

PERANCANGAN *BRAND DESTINATION*
KAMPUNG BANDAR SENAPELAN DI KOTA PEKANBARU



LAPORAN TUGAS AKHIR

Faiza Tanisha Nazhneen
00000056059

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

PERANCANGAN *BRAND DESTINATION*
KAMPUNG BANDAR SENAPELAN DI KOTA PEKANBARU



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Faiza Tanisha Nazhneen

00000056059

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Faiza Tanisha Nazhneen
Nomor Induk Mahasiswa : 0000056059
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/Skripsi/ Tugas Akhir/Laporan~~
~~Magang/MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN *BRAND DESTINATION*

KAMPUNG BANDAR SENAPELAN DI KOTA PEKANBARU

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, 17 Juni 2025



Faiza Tanisha Nazhneen

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *BRAND DESTINATION*

KAMPUNG BANDAR SENAPELAN DI KOTA PEKANBARU

Oleh

Nama Lengkap : Faiza Tanisha Nazhneen
Nomor Induk Mahasiswa : 0000056059
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Juni 2025
Pukul 09.00 s.d. 09.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/ 042750

Penguji


Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/ 083672

Pembimbing 1


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

Pembimbing 2


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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


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

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Faiza Tanisha Nazhneen
Nomor Induk Mahasiswa : 00000056059
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *BRAND DESTINATION*
KAMPUNG BANDAR SENAPELAN DI
KOTA PEKANBARU

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- ☒ 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, 17 Juni 2025



Faiza Tanisha Nazhneen

* 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 syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya Tugas Akhir berjudul “*Perancangan Brand Destination Kampung Bandar Senapelan di Kota Pekanbaru*”. Tugas Akhir ini merupakan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini tidak akan terlaksana tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan tulus 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 K, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., 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 berharap Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pengembangan pariwisata Kampung Bandar Senapelan dan menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya. Kritik dan saran sangat diharapkan untuk perbaikan.

Tangerang, 17 Juni 2025



Faiza Tanisha Nazhneen

PERANCANGAN *BRAND DESTINATION*

KAMPUNG BANDAR SENAPELAN DI KOTA PEKANBARU

(Faiza Tanisha Nazhneen)

ABSTRAK

Kampung Bandar Senapelan di Kota Pekanbaru memiliki potensi wisata budaya dan sejarah yang kaya, namun kurang diminati oleh generasi Z karena publikasi yang tidak efektif dan desain *branding* yang kurang relevan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang strategi *destination branding* guna meningkatkan daya tarik Kampung Bandar Senapelan sebagai destinasi wisata edukatif dan menarik bagi generasi muda. Metode penelitian dalam studi ini melibatkan kombinasi pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Aspek kualitatif diwujudkan melalui wawancara mendalam dengan ahli, sementara komponen kuantitatif dicapai melalui pengisian kuesioner oleh responden. Kedua metode ini didukung oleh studi literatur yang komprehensif. Adapun metode perancangan yang digunakan adalah model *brand identity* oleh Alina Wheeler, yang memandu proses kreasi identitas visual dari awal hingga akhir. Hasil perancangan mencakup identitas visual baru berupa logo, warna, dan media lainnya yang dirancang sesuai dengan preferensi generasi Z. Selain itu, strategi komunikasi visual dirancang untuk memperkuat citra Kampung Bandar sebagai destinasi wisata yang unik dan autentik. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan *branding* yang relevan dengan kebutuhan target audiens dapat meningkatkan daya tarik wisata Kampung Bandar Senapelan sekaligus mendukung pelestarian budaya Melayu. Implementasi hasil perancangan diharapkan mampu meningkatkan kunjungan wisatawan domestik, khususnya dari generasi Z, ke Kampung Bandar Senapelan.

