

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
REBRANDING SEMBAWA AGROPARK SEBAGAI
RUANG PUBLIK MODERN DI BANYUASIN**



TUGAS AKHIR
TUGAS AKHIR KARYA

DWI SEPRIATI NAJIYAH
NPM : 2022620030

**PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ILMU PEMERINTAHAN DAN BUDAYA
UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI PALEMBANG
2026**

HALAMAN PENGESAHAN

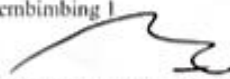
HALAMAN PENGESAHAN
PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS TUGAS AKHIR KARYA
**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL *REBRANDING*
SEMBAWA AGROPARK SEBAGAI RUANG PUBLIK MODERN
DI BANYUASIN**

Diajukan oleh,

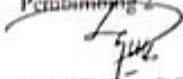
Dwi Sepriati Najiyah
NIM. 2022620030

Telah dipertahankan pada tanggal 21 Juli 2026
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing 1


Bobby Halim, S.Sn., M.Ds.
NIDN. 0206058602

Pembimbing 2


Yosef Yulius, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0203078701

Penguji 1


Mukhsin Patriansah, SSn., M.Sn
NIDN. 0220058801

Penguji 2


Didiek Prasetya, S.Pd., M.Sn.
NIDN. 0226028201

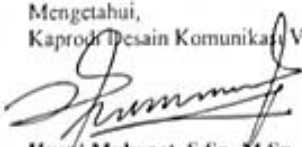
Ketua Penguji


Bobby Halim, S.Sn., M.Ds.
NIDN. 0206058602

Pertanggungjawaban tertulis ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain

Palembang, 29 Juli 2026

Mengetahui,
Kaprod Desain Komunikasi Visual


Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn
NIDN. 0229128202

Menyetujui,
FAKULTAS DESAIN


Dr. Doris Febrayanti, S.IP., M.Si.
NIDN. 0222028203

HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

”Allah tidak membebani seseorang melakukan sesuai dengan kesanggupannya ”
(QS. Al- Baqarah:286)

”Perang telah usai, aku bisa pulang.
Kubaringkan panah dan berteriak MENANG”
(Nadin Amizah)

”Hidup adalah sebuah perjalanan, bukan akhir tujuan”

PERSEMBAHAN:

Dengan rasa syukur ke hadirat Allah SWT, penulis mempersembahkan Tugas Akhir ini kepada:

1. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Riadi dan pintu surgaku Ibunda Nyayu Nurhidayati. Terima kasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang di berikan, tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Semoga ayah dan ibu sehat, panjang umur dan bahagia selalu.
2. Kakak perempuanku, Ayu Desriati Hasanah yang tanpa lelah dengar keluh penulis. Terima kasih telah memberikan dukungan semangat kepada adikmu ini.
3. Diri saya sendiri, Dwi Sepriati Najiyah, yang telah mampu melawan rasa takut dan bertahan sejauh ini. Terima kasih karena sudah tetap berjuang meski sering menangis di siang maupun malam hari, **Saya bangga pada diri saya sendiri!** Kedepannya untuk raga tetap harus kuat, hati yang selalu tegar, Mari bekerjasama untuk lebih berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari dan seterusnya.
4. Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual, khususnya Bapak Bobby Halim, S.Sn., M.Ds, dan Bapak Yosef Yulius, S.Sn., M.Sn. yang

telah memberikan bimbingan, arahan, dan ilmu selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

5. Untuk sepupu dan temanku seperjuangan, terima kasih atas kebersamaan bantuan dan motivasi yang telah diberikan selama masa perkuliahan.
6. Untuk seseorang NIM 062330701541, Terima kasih telah hadir dan menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Berkontribusi banyak dalam penulis karya ini, baik waktu maupun tenaga kepada penulis, Telah mendukung, menghibur, dan mendengarkan keluh kesah, serta memberikan semangat pantang menyerah untuk menyelesaikan studi ini:

