

**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL
UNTUK KOTA TUA JAKARTA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Teddy Kurniawan
00000067920

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI & DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2026**

**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL
UNTUK KOTA TUA JAKARTA**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Teddy Kurniawan

00000067920

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI & DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Teddy Kurniawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067920
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL UNTUK KOTA TUA JAKARTA

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, 16 Desember 2025



(Teddy Kurniawan)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Tedddy Kurniawan
NIM : 00000067920
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL
UNTUK KOTA TUA JAKARTA

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project~~ Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 16 Desember 2025

Yang Menyatakan,



Teddy Kurniawan

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL UNTUK
KOTA TUA JAKARTA**

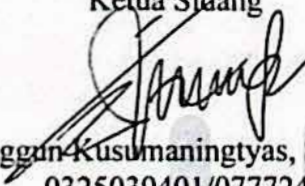
Oleh

Nama Lengkap : Teddy Kurniawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067920
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Rabu, 7 Januari 2026
Pukul 09.45 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



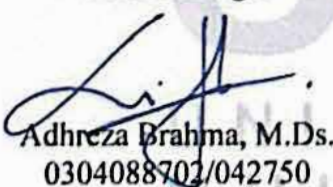
Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/077724

Penguji



Luisa Erica, S.Ds., M.Si.
0260774675230193/100194

Pembimbing 1



Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/042750

Pembimbing 2



Gisela Anindita Putri, S.Sn., M.Sn.
0327059301/100311

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 : Teddy Kurniawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067920
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL
UNTUK KOTA TUA JAKARTA

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, 16 Desember 2025



Teddy Kurniawan

* 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 kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat- Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir yang berjudul PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL UNTUK KOTA TUA JAKARTA yang dirancang untuk memenuhi salah satu syarat gelar Sarjana Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Tentunya, proposal tugas akhir ini tidak akan bisa maksimal jika tidak mendapatkan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, 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. Adhreza Brahma, M.Ds., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Giselia Anindita Putri, M.Sn., selaku Pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
6. Friedrich Althausen, selaku narasumber yang telah memberikan penulis masukan dan ilmu terkait perancangan *typeface* yang tepat dan efektif untuk sebuah identitas visual
7. Denny Malinton, selaku narasumber yang memberikan penulis pengetahuan dan masukan dalam merancang sebuah strategi *brand* yang tepat dan efektif
8. Ario Wicaksono, selaku narasumber yang memberikan penulis informasi mengenai Kota Tua Jakarta, sehingga penulis dapat merancang identitas visual yang sesuai dengan citra Kota Tua Jakarta
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

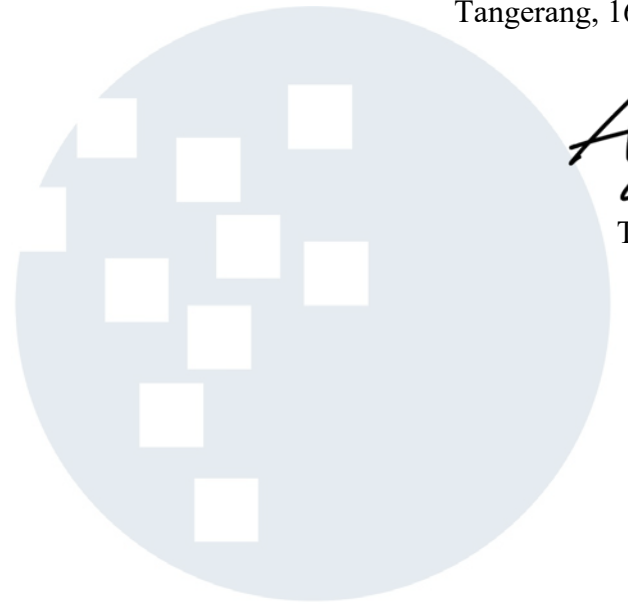
10. Elicia dan teman-teman Dejoms yang telah memberikan dukungan selama perancangan Tugas Akhir

Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat, wawasan, dan pembelajaran ke depannya bagi para pembaca, terutama yang mendalami bidang tipografi.