Kata kunci: *Destination Branding*, Generasi Z, Budaya Melayu.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DESIGNING THE DESTINATION BRAND FOR KAMPUNG BANDAR SENAPELAN IN PEKANBARU

(Faiza Tanisha Nazhneen)

ABSTRACT (English)

Kampung Bandar Senapelan in Pekanbaru City possesses rich cultural and historical tourism potential; however, its appeal to Generation Z is limited due to ineffective publicity and an irrelevant branding design. This research aims to formulate a destination branding strategy to enhance Kampung Bandar Senapelan's attractiveness as an educational and engaging tourist destination for younger generations. The research methodology integrates both qualitative and quantitative approaches. Qualitative aspects are addressed through in-depth interviews with experts, while quantitative data are gathered via respondent questionnaires. Both methodologies are underpinned by a comprehensive literature review. The specific design methodology employed is Alina Wheeler's brand identity model, which guides the visual identity creation process from inception to completion. The design outcomes include a new visual identity, comprising a logo, color scheme, and other media, all meticulously tailored to Generation Z's preferences. Furthermore, a visual communication strategy is devised to strengthen Kampung Bandar's image as a unique and authentic tourist destination. The study concludes that developing branding relevant to the target audience's needs can significantly enhance Kampung Bandar Senapelan's tourism appeal while simultaneously supporting the preservation of Malay culture. The implementation of the design outcomes is anticipated to increase domestic tourist visits, particularly from Generation Z to Kampung Bandar Senapelan.

Keywords: Destination Branding, Generation Z, Malay Culture.

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
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>Brand Positioning</i>	5
2.1.2 <i>Brand Identity</i>	6
2.1.3 <i>Brand Strategy</i>	7
2.1.4 <i>Brand Promise</i>	7
2.1.5 <i>Brand Mantra</i>	8
2.1.6 <i>Unique Selling Proposition</i>	9
2.2 <i>Graphic Standard Manual (GSM)</i>	9
2.2.1 Logo	10
2.2.2 <i>Visual Identity</i>	11
2.2.3 <i>Brand Marks</i>	12
2.2.4 <i>Tagline</i>	16
2.2.5 <i>Warna</i>	17

2.2.6 Tipografi	23
2.2.7 <i>Grid</i> dan Layout	28
2.2.8 <i>Signage and Wayfinding</i>	32
2.2.9 <i>Collaterals</i>	33
2.3 Fotografi	39
2.3.1 Peran Fotografi	39
2.3.2 Kategori Fotografi	40
2.3.3 Kategori Fotografi	41
2.4 Digital Imaging	43
2.4.1 Proses <i>Digital Imaging</i>	43
2.4.2 Aplikasi <i>Digital Imaging</i>	43
2.5 Bitmap	44
2.5.1 Karakteristik	45
2.5.2 Aplikasi Bitmap	45
2.6 Dither	46
2.6.1 Prinsip Dither	46
2.6.2 Jenis Dither	46
2.7 Desa Wisata	47
2.7.1 Pariwisata Kota Pekanbaru	48
2.8 Penelitian yang Relevan	50
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	54
3.1 Subjek Perancangan	54
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	55
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	58
3.3.1 Observasi	58
3.3.2 Wawancara	61
3.3.3 Kuesioner	64
3.3.4 Studi Eksisting	74
3.3.5 Studi Referensi	74
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	76
4.1 Hasil Perancangan	76
4.1.1 Conducting Research	76

4.1.2 Clarifying Strategy.....	108
4.1.1 Brand Positioning Statement.....	114
4.1.2 Big Idea.....	115
Brand Mantra	117
4.1.4 Brand Value	118
4.1.5 Brand Personality.....	119
4.1.6 Tone of Voice.....	119
4.1.3 Designing Identity	120
4.1.4 Creating Touchpoints.....	132
4.1.5 Managing Assets	166
4.1.6 Persiapan Beta test.....	169
4.1.7 Bimbingan Spesialis	171
4.1.8 Kesimpulan Perancangan.....	173
4.2 Analisis Perancangan	174
4.2.1 Analisis Beta test	174
4.3 Budgeting.....	222
BAB V PENUTUP.....	227
5.1 Simpulan	227
5.2 Saran	228
DAFTAR PUSTAKA.....	xviii

