42 Perancangan Alternatif Supergrafis	122
Gambar 4.43 Finalisasi Perancangan Supergrafis.....	123
Gambar 4.44 Canvas Perancangan Kop Surat	124
Gambar 4.45 Proses Editing Kop Surat pada Adobe Illustrator	125
Gambar 4.46 Perancangan Kop Surat Bukit Cumbri	126
Gambar 4.47 Kanvas Perancangan Amplop	126
Gambar 4.48 Proses Editing Amplop pada Adobe Illustrator.....	126
Gambar 4.49 Perancangan Amplop Bukit Cumbri	127
Gambar 4.50 Kanvas Perancangan Amplop Bukit Cumbri	127
Gambar 4.51 Proses Editing Stempel pada Adobe Photoshop	128
Gambar 4.52 Kanvas Perancangan Stempel Bukit Cumbri di <i>Adobe Photoshop</i>	128
Gambar 4.53 Perancangan Stempel Bukit Cumbri di Adobe Photoshop	129
Gambar 4.54 Kanvas Perancangan Kendaraan Bermotor di Adobe Photoshop .	129
Gambar 4.55 Perancangan Kendaraan Bermotor di Adobe Photoshop	130
Gambar 4.56 Kanvas Perancangan Bus Mini di Adobe Photoshop.....	130
Gambar 4.57 Perancangan Bagian Depan & Samping Bus Mini	131
Gambar 4.58 Perancangan Konten Instagram Feeds di Adobe Illustrator.....	132
Gambar 4.59 Perancangan Desain Instagram Feeds di Adobe Illustrator	132
<i>Gambar 4.60 Perancangan Instagram Feeds</i>	133
Gambar 4.61 Konten Instagram Story	133
Gambar 4.62 Perancangan Desain Instagram Story di Adobe Illustrator	134
Gambar 4.63 Perancangan Instagram Story.....	134
Gambar 4.64 Kanvas Perancangan Desain Banner di Adobe Illustrator	135
Gambar 4.65 Perancangan Desain Roll Up Banner	136
Gambar 4.66 Kanvas Perancangan Brosur Bukit Cumbri	136
Gambar 4.67 Perancangan Desain Brosur di Adobe Illustrator	137
Gambar 4.68 Kanvas Perancangan Bendera Bukit Cumbri	138
Gambar 4.69 Perancangan Bendera Bukit Cumbri	138

