

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL
KERATON KASEPUHAN CIREBON



LAPORAN TUGAS AKHIR

Livinia Cathleen Gunawan
00000068922

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

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL

KERATON KASEPUHAN CIREBON



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual**

**Livinia Cathleen Gunawan
00000068922**

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Livinia Cathleen Gunawan

Nomor Induk Mahasiswa : 00000068922

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL KERATON KASEPUHAN CIREBON

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



Livinia Cathleen Gunawan

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Livinia Cathleen Gunawan
NIM : 00000068922
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : Perancangan Identitas Visual Keraton Kasepuhan Cirebon

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 apapun 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,



Livinia Cathleen Gunawan

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL KERATON KASEPUHAN CIREBON

Oleh

Nama Lengkap : Livinia Cathleen Gunawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068922
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 6 Januari 2026

Pukul 16.00 s.d. 16.45 WIB dan dinyatakan

LULUS

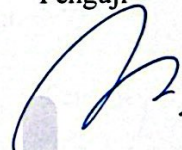
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



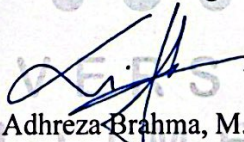
Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807/ 069425

Penguji



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

Pembimbing



Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/ 042750

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 : Livinia Cathleen Gunawan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000068922
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL
KERATON KASEPUHAN CIREBON

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



Livinia Cathleen Gunawan

* 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 penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir yang berjudul Perancangan Identitas Visual Keraton Kasepuhan Cirebon dengan baik, lancar serta tepat waktu.

Penyusunan proposal tugas akhir ini bertujuan untuk menciptakan identitas visual yang menarik serta bisa merepresentasikan budaya dari tempat wisata Keraton Kasepuhan Cirebon. Diharapkan dengan diciptakannya identitas visual ini bisa semakin membantu tempat wisata budaya Keraton Kasepuhan Cirebon lebih dikenali oleh masyarakat Indonesia. Selain itu penyusunan proposal tugas akhir ini juga ditulis dengan tujuan untuk memenuhi syarat kelulusan sebagai mahasiswi program studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis menyadari bahwa penyusunan proposal tugas akhir ini tidak luput dari dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua orang yang sudah terlibat dalam penyusunan proposal tugas akhir ini.

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 yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material, emosi dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini sampai akhir.
6. Teman-teman penulis selama perkuliahan yaitu Kopi Dangdut (Cecil, Rara, Chan, Cia, Thessa, Andien, Vivian dan Vina) yang sudah memberikan saya

bantuan emosional serta dukungan sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik oleh penulis.

7. Beatrice selaku teman penulis yang sudah bersedia menerima segala keluhan penulis dan memberikan dukungan emosional sehingga penulis dapat terus bersemangat untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Valencia selaku teman penulis yang selalu menjadi tempat berkeluh kesah serta menemani penulis mengerjakan tugas akhir ini dari awal hingga akhir dari tugas akhir ini.
9. Mark Lee dan seluruh anggota NCT Dream yang sudah menghibur penulis dan memberikan penulis semangat lagi untuk melanjutkan tugas akhir ini melalui konten, lagu dan juga konser yang mereka adakan.
10. Para narasumber yang sudah bersedia meluangkan waktu untuk membantu penulis mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam keperluan penulisan proposal tugas akhir ini.

Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan pembelajaran ataupun sumber inspirasi bagi pembaca

Tangerang, 16 Desember 2025

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Livinia Cathleen Gunawan)

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL

KERATON KASEPUHAN CIREBON

(Livinia Cathleen Gunawan)

ABSTRAK

Keraton Kasepuhan di Cirebon adalah peninggalan Kesultanan Cirebon yang dibangun pada tahun 1529. Pada zaman dulu, keraton berfungsi sebagai pemerintahan namun seiring perkembangan sekarang berubah menjadi destinasi wisata budaya yang menampilkan banyak sekali peninggalan sejarah salah satunya arsitektur yang di dalamnya terdapat percampuran budaya luar. Namun sayangnya walaupun sudah berdiri sebagai sebuah tempat wisata, Keraton Kasepuhan tidak memiliki identitas visual sebagaimana seharusnya sebuah tempat wisata. Hal ini berdampak pada rendahnya kesadaran masyarakat terkait adanya tempat wisata Keraton Kasepuhan terutama masyarakat yang bukan berasal dari wilayah Cirebon dan sekitarnya. Penelitian ini bertujuan untuk merancang identitas visual keraton kasepuhan dengan pendekatan yang *modern* dan relevan dengan masa sekarang sehingga bisa membantu meningkatkan kesadaran akan tempatnya serta menarik minat generasi muda. Metode perancangan yang akan digunakan adalah pre-kuesioner, kuesioner, wawancara, observasi, penelitian yang relevan dan studi eksisting. Hasil perancangan ini akan berupa identitas visual yang merepresentasikan citra keraton dengan jelas namun tetap relevan dengan masa sekarang. Yang dimana diharapkan dengan adanya perancangan ini bisa membantu memperkuat identitas Keraton Kasepuhan sekaligus membantu meningkatkan daya tarik generasi muda untuk berkunjung.