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	50
Tabel 3.1 Metriks Pengamatan Berperan serta	59
Tabel 3.2 Metriks Pengamatan Terfokus	60
Tabel 3.3 Data Responden	64
Tabel 3.4 Data Responden	65
Tabel 3.5 Data Responden	68
Tabel 3.6 Data Responden	69
Tabel 3.7 Data Responden	69
Tabel 3.8 Data Responden	70
Tabel 3.9 Data Responden	71
Tabel 3.10 Data Responden	72
Tabel 3.11 Data Responden	73
Tabel 4.1 Analisa SWOT Desa Wisata Sanankerto	101
Tabel 4.2 Analisa SWOT Kampung Batu Malakasari	103
Tabel 4.3 <i>Brand Brief</i>	111
Tabel 4.4 Pertanyaan <i>Beta test</i> 1	170
Tabel 4.5 Pertanyaan <i>Beta test</i> 2	170
Tabel 4.6 Pertanyaan <i>Beta test</i> 3	171
Tabel 4.7 Tabel <i>Budgeting</i>	223



DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2.1 Brand Identity McDonalds</i>	<i>7</i>
<i>Gambar 2.2 Brand Promise</i>	<i>8</i>
<i>Gambar 2.3 Contoh Brand Mantra.....</i>	<i>9</i>
<i>Gambar 2.4 Visual Identity.....</i>	<i>12</i>
<i>Gambar 2.5 Brand Marks</i>	<i>13</i>
<i>Gambar 2.6 Logo Dell</i>	<i>13</i>
<i>Gambar 2.7 Logo Quest Diagnostics.....</i>	<i>14</i>
<i>Gambar 2.8 Emblems.....</i>	<i>15</i>
<i>Gambar 2.9 Logo US Postal Service</i>	<i>16</i>
<i>Gambar 2.10 Hue Color Wheel</i>	<i>18</i>
<i>Gambar 2.11 Value</i>	<i>19</i>
<i>Gambar 2.12 Saturation</i>	<i>19</i>
<i>Gambar 2.13 RGB Color Mode</i>	<i>20</i>
<i>Gambar 2.14 CMYK Color Mode</i>	<i>21</i>
<i>Gambar 2.15 Anatomi Tipografi.....</i>	<i>24</i>
<i>Gambar 2.16 Tipografi Serif dan Sans Serif.....</i>	<i>27</i>
<i>Gambar 2.17 Jenis Sans Serif.....</i>	<i>27</i>
<i>Gambar 2.18 Slab Serif.....</i>	<i>28</i>
<i>Gambar 2.19 Single Column Grid</i>	<i>30</i>
<i>Gambar 2.20 Single Column Grid</i>	<i>31</i>
<i>Gambar 2.21 Modular Grid</i>	<i>32</i>
<i>Gambar 2.22 Outdoor Signage.....</i>	<i>34</i>
<i>Gambar 2.23 Stationary.....</i>	<i>35</i>
<i>Gambar 2.24 Packaging</i>	<i>36</i>
<i>Gambar 2.25 Advertising.....</i>	<i>36</i>
<i>Gambar 2.26 Uniform.....</i>	<i>37</i>
<i>Gambar 2.27 Vehicle</i>	<i>38</i>
<i>Gambar 2.28 Advertising.....</i>	<i>39</i>
<i>Gambar 2.29 Bitmap Image.....</i>	<i>45</i>
<i>Gambar 2.30 Jenis Dither.....</i>	<i>47</i>
<i>Gambar 2.31 Halaman Rumah Singgah Tuan Kadi</i> Error! Bookmark not defined.	
<i>Gambar 2.32 Customer Persona 1</i>	<i>109</i>
<i>Gambar 2.33 Customer Persona 2</i>	<i>110</i>
<i>Gambar 4.1 Istana Hinggap</i>	<i>77</i>
<i>Gambar 4.2 Sekretariat LPMK</i>	<i>78</i>
<i>Gambar 4.3 Kios UMKM</i>	<i>79</i>
<i>Gambar 4.4 Rumah Singgah Tuan Kadi</i>	<i>79</i>
<i>Gambar 4.5 Pertunjukan Budaya Melayu</i>	<i>80</i>
<i>Gambar 4.7 Rumah Tenun</i>	<i>81</i>
<i>Gambar 4.8 Jalan Menuju Rumah Tenun</i>	<i>82</i>
<i>Gambar 4.9 Instagram @bandarsenapelan</i>	<i>83</i>