Tangerang, 16 Desember 2025



Teddy Kurniawan



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL UNTUK

KOTA TUA JAKARTA

(Teddy Kurniawan)

ABSTRAK

Kota Tua Jakarta merupakan kawasan wisata budaya yang menjadi salah satu ikon di Jakarta. Kota Tua Jakarta bertumpu pada kekuatan nilai sejarah dan arsitektur kolonialnya. Akan tetapi, pihak Unit Pengelola Kawasan (UPK) Kota Tua Jakarta belum berhasil menerjemahkan aset fundamental tersebut menjadi sebuah citra merek yang efektif. Akibatnya, terjadi mispersepsi pada benak audiens, antara citra otentik yang dirasakan saat berkunjung ke lapangan dengan citra modern yang terlepas dari konteks sejarahnya yang dikomunikasikan pihak UPK Kota Tua pada berbagai media. Mispersepsi ini dapat terjadi, karena belum adanya sebuah sistem identitas visual yang terpadu dan strategis dari pihak UPK. Berdasarkan gagasan tersebut, penulis bertujuan melakukan perancangan identitas visual untuk Kota Tua Jakarta. Penelitian ini akan menggunakan metode *mix methods* dengan cara pendekatan wawancara dengan Unit Pengelola Kawasan Kota Tua Jakarta, *type designer*, dan *brand strategist*. Selain itu, penulis juga akan melaksanakan observasi dan studi eksisting. Terakhir, penulis juga melakukan kuesioner untuk memahami *behaviour* dan pandang target audiens terhadap Kota Tua Jakarta. Perancangan identitas visual ini menjadi penting sebagai salah satu strategi membangun citra sebagai wisata sejarah. Karena, identitas visual dapat dirasakan langsung oleh audiens, sehingga identitas visual mampu memperkuat makna suatu *brand*, mudah dikenali, dan menjadi pembeda dari yang lain. Tanpa adanya langkah tersebut, Kota Tua Jakarta berpotensi mengalami degradasi makna. Sehingga, perancangan identitas visual menjadi solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan Kota Tua Jakarta.

Kata kunci: Identitas Visual, Wisata Sejarah, Kota Tua Jakarta

VISUAL IDENTITY DESIGN FOR

KOTA TUA JAKARTA

(Teddy Kurniawan)

ABSTRACT (English)

Kota Tua Jakarta is a cultural heritage area that stands as one of Jakarta's main icons. The identity of Kota Tua Jakarta is built upon the strength of its historical value and colonial architecture. However, the Kota Tua Jakarta Management Unit (UPK) has not succeeded in translating these fundamental assets into an effective brand image. As a result, a misperception occurs in the audience's mind, particularly a gap between the authentic image experienced on-site and the modern image, detached from its historical context, that is communicated by the UPK through various media. This misperception is caused by the lack of an integrated and strategic visual identity system from the UPK. Based on this premise, the author aims to design a visual identity for Kota Tua Jakarta. This research uses a mixed-methods approach, utilizing interviews with the Kota Tua management unit, a type designer, and a brand strategist. Additionally, the author will conduct observations, reference studies, and administer a questionnaire to understand the target audience's behavior and perceptions regarding Kota Tua Jakarta. This visual identity design is important as a strategy for building its image as a historical tourism destination. A visual identity can be directly perceived by the audience, enabling it to strengthen a brand's meaning, be easily recognized, and serve as a differentiator. Without such measures, Kota Tua Jakarta risks a degradation of its meaning. Therefore, the design of a new visual identity becomes an appropriate solution to address the problems faced by Kota Tua Jakarta.

Keywords: *Visual Identity, Historical Tourism, Kota Tua Jakarta*

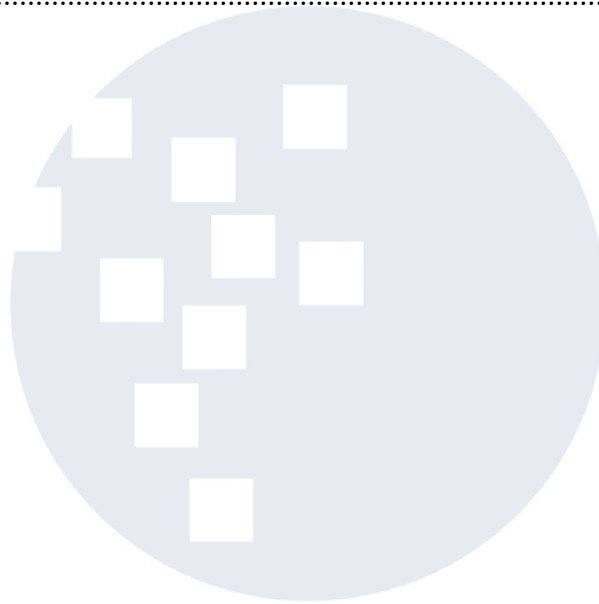
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
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>Branding</i>	5
2.1.2 <i>Brand Strategy</i>	6
2.1.3 <i>Brand Mantra</i>	7
2.1.4 <i>Tone of Voice</i>	8
2.1.5 <i>Visual Identity</i>	9
2.1.6 <i>Brandmark</i>	9
2.1.7 <i>Brand Collateral</i>	13
2.1.8 <i>Brand Guidelines</i>	14
2.2 Desain Komunikasi Visual	14
2.2.1 Tipografi.....	14