Kata kunci: Identitas Visual, Wisata Budaya, Keraton Kasepuhan Cirebon

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

VISUAL IDENTITY DESIGN OF KASEPUHAN CIREBON PALACE

(Livinia Cathleen Gunawan)

ABSTRACT (English)

The Kasepuhan Palace in Cirebon is a legacy of the Cirebon Sultanate, built in 1529. In ancient times, the palace served as a governmental structure, but over time it has evolved into a cultural tourism destination showcasing numerous historical relics, including architecture that incorporates a mix of foreign cultures. Unfortunately, despite its status as a tourist attraction, the Kasepuhan Palace lacks a visual identity, as befits a tourist destination. This has led to low public awareness of the Kasepuhan Palace, particularly among those not from Cirebon and its surrounding areas. This study aims to design a visual identity for the Kasepuhan Palace with a modern and contemporary approach, thus enhancing awareness of the place and attracting the interest of the younger generation. The design methods used include pre-questionnaires, questionnaires, interviews, observations, relevant research, and existing studies. The resulting design will be a visual identity that clearly represents the palace's image while remaining relevant to the present. It is hoped that this design will strengthen the identity of the Kasepuhan Palace and increase the appeal of the younger generation to visit.

Keywords: *Visual Identity, Cultural Tourism, Kasepuhan Cirebon Palace*



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.....	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 Brand	5
2.1.1 Branding	5
2.1.1.1 Types of Branding	6
2.1.2 Brand Identity.....	6
2.1.2.1 Logo	9
2.1.2.2 Names	11
2.1.2.3 Taglines.....	13
2.1.2.4 Collaterals.....	14
2.1.2.5 Graphic Standard Manual	22
2.1.3 Brand Strategy.....	23
2.1.4 Brand Positioning	23
2.1.5 Brand Equity	24
2.1.6 Visual Identity	25

2.2 Desain Komunikasi Visual	25
2.2.1 Warna.....	25
2.2.1.1 <i>Colour Wheel Theory</i>	26
2.2.1.2 <i>Value, Hue and Saturation</i>	27
2.2.1.3 <i>Color Emotion</i>	29
2.2.2 Tipografi.....	34
2.2.2.1 Prinsip Tipografi	34
2.2.2.2 Klasifikasi Tipografi	35
2.2.3 <i>Layout dan Grid</i>	40
2.2.3.1 Karakteristik Layout	40
2.2.3.2 Anatomi Grid.....	44
2.3 Keraton.....	48
2.4 Penelitian yang Relevan.....	49
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	52
3.1 Subjek Perancangan	52
3.1.1 Demografis	52
3.1.1 Geografis	52
3.1.3 Psikografis.....	53
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	53
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	55
3.3.1 Observasi.....	55
3.3.2 Wawancara	56
3.3.3 Kuesioner	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	65
4.1 Hasil Perancangan	65
4.1.1 <i>Conducting Research</i>	65
4.1.2 <i>Clarifying Strategy</i>	101
4.1.3 <i>Designing Identity</i>	114
4.1.4 <i>Creating Touchpoints</i>	130
4.1.5 <i>Managing Assets</i>	159
4.1.6 <i>Market Validation</i>	162
4.1.7 Kesimpulan Perancangan.....	163
4.2 Hasil Perancangan	164
4.2.1 Analisa <i>Market Validation</i>	164