HALAMAN PERNYATAAN

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dwi Sepriati Najiyah
NIM : 2022620030
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Tahun Akademik : 2025/2026

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya desain dan pertanggungjawaban tertulis dengan judul :

“ PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL *REBRANDING*

SEMBAWA AGROPARK SEBAGAI RUANG PUBLIK MODERN DI BANYUASIN ”

Adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiatisme atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam dunia akademik. Apabila dikemudian hari ditemukan suatu jiplakan/plagiat, maka saya bersedia menerima akibat berupa sanksi akademis dan sanksi lain yang diberikan oleh yang berwenang sesuai ketentuan, peraturan dan undang-undangan yang berlaku.

Palembang, 2026



Dwi Sepriati Najiyah

NPM : 2022620030

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul ” Perancangan Komunikasi Visual *Rebranding* Sembawa Agropark Sebagai Ruang Publik Modern di Banyuasin ” dengan baik. Penulis tugas akhir ini merupakan syarat akademis untuk menyelesaikan pendidikan di tingkat perguruan tinggi, serta penulis di bidang Desain Komunikasi Visual dan penguatan citra ruang publik yang berbasis edukasi serta rekreasi.

Latar belakang perancangan ini muncul dari potensi Sembawa Agropark sebagai ruang publik yang menawarkan nilai edukasi, rekreasi, dan ekologi, namun belum memiliki identitas visual yang kokoh serta sistem komunikasi visual yang terarah. Kondisi ini menyebabkan citra kawasan belum sepenuhnya terbentuk di mata masyarakat.

Oleh karena itu, perancangan rebranding ini ditunjukkan untuk menciptakan identitas visual yang lebih modern, konsisten dan mudah diingat, sehingga dapat menyelesaikan daya tarik pengunjung dan memperkuat posisi Sembawa Agropark sebagai ruang publik modern di Banyuasin.

Penulis menyadari bahwa proses penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari dukungan banyak pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses perancangan. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada dosen penguji atas saran dan evaluasi yang konstruktif. Penghargaan yang tulus penulis berikan kepada keluarga, sahabat, serta semua yang telah memberikan doa, dukungan, dan motivasi selama pembuatan karya ini.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih memiliki kekurangan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan guna perbaikan di masa mendatang. Semoga Tugas Akhir ini bisa memberikan manfaat untuk pengembangan pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam Desain

Komunikasi Visual, dan menjadi referensi bagi pengembangan rebranding kawasan wisata serta ruang publik di Indonesia.

Palembang, 21 Juli 2026

Dwi Sepriati Najiyah
NPM 2022620030

ABSTRAK

Sembawa Agropark di Banyuasin memiliki potensi sebagai ruang publik berbasis pertanian yang menggabungkan fungsi rekreasi, pendidikan, dan penelitian. Namun, lokasi tersebut belum memiliki identitas visual yang kuat dan konsisten, sehingga citra kawasan tersebut belum terbentuk secara ideal. Studi ini bertujuan untuk merancang komunikasi *rebranding* visual untuk memperkuat identitas Agropark Sembawa sebagai ruang publik modern. Produk desain berupa sistem identitas visual yang belum baik berbasis peringkat yang terdiri dari logo, warna, tipografi, dan penerapannya pada berbagai ekstensi.

Kata kunci: Branding, *Rebranding*, Ruang Publik, Agropark Sembawa, Identitas Visual

ABSTRACT

The Sembawa Agropark in Banyuasin has the potential to become an agricultural-based public space that combines recreation, education, and research. However, the location lacks a strong and consistent visual identity, resulting in a less than ideal image. This study aims to design visual rebranding communications to strengthen the identity of the Sembawa Agropark as a modern public space. The design product is a substandard, ranking-based visual identity system consisting of logos, colors, typography, and their application to various extensions.