2.2.2 Warna.....	25
2.2.3 <i>Layout</i>	30
2.2.4 <i>Grid</i>	34
2.3 Wisata Sejarah	37
2.3.1 Jenis dan Tujuan Wisata Sejarah.....	37
2.3.2 Kota Tua Jakarta Sebagai Wisata Sejarah	39
2.4 Penelitian Yang Relevan.....	39
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	42
3.1 Subjek Perancangan	42
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	43
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	45
3.3.1 Wawancara	46
3.3.2 Observasi.....	49
3.3.3 Kuesioner	50
3.3.4 Studi Eksisting.....	52
3.3.5 Studi Referensi	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	54
4.1 Hasil Perancangan	54
4.1.1 <i>Conducting Research</i>	54
4.1.2 <i>Clarifying Strategy</i>	107
4.1.3 <i>Designing Identity</i>	113
4.1.4 <i>Creating Touchpoint</i>	134
4.1.5 <i>Managing Assets</i>	151
4.1.6 <i>Market Validation</i>	154
4.1.7 Kesimpulan Tahapan Hasil Perancangan	155
4.2 Pembahasan Perancangan.....	156
4.2.1 Analisis <i>Market Validation</i>	156
4.2.2 Analisis Desain <i>Typeface</i>	161
4.2.3 Analisis Desain Logo	164
4.2.4 Analisis Desain <i>Touchpoints</i>	166
4.2.5 Analisis Desain <i>Graphic Standart Manual</i>	186
4.2.6 Anggaran.....	188

4.2.7 Kesimpulan Tahapan Pembahasan Perancangan.....	190
BAB V PENUTUP	192
5.1 Simpulan	192
5.2 Saran.....	193
DAFTAR PUSTAKA	195
LAMPIRAN	xix



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	40
Tabel 4.1 Profil Responden.....	83
Tabel 4.2 Minat Berkunjung ke Wisata Sejarah	84
Tabel 4.3 Pengalaman Berkunjung ke Kota Tua Jakarta	84
Tabel 4.4 Persepsi Tentang Kota Tua Jakarta.....	86
Tabel 4.5 Pengaruh Visual Pada Destinasi Wisata	88
Tabel 4.6 Persepsi Terhadap Identitas Visual Kota Tua Jakarta.....	90
Tabel 4.7 SWOT Pos Bloc	94
Tabel 4.8 SWOT TMII.....	97
Tabel 4.9 SWOT Museum Nasional Indonesia.....	99
Tabel 4.10 <i>Brand Brief</i> Kota Tua Jakarta	109
Tabel 4.11 Persepsi Audiens Terkait Perancangan <i>Typeface</i> Kota Tua Jakarta	156
Tabel 4.12 Persepsi Audiens Terkait Perancangan Logo Kota Tua Jakarta	157
Tabel 4.13 Persepsi Audiens Terkait Perancangan Media <i>Touchpoints</i>	159
Tabel 4.14 Persepsi Audiens Terkait Perancangan GSM Kota Tua Jakarta	160
Tabel 4.15 Anggaran Perancangan	189