Gambar 4.70 Kanvas Perancangan Slayer Staf.....	139
Gambar 4.71 Perancangan Desain Slayer di Adobe Photoshop	140
Gambar 4.72 Kanvas Perancangan Jaket	140
Gambar 4.73 Perancangan Desain Jaket di Adobe Illustrator.....	141
Gambar 4.74 Kanvas Perancangan Desain Topi Trucker di Adobe Photoshop .	142
Gambar 4.75 Perancangan Desain Topi Trucker di Adobe Photoshop	143
Gambar 4.76 Kanvas Perancangan Desain T-Shirt di Adobe Photoshop	143
Gambar 4.77 Perancangan Desain T-Shirt di Adobe Photoshop	144
Gambar 4.78 Kanvas Perancangan Desain Petunjuk Jalan di Adobe Illustrator	145
Gambar 4.79 Perancangan Desain Petunjuk Jalan di Adobe Illustrator	145
Gambar 4.80 Kanvas Perancangan Desain Penanda Tempat.....	146
Gambar 4.81 Perancangan Desain Penanda Tempat.....	146
Gambar 4.82 Kanvas Perancangan Desain Tumbler di Adobe Illustrator	147
Gambar 4.83 Perancangan Desain Tumbler di Adobe Illustrator	148
Gambar 4.84 Kanvas Perancangan Desain Slayer Wisatawan	148
Gambar 4.85 Perancangan Desain Slayer Wisatawan	149
Gambar 4.86 Kanvas Perancangan Desain Kantong Sampah.....	150
Gambar 4.87 Perancangan Desain Kantong Sampah.....	150
Gambar 4.88 Kanvas Perancangan Desain Bucket Hat di Adobe Photoshop.....	151
Gambar 4.89 Perancangan Desain Bucket Hat di Adobe Photoshop.....	151
Gambar 4.90 Kanvas Perancangan Desain Pin di Adobe Photoshop	152
Gambar 4.91 Perancangan Desain Pin di Adobe Photoshop	152
Gambar 4.92 Kerangka GSM.....	153
Gambar 4.93 Pengaturan Ruler Guide pada GSM Bukit Cumbri.....	154
Gambar 4.94 Tampilan Page Keseluruhan GSM.....	155
Gambar 4.95 Foto Bimbingan Spesialis	158
Gambar 4.96 Bimbingan Spesialis Before After Logo	158
Gambar 4.97 Bimbingan Spesialis Before After Supergrafis	159
Gambar 4.98 Pertanyaan 1 Section 1	161
Gambar 4.99 Pertanyaan 2 Section 1	161
Gambar 4.100 Pertanyaan 3 Section 1	162
Gambar 4.101 Pertanyaan 4 Section 1	162
Gambar 4.102 Pertanyaan 5 Section 1	163
Gambar 4.103 Pertanyaan 6 Section 1	163
Gambar 4.104 Pertanyaan 7 Section 1	164
Gambar 4.105 Pertanyaan 8 Section 1	164
Gambar 4.106 Pertanyaan 1 Section 2	165
Gambar 4.107 Pertanyaan 2 Section 2	166
Gambar 4.108 Pertanyaan 3 Section 2	166
Gambar 4.109 Pertanyaan 1 Section 3	167
Gambar 4.110 Pertanyaan 2 Section 3	168
Gambar 4.111 Tampilan Logo Bukit Cumbri	170
Gambar 4.112 Filosofi Logo	170

Gambar 4.113 Filosofi Warna.....	173
Gambar 4.114 Tipografi Bukit Cumbri.....	174
Gambar 4.115 Supergrafis Bukit Cumbri	175
Gambar 4.116 Mockup Kop Surat	178
Gambar 4.117 Mockup Amplop	179
Gambar 4.118 Mockup Stampel	180
Gambar 4.119 Mockup Placemaking.....	181
Gambar 4.120 Mockup Kendaraan Motor	182
Gambar 4.121 Mockup Kendaraan Bus Mini	182
Gambar 4.122 Mockup Instagram Feeds	183
Gambar 4.123 Mockup Instagram Story.....	184
Gambar 4.124 Mockup Banner	185
Gambar 4.125 Mockup Brosur.....	186
Gambar 4.126 Mockup Bendera	187
Gambar 4.127 Mockup Slayer Staf & Tour Guide	188
Gambar 4.128 Mockup Jaket	189
Gambar 4.129 Mockup Topi Trucker	189
Gambar 4.130 Mockup T-Shirt.....	190
Gambar 4.131 Mockup Signage Petunjuk Jalan	191
Gambar 4.132 Mockup Penanda Tempat.....	192
Gambar 4.133 Mockup Tumbler.....	193
Gambar 4.134 Mockup Slayer Wisatawan.....	194
Gambar 4.135 Mockup Kantong Sampah.....	194
Gambar 4.136 Mockup Bucket Hat	195
Gambar 4.137 Mockup Pin	196
Gambar 4.138 Mockup Cover Depan GSM.....	197
Gambar 4.139 Mockup Cover Depan & Belakang GSM	198
Gambar 4.140 Mockup Halaman Awal GSM.....	198
Gambar 4.141 Mockup Isi GSM.....	200

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xx
Lampiran Form Bimbingan.....	xxii
Lampiran Foto Bimbingan Spesialis.....	xxvi
Lampiran NDA.....	xxvii
Lampiran NDS	xxix
Lampiran Hasil Kuesioner Riset.....	xxx
Lampiran Kuesioner <i>Beta Test</i>	xxxvi
Lampiran Dokumentasi Bukit Cumbri.....	xlii