Keywords: Branding, Rebranding, Public Space, Sembawa Agropark, Visual Identity

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan dan Manfaat	6
E. Kajian Ide Perancangan	8
F. Metode Perancangan	14
G. Landasan Teori	21
F. Sistematika Perancangan.....	31
G. Alur Pemikiran Perancangan.....	33
BAB II PENGELOLAHAN DATA.....	34
A. Identifikasi Data	34
B. Analisis Data	68
C. Sintesis	74
BAB III KONSEP PERANCANGAN	75
A. Perencanaan Kreatif.....	75
B. Perencanaan Media.....	89
BAB IV VISUALISASI DESAIN	97
A. Logo.....	97
B. <i>Main</i> Media (Media Utama).....	103
C. <i>Pre</i> Media (Media Isu)	103
D. <i>Follow up</i> (Media Pendukung).....	103

BAB V KESIMPULAN.....	147
A. Kesimpulan.....	147
B. Saran	148
DAFTAR PUSTAKA	149
LAMPIRAN	151

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Signage Sembawa Agropark	8
Gambar 1. 2 Kawasan danau Sembawa Agropark.....	9
Gambar 1. 3 Logo Sembawa Agropark	10
Gambar 1.4 Sign Bhumi Merapi.....	12
Gambar 1. 5 <i>Wayfinding System</i> Kebun Raya Bogor.....	12
Gambar 1. 6 <i>Sign The Farm at San Benito</i>	13
Gambar 2 1. Mind Mapping	34
Gambar 2 2. Embung Sembawa Agropark	35
Gambar 2. 3 Kondisi Identitas Visual <i>Eksisting</i>	36
Gambar 2. 4 Logo Sembawa Agropark	37
Gambar 2. 5 Brosur Sembawa Agropark	38
Gambar 2. 6 Tiket Masuk + Vocher <i>Food Court</i>	39
Gambar 2. 7 Tiket Masuk	40
Gambar 2. 8 Spanduk.....	41
Gambar 2. 9 Tanaman Buah Rambutan	41
Gambar 2. 10 <i>Tropical Almond</i> (Daun Ketapang)	42
Gambar 2.11 Tanaman Buah Sawo	42
Gambar 2 .12 Tanaman Buah Kelengkeng	43
Gambar 2.13 Pohon <i>Matoa</i>	43
Gambar 2.14 Tanaman Buah Mangga	44
Gambar 2.15 Pohon Mahoni Afrika (<i>Swietenia macrophylla</i>)	44
Gambar 2.16 Area pendopo di Sembawa Agropark	45
Gambar 2.17 Aktivitas eduwisata di Sembawa Agropark	45
Gambar 2.18 Danau	46
Gambar 2.19 Gazebo	47
Gambar 2.20 <i>Photobooth</i>	47
Gambar 2.21 Fasilitas Pendukung Gaya Hidup Sehat.....	48
Gambar 2.22 Lapangan Futsal.....	48
Gambar 2.23 <i>Cafe</i> dan Karaoke.....	48
Gambar 2.24 Balam III A Sembawa Agropark	49