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Brand Mantra</i>	8
Gambar 2.2 <i>Wordmark</i> Ancol.....	9
Gambar 2.3 <i>Letterforms</i> Garuda Wisnu Kencana.....	10
Gambar 2.4 <i>Pictorial Marks</i> Taman Ismail Marzuki.....	11
Gambar 2.5 <i>Abstract Marks</i> Great Barrier Reef Marine Park.....	12
Gambar 2.6 <i>Emblem</i> National Park Service.....	13
Gambar 2.7 Anatomi Huruf 1.....	16
Gambar 2.8 Anatomi Huruf 2.....	17
Gambar 2.9 Jarak Antarkata.....	18
Gambar 2.10 Jarak Antarhuruf.....	18
Gambar 2.11 Jarak Antarbaris.....	19
Gambar 2.12 Huruf <i>Serif</i>	20
Gambar 2.13 Perbandingan Huruf <i>Serif</i> dan <i>Sans Serif</i>	21
Gambar 2.14 Huruf <i>Script</i>	22
Gambar 2.15 Huruf <i>Decorative</i>	22
Gambar 2.16 Perbedaan Berat Dalam Huruf.....	23
Gambar 2.17 Perbedaan Proporsi Dalam Huruf.....	24
Gambar 2.18 Tingkat Kemiringan Huruf.....	25
Gambar 2.19 Contoh Warna <i>Analogus</i>	26
Gambar 2.20 Contoh Warna <i>Complementary</i>	26
Gambar 2.21 Contoh Warna <i>Split Complementary</i>	27
Gambar 2.22 Contoh Warna <i>Triadic</i>	28
Gambar 2.23 Contoh Warna Dingin.....	29
Gambar 2.23 Contoh Warna Hangat.....	29
Gambar 2.24 Contoh Penerapan <i>Sequence</i>	31
Gambar 2.25 Contoh Penerapan <i>Emphasis</i>	31
Gambar 2.26 Contoh Penerapan <i>Balance</i>	32
Gambar 2.27 Contoh Penerapan Unity.....	33
Gambar 2.28 <i>Single Column Grid</i>	34
Gambar 2.28 <i>Two Column Grid</i>	35
Gambar 2.29 <i>Multicolumn Grid</i>	35
Gambar 2.30 <i>Modular Grid</i>	36
Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara dengan Ario Wicaksono.....	55
Gambar 4.2 Dokumentasi Wawancara dengan Friedrich Althausen.....	58
Gambar 4.3 Studi Kasus Perancangan <i>Typeface</i> Santander.....	59
Gambar 4.4 Dokumentasi Wawancara dengan Denny Malinton.....	60
Gambar 4.5 Lapangan Taman Fatahillah.....	63
Gambar 4.7 <i>Wayfinding</i> dan <i>Signage</i> Taman Fatahillah.....	64
Gambar 4.8 Tampak Depan Museum Fatahillah.....	65
Gambar 4.9 Menara Lonceng Museum Fatahillah.....	65

Gambar 4.10 Tampak Depan Museum Wayang	66
Gambar 4.11 Pattern Pintu dan Dinding Museum Wayang	66
Gambar 4.12 Kolesi Wayang di Museum Wayang.....	67
Gambar 4.13 Batu Penjelasan Sejarah Museum Wayang.....	67
Gambar 4.14 Interaktivitas Museum Wayang	68
Gambar 4.15 Tampak Depan Museum Seni Rupa dan Keramik	68
Gambar 4.16 <i>Pattern</i> Pada Museum Seni Rupa dan Keramik.....	69
Gambar 4.17 Petunjuk <i>Pottery Class</i> Museum Seni Rupa dan Keramik.....	69
Gambar 4.17 Tampak Depan Museum Bank Indonesia	70
Gambar 4.18 Filosofi <i>Pattern</i> Kaca Museum Bank Indonesia	71
Gambar 4.19 Elemen Arsitektur Museum Bank Indonesia	71
Gambar 4.19 Pengalaman yang Ditawarkan Museum Bank Indonesia.....	72
Gambar 4.20 Tampak Depan Café Batavia.....	73
Gambar 4.21 Interior Café Batavia	73
Gambar 4.22 Tampak Depan Kedai Seni Djakarta	74
Gambar 4.23 Interior Kedai Seni Djakarta	75
Gambar 4.24 Tampak Depan Acaraki.....	75
Gambar 4.24 Interior Acaraki	76
Gambar 4.24 Tampak Depan Toko Merah	77
Gambar 4.25 Interior Toko Merah	77
Gambar 4.26 Tampak Depan Pos Kota Tua.....	78
Gambar 4.27 Monumen Brievenbus Pos Kota Tua	79
Gambar 4.28 Tampak Depan Gedung Jasindo.....	79
Gambar 4.29 <i>Feeds</i> Instagram Kota Tua Jakarta	81
Gambar 4.30 Iconography Story Highlights Kota Tua Jakarta.....	81
Gambar 4.31 Logo Pos Bloc	93
Gambar 4.32 Instagram Pos Bloc.....	94
Gambar 4.33 Logo TMII.....	96
Gambar 4.34 Sistem Identitas Visual TMII	96
Gambar 4.35 Logo Museum Nasional Indonesia.....	98
Gambar 4.36 Instagram Museum Nasional Indonesia	98
Gambar 4.37 <i>Typeface</i> Jakarta Sans.....	101
Gambar 4.38 <i>Lettermark</i> Jakarta Sans	102
Gambar 4.39 <i>Brand Architecture</i> +Jakarta	102
Gambar 4.40 Contoh <i>Pattern</i> Jakarta Pusat	103
Gambar 4.41 Contoh Media +Jakarta	103
Gambar 4.42 <i>Supergraphic</i> IKN	104
Gambar 4.43 <i>Brand Guidelines</i> IKN	105
Gambar 4.44 <i>Mindmap</i>	108
Gambar 4.45 <i>Stylescape</i>	112
Gambar 4.46 Stilasi Arsitektur Kota Tua Jakarta	114
Gambar 4.47 Proses Pembentukan Bentuk Stroke Awal	115
Gambar 4.48 Pembentukan huruf EONASX	116