4.2.2 Analisa Logo	168
4.2.4 Analisa Supergrafis	171
4.2.5 Analisa <i>Stationery</i>	172
4.2.6 Analisa <i>Uniform</i>	179
4.2.7 Analisa <i>Advertising</i>	183
4.2.8 Analisa <i>Ephemera</i>	191
4.2.9 Analisa <i>Signage</i>	199
4.2.10 Analisa <i>Packaging</i>	201
4.2.11 Analisa <i>Brand Guidelines</i>	203
4.2.12 Anggaran	205
BAB V PENUTUP	208
5.1 Simpulan	208
5.2 Saran	209
DAFTAR PUSTAKA	211
LAMPIRAN	xix



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	50
Tabel 4. 1 Data Responden Cirebon	76
Tabel 4. 2 Data Responden Jabodetabek.....	77
Tabel 4. 3 Persepsi dan Kebiasaan <i>Travelling</i> (Cirebon).....	78
Tabel 4. 4 Persepsi dan Kebiasaan <i>Travelling</i> (Jabodetabek).....	81
Tabel 4. 5 Alasan dan Pertimbangan Tidak <i>Travelling</i> (Jabodetabek)	84
Tabel 4. 6 Persepsi Terhadap Keraton Kasepuhan Cirebon (Cirebon)	86
Tabel 4. 7 Persepsi Terhadap Keraton Kasepuhan (Jabodetabek)	87
Tabel 4. 8 <i>Brand Brief</i>	102
Tabel 4. 9 <i>Keyword</i> Terpilih	109
Tabel 4. 10 <i>Brand Mantra</i>	110
Tabel 4. 11 Persepsi Responden Terhadap Identitas Visual Keraton Kasepuhan	164
Tabel 4. 12 Persepsi Supegrafis dan <i>Icon</i>	166
Tabel 4. 13 Persepsi Terhadap Media Pendukung	167
Tabel 4. 14 Anggaran.....	205



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Wordmark.....	9
Gambar 2.2 Contoh Letterform Marks.....	10
Gambar 2. 3 Contoh Pictorial Marks	10
Gambar 2.4 Contoh Abstract Marks	11
Gambar 2.5 Contoh Emblems	11
Gambar 2.6 Stationery	15
Gambar 2.7 Product Design	16
Gambar 2. 8 Packaging	17
Gambar 2.9 Advertising	18
Gambar 2.10 Branded Environments	19
Gambar 2.11 Singange and Wayfinding	20
Gambar 2.12 Vehicles.....	21
Gambar 2.13 Uniforms.....	21
Gambar 2.14 Ephemera.....	22
Gambar 2.15 <i>Piramida Brand Equity</i>	24
Gambar 2. 16 Pigment Color Wheel.....	26
Gambar 2.17 Value Changes Of The Primary Colors.....	28
Gambar 2.18 Hue	28
Gambar 2.19 Saturation	29
Gambar 2.20 <i>Contoh Penerapan Warna Merah Pada Logo</i>	30
Gambar 2.21 Contoh Penerapan Warna Oranye Pada Logo.....	30
Gambar 2.22 Contoh Penerapan Warna Kuning Pada Logo.....	31
Gambar 2.23 <i>Contoh Penerapan Warna Hijau Pada Logo</i>	31
Gambar 2.24 <i>Contoh Penerapan Warna Biru Pada Logo</i>	32
Gambar 2.25 <i>Contoh Penerapan Warna Ungu Pada Logo</i>	32
Gambar 2.26 <i>Contoh Penerapan Warna Hitam Pada Logo</i>	33
Gambar 2.27 <i>Contoh Penerapan Warna Putih Pada Logo</i>	33
Gambar 2.28 Contoh Penerapan Warna Abu-Abu Pada Logo	34
Gambar 2.29 <i>Contoh Typeface Hoefler Text</i>	36
Gambar 2.30 <i>Contoh Typeface Century</i>	36
Gambar 2.31 <i>Contoh Typeface Didot</i>	37
Gambar 2.32 <i>Contoh Typeface Clarendon</i>	37
Gambar 2.33 <i>Contoh Typeface Future</i>	38
Gambar 2.34 <i>Contoh Typeface Fraktur</i>	38
Gambar 2.35 <i>Contoh Typeface Brush Script</i>	39
Gambar 2.36 <i>Contoh Typeface Cooper Black</i>	39
Gambar 2.37 <i>Contoh Pacing and Sequencing</i>	41
Gambar 2.38 <i>Contoh Pattern and Form</i>	42
Gambar 2.39 <i>Contoh Ryhtm and Flow</i>	42
Gambar 2.40 <i>Contoh Space</i>	43
Gambar 2.41 <i>Contoh Alignment</i>	44
Gambar 2.42 Margins.....	45
Gambar 2.43 Columns	45
Gambar 2.44 Modules.....	46