Gambar 2, 25 Kondisi Kamar Balam Penginapan Balam III A	50
Gambar 2.26 Ruang Pertemuan	52
Gambar 2.27 Maps Wisata Sembawa Agropark	53
Gambar 2.28 Denah Sembawa Agropark	54
Gambar 2.29 Foto Bersama Staff Rizki Darajat.....	55
Gambar 2.30 Persentase Umur-umur Responden	59
Gambar 2.31 Persentase Gender Responden	60
Gambar 2.32 Persentase Pekerjaan Responden	60
Gambar 2.33 Persentase Seberapa Mengetahui Responden	61
Gambar 2.34 Persentase Bagaimana tahu Responden	61
Gambar 2.35 Persentase Tingkat Pengetahuan Responden	62
Gambar 2.36 Persentase Pendapat Tempat Responden	62
Gambar 2.37 Persentase Apa Sembawa Agropark Sudah Memiliki Identitas....	63
Gambar 2.38 Kekurangan Sembawa Agropark Menurut Responden.....	63
Gambar 2.39 Konsep Rebranding yang Digunakan Responden.....	64
Gambar 2.40 Faktor yang Menarik Kunjungan Responden	64
Gambar 2.41 Media Promosi yang Paling Efektif Menurut Responden	65
Gambar 2.42 Apa akan Tertarik Berkunjung jika Tampilan Modern Responden	65
Gambar 2.43 Saran Responden terhadap Pengembangan Sembawa Agropark...	66
Gambar 2.44 Papan Identitas Visual <i>Eksisting</i> Sembawa Agropark.....	66
Gambar 3.1 Daun Ketapang.....	75
Gambar 3.2 Air Danau.....	80
Gambar 3.3 Palet Warna	82
Gambar 3.4 Font Poppins	83
Gambar 3.5 Font Portofolio Brilliant.....	84
Gambar 3.6 Poster <i>Modern Eco Style</i>	85
Gambar 3.7 Ikon Panah	86
Gambar 4.1 Daun Ketapang.....	97
Gambar 4.2 Air Danau.....	97
Gambar 4.3 <i>Idea Layout</i> Logo	98
Gambar 4.4 <i>Rought Layout</i>	98

Gambar 4.5	<i>Comprehensive Layout</i>	99
Gambar 4.6	<i>Final Design</i>	99
Gambar 4.7	<i>Implementasi Design/Mockup</i>	100
Gambar 4.8	<i>Golden Ratio</i>	101
Gambar 4.9	Logo Grid.....	102
Gambar 4.10	Clear Space Area.....	102
Gambar 4.11	Logo BW dan GREYSCALE.....	102
Gambar 4.12	<i>Idea Layout</i> Maket + Denah Kawasan.....	103
Gambar 4.13	<i>Rought Layout</i>	103
Gambar 4.14	<i>Comprehensive Layout</i>	104
Gambar 4.15	<i>Final Design</i>	104
Gambar 4.16	<i>Implementasi Design/Mockup</i>	105
Gambar 4.17	<i>Idea Layout Sign Petunjuk Arah</i>	106
Gambar 4.18	<i>Rought Layout</i>	106
Gambar 4.19	<i>Comprehensive Layout</i>	107
Gambar 4.20	<i>Final Design</i>	107
Gambar 4.21	<i>Impelementasi Design/Mockup</i>	108
Gambar 4.22	<i>Idea Layout Sign Fasilitas</i>	109
Gambar 4.23	<i>Rought Layout</i>	109
Gambar 4.24	<i>Comprehensive Layout</i>	110
Gambar 4.25	<i>Final Design</i>	110
Gambar 4.26	<i>Implementasi Design/Mockup</i>	111
Gambar 4.27	<i>Idea Layout Sign Identitas</i>	112
Gambar 4.28	<i>Rought Layout</i>	112
Gambar 4.29	<i>Comprehensive Layout</i>	112
Gambar 4.30	<i>Final Design</i>	113
Gambar 4.31	<i>Implementasi Design/Mockup</i>	113
Gambar 4.32	<i>Idea Layout 5 Poster</i>	114
Gambar 4.33	<i>Rought Layout</i>	115
Gambar 4.34	<i>Comprehensive Layout</i>	115
Gambar 4.35	<i>Final Design</i>	116