Gambar 4.10 Feeds Instagram @bandarsenapelan	84
Gambar 4.11 <i>Signage</i> Kampung Bandar.....	84
Gambar 4.12 <i>Signage</i> Kampung Bandar.....	85
Gambar 4.13 Dokumentasi Wawancara dengan Yuli dan Wawa	87
Gambar 4.14 Dokumentasi Wawancara.....	89
Gambar 4.15 Hasil Kuesioner Data Responden.....	90
Gambar 4.16 Hasil Kuesioner Pengalaman Responden.....	94
Gambar 4.17 Hasil Kuesioner Rekomendasi Perbaikan	99
Gambar 4.18 <i>Pattern</i> +Jakarta	105
Gambar 4.19 <i>Collateral Media</i> +Jakarta.....	105
Gambar 4.20 Logo Configuration +Jakarta	106
Gambar 4.21 Billboard Revitalisasi TMII	107
Gambar 4.22 <i>Stationery</i> Revitalisasi TMII	108
Gambar 4.23 <i>Mind Map</i>	116
Gambar 4.24 <i>Keywords</i> dan Big Idea	117
Gambar 4.25 Sketsa Pertama Logotype	122
Gambar 4.26 Alternatif <i>Typeface</i>	122
Gambar 4.27 Alternatif modifikasi huruf.....	124
Gambar 4.28 Modifikasi huruf.....	124
Gambar 4.29 Anatomi Logo Horizontal	125
Gambar 4.30 Anatomi Logo Vertikal	126
Gambar 4.31 Logo Final Bandar Senapelan	127
Gambar 4.32 Color Palette	128
Gambar 4.33 <i>Moodboard</i>	129
Gambar 4.34 <i>Typeface</i>	130
Gambar 4.35 Supergrafis	131
Gambar 4.36 <i>Supergraphics</i> Pattern	132
Gambar 4.37 Kop Surat	133
Gambar 4.38 <i>Grid</i> Kop Surat.....	134
Gambar 4.39 Amplop.....	135
Gambar 4.40 <i>Grid</i> Amplop	136
Gambar 4.41 Map	137
Gambar 4.42 <i>Grid</i> Memo.....	138
Gambar 4.43 Memo	138
Gambar 4.44 Kartu Nama	139
Gambar 4.45 <i>Grid</i> Kartu Nama.....	140
Gambar 4.46 ID Card.....	141
Gambar 4.47 <i>Social media post</i>	142
Gambar 4.48 <i>Grid</i> IG Post	143
Gambar 4.49 <i>Roll Banner</i>	144
Gambar 4.50 Brosur	145
Gambar 4.51 <i>Grid</i> Brosur	146
Gambar 4.52 Backdrop Exhibition <i>Booth</i>	147