Gambar 2.45 Spatial Zones	46
Gambar 2.46 Flowlines	47
Gambar 2.47 Markers.....	47
Gambar 2.48 Gutters and Alleys	48
Gambar 4. 1 Dokumentasi dengan Pangeran Raja Goemlar Soeriadiningrat	66
Gambar 4.2 Wawancara Pangeran Raja Goemlar Soeriadiningrat	68
Gambar 4.3 Dokumentasi Wawancara Pak R.Nanung Suradi A. Md	71
Gambar 4.4 Lingkungan Keraton Di Bagian Depan.....	90
Gambar 4.5 Lingkungan Keraton Di Bagian Belakang	91
Gambar 4.6 Petugas Kebersihan Yang Selalu Sigap	91
Gambar 4.7 Ruang Dalam Istana Kasepuhan.....	92
Gambar 4.8 Rombongan Pengunjung	93
Gambar 4.9 Pengujung di Museum Pusaka	93
Gambar 4. 10 Keraton Kasepuhan	94
Gambar 4.11 Logo Pura Mangkunegaran	96
Gambar 4.12 Simbol Mangkunegaran	97
Gambar 4.13 Media Kolateral.....	97
Gambar 4.14 Logo Keraton Yogyakarta.....	98
Gambar 4. 15 <i>User Persona</i>	102
Gambar 4. 16 <i>Mind Map</i>	108
Gambar 4. 17 Alternatif 50 <i>Big Idea</i>	111
Gambar 4. 18 Alternatif 11 <i>Big Idea</i>	112
Gambar 4. 19 <i>Stylescape</i>	114
Gambar 4. 20 Referensi Logo	115
Gambar 4. 21 50 Alternatif Sketsa.....	116
Gambar 4. 22 Beberapa Alternatif Terpilih	116
Gambar 4. 23 Alternatif yang Sudah Dikembangkan	117
Gambar 4. 24 Alternatif Logo Terpilih.....	118
Gambar 4. 25 Alternatif Warna dan Posisi Tulisan	118
Gambar 4. 26 Logo <i>Final</i> Keraton Kasepuhan	120
Gambar 4. 27 Inspirasi Logo.....	120
Gambar 4. 28 Warna Primer	123
Gambar 4. 29 Warna Sekunder	124
Gambar 4. 30 Alternatif <i>Typeface</i>	125
Gambar 4. 31 <i>Typeface</i> Terpilih.....	125
Gambar 4. 32 Bentuk Dasar Supergrafis.....	126
Gambar 4. 33 Supergrafis Primer.....	127
Gambar 4. 34 Penggunaan Supergrafis.....	127
Gambar 4. 35 <i>Iconography</i>	129
Gambar 4. 36 Desain <i>Letterhead</i>	131
Gambar 4. 37 <i>Letterhead</i>	132
Gambar 4. 38 Desain <i>Envelope</i>	132
Gambar 4. 39 <i>Envelope</i>	133
Gambar 4. 40 Desain <i>Business Card</i>	134
Gambar 4. 41 <i>Business Card</i>	135
Gambar 4. 42 <i>Stamp</i>	135