Gambar 4.49 Hasil Revisi EONASX.....	116
Gambar 4.50 Huruf adgx.....	116
Gambar 4.51 <i>Key Characters</i>	117
Gambar 4.52 Desain Huruf Besar	117
Gambar 4.53 Desain Huruf Kecil.....	118
Gambar 4.54 Desain Angka	118
Gambar 4.55 Adaptasi Huruf ke Tanda Baca & Aksent	119
Gambar 4.56 Desain Tanda Baca dan Aksent.....	119
Gambar 4.57 Tampilan Fontlab Setelah Huruf Dipindahkan	120
Gambar 4.58 Pengaturan <i>Spacing</i> di Fontlab.....	120
Gambar 4.59 Perbandingan Sebelum & Sesudah <i>Kerning</i>	121
Gambar 4.60 Uji Coba <i>Font</i>	121
Gambar 4.61 Logo Kota Tua Jakarta	122
Gambar 4.62 Konfigurasi Logo Kota Tua Jakarta	123
Gambar 4.63 Variasi Logo Kota Tua Jakarta.....	123
Gambar 4.64 Palet Warna Kota Tua Jakarta	124
Gambar 4.65 Variasi Warna Logo Kota Tua Jakarta	125
Gambar 4.66 <i>Pairing Font</i> KoTu Sans dengan Signika	126
Gambar 4.67 Proses Pembuatan <i>Supergraphic</i> Oriental.....	127
Gambar 4.68 Aturan Pemakaian <i>Supergraphic</i> Oriental	127
Gambar 4.69 Proses Pembuatan <i>Supergraphic</i> Stilasi Bangunan.....	128
Gambar 4.70 Aturan Pemakaian <i>Supergraphic</i> Stilasi Bangunan	128
Gambar 4.71 Contoh <i>Supergraphic</i> yang Akan Digunakan	129
Gambar 4.72 Contoh Penerapan <i>Supergraphic</i> Pada Media.....	130
Gambar 4.73 Proses Pembuatan Ikon Toilet Pria	130
Gambar 4.74 Set Ikon Kota Tua Jakarta	131
Gambar 4.75 Contoh Fotografi untuk Kota Tua Jakarta.....	131
Gambar 4.76 Hasil <i>Cropping</i> Foto.....	132
Gambar 4.77 Pengaturan Warna Sephia Pada Foto	132
Gambar 4.78 Tampilan Akhir Foto	133
Gambar 4.79 Aset untuk Kartu Nama.....	134
Gambar 4.80 <i>Layout</i> Kartu Nama	135
Gambar 4.81 Aset untuk Amplop	135
Gambar 4.82 <i>Layout</i> Amplop.....	136
Gambar 4.83 Aset untuk Kop Surat	136
Gambar 4.84 <i>Layout</i> Kop Surat	137
Gambar 4.85 Aset untuk <i>ID card</i>	138
Gambar 4.86 <i>Layout ID Card</i>	139
Gambar 4.87 Aset untuk <i>Tote bag</i>	139
Gambar 4.88 <i>Layout Tote bag</i>	140
Gambar 4.89 Aset untuk <i>E-Money</i>	140
Gambar 4.90 <i>Layout E-money</i>	141
Gambar 4.91 <i>Layout Topi</i>	141