Gambar 4.53 Portable Booth Stand.....	148
Gambar 4.54 Pole flag	149
Gambar 4.55 Sketsa Sign Box	150
Gambar 4.56 Sign Box.....	150
Gambar 4.57 Wall Sign Box.....	151
Gambar 4.58 Tote Bag	152
Gambar 4.59 Lanyard.....	153
Gambar 4.60 Phone strap	154
Gambar 4.61 Postcard	155
Gambar 4.62 Tas Serut.....	156
Gambar 4.63 Gelas Enamel.....	157
Gambar 4.64 Gantungan Kunci Akrilik.....	158
Gambar 4.65 Scrunchie	159
Gambar 4.66 Twilly.....	159
Gambar 4.67 Vehicle	160
Gambar 4.68 Polo Shirt.....	161
Gambar 4.69 Hardbox.....	163
Gambar 4.70 Stiker packaging Calengkong.....	164
Gambar 4.71 Grid Calengkong.....	164
Gambar 4.72 Resepsionis pusat informasi	165
Gambar 4.73 Grid GSM.....	167
Gambar 4.74 Pengaturan Ruler dan grid pada GSM	167
Gambar 4.75 Tampilan Page Keseluruhan GSM	168
Gambar 4.76 Tampilan Single Page GSM.....	169
Gambar 4.77 Logotype sebelum direvisi	172
Gambar 4.78 Efek Dither Sebelum dan Sesudah	172
Gambar 4.79 Pertanyaan Beta test 1	175
Gambar 4.80 Pertanyaan Beta test 2	176
Gambar 4.81 Pertanyaan Beta test 3	176
Gambar 4.82 Pertanyaan Beta test 4	177
Gambar 4.83 Pertanyaan Beta test 5	178
Gambar 4.84 Pertanyaan Beta test 6	178
Gambar 4.85 Pertanyaan Beta test 7	179
Gambar 4.86 Pertanyaan Beta test 8	180
Gambar 4.87 Pertanyaan Beta test 9	180
Gambar 4.88 Pertanyaan Beta test 10	181
Gambar 4.89 Pertanyaan Beta test 11	182
Gambar 4.90 Pertanyaan Beta test 12	182
Gambar 4.91 Logo Final Bandar Senapelan	184
Gambar 4.92 Key Visual.....	185
Gambar 4.93 Mockup Kop Surat.....	189
Gambar 4.94 Memo	192
Gambar 4.95 Mockup Kartu Nama	193

Gambar 4.96 ID Card <i>Mockup</i>	194
Gambar 4.97 <i>Social media post</i>	195
Gambar 4.98 <i>Roll Banner</i>	196
Gambar 4.99 <i>Roll Banner Design</i>	197
Gambar 4.100 <i>Brosur Mockup</i>	198
Gambar 4.101 <i>Portable Booth Stand Mockup</i>	199
Gambar 4.102 <i>Exhibition Booth Mockup</i>	201
Gambar 4.103 <i>Pole flag Mockup</i>	202
Gambar 4.104 <i>Square Wayfinding Signage Mockup</i>	203
Gambar 4.105 <i>Wall Signage</i>	204
Gambar 4.106 <i>Light Box Signage Mockup</i>	205
Gambar 4.107 <i>Totebag Front</i>	206
Gambar 4.108 <i>Totebag Back</i>	207
Gambar 4.109 <i>Lanyard Mockup</i>	208
Gambar 4.110 <i>Phone strap Mockup</i>	209
Gambar 4.111 <i>Mockup Tas Serut</i>	210
Gambar 4.112 <i>Mockup Gelas Enamel</i>	211
Gambar 4.113 <i>Scrunchie Mockup</i>	212
Gambar 4.114 <i>Twilly Mockup</i>	213
Gambar 4.115 <i>Stiker Minivan Mockup</i>	214
Gambar 4.116 <i>Polo Shirt Front</i>	215
Gambar 4.117 <i>Polo Shirt Back</i>	216
Gambar 4.118 <i>Hardbox Songket Mockup</i>	217
Gambar 4.119 <i>Mockup Stiker Calengkong</i>	218
Gambar 4.120 <i>Resepsionis Bandar Senapelan</i>	219
Gambar 4.121 <i>GSM Final</i>	221
Gambar 4.122 <i>Cover GSM</i>	222

DAFTAR LAMPIRAN

Laporan Hasil Presentase Turnitin.....	xx
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxii
Lampiran Foto Bimbingan Spesialis.....	xxv
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxvi
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxvii
Lampiran Hasil Kuesioner	xxix
Lampiran Dokumentasi Kampung Bandar Senapelan	xxxix
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xlvi