Gambar 4.36	<i>Implementasi Design/Mockup</i>	116
Gambar 4.37	<i>Idea Layout Brosur</i>	117
Gambar 4.38	<i>Rought Layout</i>	117
Gambar 4.39	<i>Comprehensive Layout</i>	118
Gambar 4.40	<i>Final Design</i>	118
Gambar 4.41	<i>Implementasi Design/Mockup</i>	119
Gambar 4.42	<i>Idea Layout Feed Instagram</i>	120
Gambar 4.43	<i>Rought Layout</i>	120
Gambar 4.44	<i>Comprehensive Layout</i>	121
Gambar 4.45	<i>Final Design</i>	121
Gambar 4.46	<i>Implementasi Design/Mockup</i>	122
Gambar 4.47	<i>Idea Layout Payung</i>	123
Gambar 4.48	<i>Rought Layout</i>	123
Gambar 4.49	<i>Comprehensive Layout</i>	124
Gambar 4.50	<i>Final Design</i>	124
Gambar 4.51	<i>Implementasi Design/Mockup</i>	125
Gambar 4.52	<i>Idea Layout Kipas Tangan</i>	126
Gambar 4.53	<i>Rought Layout</i>	126
Gambar 4.54	<i>Comprehensive Layout</i>	127
Gambar 4.55	<i>Final Design</i>	127
Gambar 4.56	<i>Implementasi Design/Mockup</i>	128
Gambar 4.57	<i>Idea Layout Tiket Masuk Sembawa Agropark</i>	129
Gambar 4.58	<i>Rought Layout</i>	129
Gambar 4.59	<i>Comprehensive Layout</i>	130
Gambar 4.60	<i>Final Design</i>	130
Gambar 4.61	<i>Implementasi Design/Mockup</i>	131
Gambar 4.62	<i>Idea Layout Topi</i>	132
Gambar 4.63	<i>Rought Layout</i>	132
Gambar 4.64	<i>Comprehensive Layout</i>	133
Gambar 4.65	<i>Final Design Topi</i>	133
Gambar 4.66	<i>Implementasi Design/Mockup</i>	134

Gambar 4.67 <i>Idea Layout Lanyard</i>	135
Gambar 4.68 <i>Rought Layout</i>	135
Gambar 4.69 <i>Comprehensive Layout Lanyard 1</i>	136
Gambar 4.70 <i>Comprehensive Layout Lanyard 2</i>	136
Gambar 4.71 <i>Final Design</i>	137
Gambar 4.72 <i>Implementasi Design/Mockup</i>	137
Gambar 4.73 <i>Idea Layout Baju</i>	138
Gambar 4.74 <i>Rought Layout</i>	138
Gambar 4.75 <i>Comprehensive Layout</i>	139
Gambar 4.76 <i>Final Design</i>	139
Gambar 4.77 <i>Implementasi Design/Mockup</i>	140
Gambar 4.78 <i>Idea Layout Kartu Nama</i>	141
Gambar 4.79 <i>Rought Layout</i>	141
Gambar 4.80 <i>Comprehensive Layout</i>	142
Gambar 4.81 <i>Final Design</i>	142
Gambar 4.82 <i>Implementasi Design/Mockup</i>	143
Gambar 4.83 <i>Idea Layout X- Banner</i>	144
Gambar 4.84 <i>Rought Layout</i>	144
Gambar 4.85 <i>Comprehensive Layout</i>	145
Gambar 4.86 <i>Final Design</i>	145
Gambar 4.87 <i>Implementasi Design/Mockup</i>	146

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Alur Pemikiran Perancangan.....	33
Tabel 2. 1 Rincian Sewa Kamar.....	51
Tabel 2. 2 Rincian Sewa Gedung Pertemuan.....	53
Tabel 2. 3 Wawancara	59
Tabel 3. 1 Headline	78
Tabel 3. 2 Subheadline.....	79
Tabel 3. 3 Slogan/Tagline	80
Tabel 3. 4 Panduan Media.....	94
Tabel 3. 5 Biaya Media Isu	95
Tabel 3. 6 Biaya Media Utama	95
Tabel 3. 7 Biaya Produksi	96
Tabel 3. 8 Biaya Produksi 2	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Rekomendasi	151
Lampiran 1. 2 Kartu Asistensi Laporan.....	152
Lampiran 1. 3 Surst Keterangan Siap Sidang.....	153
Lampiran 1. 4 Formulir Persetujuan Sidang.....	154
Lampiran 1. 5 Surat Pernyataan	155
Lampiran 1. 6 Halaman Revisi Laporan.....	156
Lampiran 1. 7 Dokumentasi Pameran	157