Gambar 4.92 Aset untuk <i>Hanging Banner</i>	142
Gambar 4.93 <i>Layout Hanging Banner</i>	143
Gambar 4.94 Aset untuk <i>Street Pole Banner</i>	144
Gambar 4.95 <i>Layout Street Pole Banner</i>	144
Gambar 4.96 Aset <i>Directional Signage</i>	145
Gambar 4.97 <i>Layout Papan Directional Signage</i>	146
Gambar 4.98 <i>Layout Identification Signage</i>	146
Gambar 4.99 Aset untuk Brosur Map	147
Gambar 4.100 <i>Layout Brosur Map</i>	148
Gambar 4.101 Aset untuk <i>Instagram Post Template</i>	149
Gambar 4.102 <i>Layout Instagram Post Template 1</i>	149
Gambar 4.103 <i>Layout Instagram Post Template 2</i>	150
Gambar 4.104 <i>Layout Instagram Highlight</i>	151
Gambar 4.105 Aset <i>Cover GSM</i>	151
Gambar 4.106 <i>Layout Cover Brand Guidelines</i>	152
Gambar 4.107 Contoh Penerapan <i>Layout Isi Brand Guidelines</i>	153
Gambar 4.108 Contoh Penerapan <i>Layout Spread</i> Pergantian Bab	153
Gambar 4.109 Contoh Penerapan <i>Layout Spread</i> Media Kolateral	154
Gambar 4.110 Bentuk <i>Typeface</i> KoTu Sans	161
Gambar 4.111 Tes Ukuran Mengecil KoTu Sans	162
Gambar 4.112 Tes <i>Blur</i> pada KoTu Sans.....	163
Gambar 4.113 Tes Perubahan <i>Opacity</i> KoTu Sans.....	164
Gambar 4.114 Logo Kota Tua Jakarta	165
Gambar 4.106 Contoh Penerapan Logo Dalam Berbagai Ukuran	165
Gambar 4.115 Desain Kartu Nama	167
Gambar 4.116 Desain Amplop.....	169
Gambar 4.117 Desain Kop Surat	170
Gambar 4.118 Desain <i>ID Card</i>	171
Gambar 4.119 Desain <i>Tote Bag</i>	173
Gambar 4.120 Desain Topi	175
Gambar 4.121 Desain <i>E-Money</i>	176
Gambar 4.122 Desain <i>Hanging Banner</i>	177
Gambar 4.123 Desain <i>Street Pole Banner</i>	179
Gambar 4.124 Desain <i>Directional Signage</i>	181
Gambar 4.125 Tes <i>Legibility Directional Signage</i>	181
Gambar 4.126 Desain <i>Identification Signage</i>	182
Gambar 4.127 Tes <i>Legibility Identification Signage</i>	183
Gambar 4.128 Desain <i>Template Instagram Post</i>	184
Gambar 4.129 <i>Cover Graphic Standart Manual</i>	186
Gambar 4.130 <i>Isi Graphic Standart Manual</i>	187
Gambar 4.131 Pergantian Bab <i>Graphic Standart Manual</i>	188

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xix
Lampiran 2 Form Bimbingan Dosen Pembimbing 1	xxi
Lampiran 3 Form Bimbingan Dosen Pembimbing 2	xxiii
Lampiran 4 Lembar NDA Fredrich Althausen	xxv
Lampiran 4 Lembar NDA Denny Malinton.....	xxvi
Lampiran 5 Lembar NDA Ario Wicaksono.....	xxvii
Lampiran 6 Trankrip Wawancara Friedrich Althausen	xxviii
Lampiran 7 Transkrip Wawancara Denny Malinton	xxxvii
Lampiran 8 Transkrip Wawancara Ario Wicaksono	xliii
Lampiran 9 Hasil Kuesioner <i>Conducting Research</i>	lii
Lampiran 10 Dokumentasi Wawancara	lx
Lampiran 11 Dokumentasi Bimbingan Spesialis.....	lxii
Lampiran 12 Hasil Kuesioner <i>Market Validation</i>	lxiii
Lampiran 13 Hasil Karya	lxix