Gambar 4. 43 Desain <i>ID Card</i>	136
Gambar 4. 44 <i>ID Card</i>	137
Gambar 4. 45 <i>Lanyard</i>	138
Gambar 4. 46 <i>Polo Shirt</i>	138
Gambar 4. 47 Desain <i>Entry Ticket</i>	139
Gambar 4. 48 <i>Entry Ticket</i>	140
Gambar 4. 49 Desain <i>Wristband</i>	141
Gambar 4. 50 <i>Wristband</i>	141
Gambar 4. 51 Desain Brosur Depan	142
Gambar 4. 52 Desain Brosur Belakang.....	143
Gambar 4. 53 <i>Tri-fold Brochure</i>	144
Gambar 4. 54 Desain <i>Instagram Post</i>	145
Gambar 4. 55 <i>Instagram Post</i>	145
Gambar 4. 56 Desain <i>Website Ads</i>	146
Gambar 4. 57 <i>Website Ads</i>	146
Gambar 4. 58 Desain <i>Totebag</i>	147
Gambar 4. 59 Desain <i>T-shirt</i>	148
Gambar 4. 60 Desain <i>Button Pin</i> 4 cm.....	149
Gambar 4. 61 Desain <i>Button Pin</i> 5 cm.....	150
Gambar 4. 62 Desain Depan <i>E-money</i>	151
Gambar 4. 63 Desain Belakang <i>E-money</i>	152
Gambar 4. 64 <i>E-money</i>	153
Gambar 4. 65 <i>Hand Fan</i>	153
Gambar 4. 66 Desain <i>Mug</i>	154
Gambar 4. 67 Desain <i>Lanyard</i>	155
Gambar 4. 68 Desain Payung.....	155
Gambar 4. 69 Desain <i>Wayfinding</i>	156
Gambar 4. 70 Desain <i>Object Label</i>	157
Gambar 4. 71 Desain <i>Paperbag</i>	158
Gambar 4. 72 <i>Grid Graphic Standar Manual</i>	159
Gambar 4. 73 <i>Cover Graphic Standard Manual</i>	160
Gambar 4. 74 <i>Divider Graphic Standard Manual</i>	160
Gambar 4. 75 <i>Layout</i> Bab 1 & 2	161
Gambar 4. 76 <i>Layout</i> Bab 3	162
Gambar 4. 77 Referensi Logo	169
Gambar 4. 78 Logo Keraton Kasepuhan.....	170
Gambar 4. 79 Konfigurasi Logo	170
Gambar 4. 80 Desain Supergrafis	171
Gambar 4. 81 Desain Penggunaan Supegrafis	171
Gambar 4. 82 Desain <i>Letterhead</i>	173
Gambar 4. 83 <i>Letterhead Mockup</i>	174
Gambar 4. 84 Desain <i>Envelope</i>	175
Gambar 4. 85 <i>Envelope Mockup</i>	176
Gambar 4. 86 Desain <i>Business Card</i>	177
Gambar 4. 87 <i>Business Card Mockup</i>	178
Gambar 4. 88 <i>Stamp Mockup</i>	178

Gambar 4. 89 Desain <i>ID Card</i>	179
Gambar 4. 90 <i>ID Card Mockup</i>	180
Gambar 4. 91 Desain <i>Lanyard</i>	181
Gambar 4. 92 <i>Lanyard Mockup</i>	181
Gambar 4. 93 Desain <i>Polo Shirt</i>	182
Gambar 4. 94 <i>Polo Shirt Mockup</i>	183
Gambar 4. 95 Desain <i>Entry Ticket</i>	184
Gambar 4. 96 <i>Entry Ticket Mockup</i>	185
Gambar 4. 97 Desain <i>Wristband</i>	186
Gambar 4. 98 <i>Wristband Mockup</i>	187
Gambar 4. 99 Desain <i>Instagram Post</i>	187
Gambar 4. 100 <i>Instagram Post Mockup</i>	188
Gambar 4. 101 Desain <i>Website Ads</i>	189
Gambar 4. 102 <i>Website Ads Mockup</i>	189
Gambar 4. 103 Desain <i>Tri-fold Brochure</i>	190
Gambar 4. 104 <i>Tri-fold Brochure Mockup</i>	191
Gambar 4. 105 <i>Totebag Mockup</i>	192
Gambar 4. 106 Desain <i>T-shirt</i>	193
Gambar 4. 107 <i>T-shirt Mockup</i>	194
Gambar 4. 108 <i>Button Pin Mockup</i>	194
Gambar 4. 109 <i>E-money Mockup</i>	195
Gambar 4. 110 <i>Hand Fan Mockup</i>	196
Gambar 4. 111 <i>Mug Mockup</i>	197
Gambar 4. 112 <i>Lanyard Mockup</i>	198
Gambar 4. 113 <i>Umbrella Mockup</i>	198
Gambar 4. 114 <i>Wayfinding Mockup</i>	200
Gambar 4. 115 <i>Object Label Mockup</i>	201
Gambar 4. 116 Desain <i>Paperbag</i>	202
Gambar 4. 117 <i>Paperbag Mockup</i>	203
Gambar 4. 118 Desain <i>Cover</i>	203
Gambar 4. 119 <i>Divider GSM</i>	204
Gambar 4. 120 <i>Isi Halaman GSM</i>	205

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Presentase Turnitin.....	xix
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxi
Lampiran Non-Disclosure Agreement	xix
Lampiran Hasil Kuesioner	xx
Lampiran Transkrip Wawancara.....	xxvii
Lampiran Dokumentasi.....	xl



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA