

LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Keterangan Penelitian

 Universitas
Harkat Negeri

Tegal, 02 Februari 2026

No : 005.03/DKV.HN/II/2026
Lampiran : -
Hal : Permohonan

Kepada Yth,
Yth. Manager Purbawahana
Di Tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan kegiatan (TA) Tugas Akhir Tahun Akademik 2025/2026 Program Studi DIII Desain Komunikasi Visual yang dilaksanakan di Universitas Harkat Negeri, dengan ini kami memohon izin untuk melakukan Penelitian pada Purbawahana Selama 1 Bulan. Adapun nama mahasiswa yang akan melakukan Penelitian sebagai berikut :

NO	NAMA	NIM	SEMESTER
1.	SYAHARANI LATISYABANA AENINTYA	23120021	6

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Besar harapan kami agar usulan ini dapat segera ditindaklanjuti. Atas perhatian dan dukungannya, kami ucapkan terima kasih.

Mengetahui,
Ka. Prodi D-III
Desain Komunikasi Visual

 Universitas
Harkat Negeri
DIII Desain Komunikasi Visual
Robby Hardian, S.P., M.Ds.
NIPY. 07.019.416

Ditandatangani
oleh
Dwi Kurniawan SPSi

Ditandatangani
oleh
Gina
Purbawahana
Desain Komunikasi Visual

Ditandatangani
oleh
Silas, 3 - feb - 2026

Lampiran 2: Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing I

SURAT KESEPAKATAN BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Kami yang bertanda tangan di bawah ini :

Pihak Pertama

Nama : Syaharani Latisyabana Aenintya

NIM : 23120021

Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual

Pihak Kedua

Nama :

Status :

NIDN :

Jabatan Fungsional :

Pangkat/Golongan :

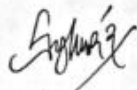
Pada hari ini..... tanggal.....telah terjadi sebuah kesepakatan bahwa Pihak Kedua bersedia menjadi Pembimbing I/II Tugas Akhir Pihak Pertama dengan syarat Pihak Pertama wajib melakukan bimbingan Tugas Akhir sekurang-kurangnya 1 (satu) kali dalam 1 (satu) minggu, adapun waktu dan tempat pelaksanaan disepakati antar pihak.

Demikian kesepakatan ini dibuat dengan penuh kesadaran guna kelancaran penyelesaian Tugas Akhir

Tegal, 2026

Pihak pertama

Pihak kedua



Syaharani Latisyabana Aenintya

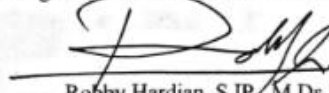


Ahmad Ramdhani, S.Kom, M.Ds

NIPY. 05.015.272

Mengetahui

Ketua Program Studi D-III Desain Komunikasi Visual



Robby Hardian, S.IP., M.Ds.

NIPY. 07.019.416

Lampiran 3: Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing I

 Universitas Harkat Negeri	D III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNIVERSITAS HARKAT NEGERI
LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR	
Nama	: Syaharani Latizyabana Aenintya
NIM	: 2312 00 21
No. Ponsel	: 0895 39403109
Judul TA	: ~~Penerapan~~ Desain peta panduan sebagai informasi dan petunjuk pengguna wisata di perbukitana Kabupaten tegal.
Dosen Pembimbing I : Ahmad Ramdhani, S.Kom, M.Ds	

No	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan Yang Perlu Dilakukan	Paraf Pembimbing
1.	15 April 2026	• konsultasi tentang karya • Urgensi papan informasi • Dasar perancangan desain. • Target audience • kebutuhan informasi pengunjung. • penelitian terdahulu. • fokus penelitian. • wayfinding sebagai branding. • pentingnya riset. • kebaruan penelitian • konsep ATM.	• Mengetaskan karya tugas akhir apa saja yang dibuat. • papan informasi dibuat karena informasi yang terseba di lokasi masih minim sehingga pengunjung hanya melihat objek tanpa mendapatkan informasi yang cukup. • Desain dan isi informasi harus dibuat berdasarkan hasil riset, bukan hanya berdasarkan keinginan designer. • perlu menentukan siapa target pengunjung agar informasi dan desain yang dibuat sesuai dengan kebutuhan mereka. • Bentuk penyampaian informasi harus disesuaikan dengan karakteristik pengunjung, misalnya anak-anak atau orang dewasa. • mencari referensi penelitian yang sejenis sebagai dasar pengembangan konsep dan menemukan kebaruan penelitian. • fokus penelitian diarahkan pada perancangan wayfinding dan signage di lokasi penelitian.	

2.	11 Juni 2026	• Media dan ukuran desain. • keterbacaan desain. • Visualisasi denah. • penggunaan warna. • identitas visual. • penggunaan aset hewan. • kategori warna hewan. • keunggulan lokasi. • Branding lokasi. • validasi kepada pengelola. • media pendukung. • pengumpulan data.	• wayfinding tidak hanya berfungsi sebagai penunjuk arah, tetapi juga dapat memperkuat identitas atau branding lokasi. • sebelum membuat desain, perlu memahami masalah dan kebutuhan pengguna melalui proses riset. • kebaruan dapat diperoleh dari hasil analisis dan pengembangan penelitian yang sudah ada sebelumnya. • pengembangan karya dapat dilakukan dengan metode Amati, Tiru, dan modifikasi dari referensi yang relevan. • membahas media yang digunakan untuk denah lokasi serta ukuran papan informasi yang akan di pasang di area luar dan dalam. • Dosen menyarankan untuk mengecek kembali dan keterbacaan denah dan elemen visual sesuai ukuran cetak sebenarnya. • Denah perlu dibuat lebih jelas agar pengunjung mudah memahami arah dan lokasi yang ditunjukkan. • warna objek dan latar belakang harus memiliki kontras yang cukup agar	
----	--------------	---	--	---

		branding.	informasi mudah terlihat. • perlu memperhatikan konsistensi elemen visual dan memak simalkan ruang kosong yang ada pada desain. • Disarankan menggunakan ilustrasi atau aset hewan secara langsung dibanding ikon yang terlalu kecil agar lebih mudah dikenali. • warna tiap kategori hewan perlu dibedakan dengan jelas agar tidak menimbulkan kebingungan pengunjung. • perlu mencari dan memanfaatkan keunggulan purbakawana, yang membedakan dari tempat wisata sejenis. • Dosen menyarankan untuk menggal identitas, logo, media sosial, dan konsep branding purbakawana sebagai dasar desain. • Disarankan melakukan konsultasi dengan pihak manajemen purbakawana untuk mendapatkan masukan dan data yang dibutuhkan. • Hasil desain tidak hanya diterapkan pada papan informasi, tetapi dapat dikembangkan menjadi konten media sosial sebagai media pendukung.	
--	--	-----------	--	--

3.	19 Juni 2026	• pembahasan konsep produk. • penentuan produk utama dan media pendukung. • pengembangan identitas visual. • konsep logo dan tagline.	• PTU mencari informasi mengenai logo, warna, identitas visual dan keunggulan purba wahana sebelum finalisasi desain. • Menentukan konsep perancangan media informasi yang terdiri dari papan denah lokasi sebagai media utama dan papan informasi hewan sebagai media pendukung. • Mengetaskan fungsi masing-masing media agar tidak memiliki tujuan yang sama, dimana papan denah berfungsi sebagai petunjuk lokasi sedangkan papan informasi memberikan informasi mengenai koleksi hewan. • Mengeksplorasi konsep logo purba wahana agar lebih sederhana, mudah dicerna, dan tetap mencerminkan identitas wisata. • Memperbaiki komposisi logo dengan mengurangi elemen yang terlalu banyak sehingga terlihat lebih nyata dan mudah diaplikasikan pada berbagai media. • Menyesuaikan pemilihan warna agar konsisten dengan identitas visual purba wahana. • Mencari alternatif tagline yang dapat menunjang keunggulan wisata.	
----	--------------	--	--	---

4.	22 Juni 2026	• pembuatan ilustrasi • pengumpulan data dan dokumentasi • penyusunan aset digital.	purbakawana sebagai tempat rekreasi keluarga dan mini zoo. • Menentukan konsep visual yang akan diterapkan pada seluruh media agar memiliki kesatuan desain. • Membuat ilustrasi digital yang akan digunakan pada papan derah lokasi dan papan informasi hewan. • Mendesain ikon fasilitas, wahana dan elemen pendukung sebagai identitas visual pada media informasi. • Mengumpulkan foto asli hewan sebagai referensi isi papan informasi agar informasi yang disampaikan lebih akurat. • Melakukan koordinasi dengan pihak pengelola untuk memperoleh data serta dokumentasi hewan yang belum tersedia. • Menyusun informasi mengenai nama hewan, habitat, makanan dan klasifikasi berdasarkan data yang telah dikumpulkan. • Menyesuaikan seluruh aset digital agar memiliki gaya ilustrasi, warna dan tipografi yang konsisten sehingga seluruh media terlihat seragam.	
----	--------------	---	---	---

Tegal.....

Dosen Pembimbing II.

5.	25 Juni 2026	• penyusunan desain papan denah lokasi. • penempatan elemen visual. • Revisi layout.	• Menyusun seluruh aset digital kedalam desain papan denah lokasi sesuai kondisi sebenarnya di wisata purbakahana. • Menempatkan ilustrasi wahana, area satwa, fasilitas umum, jalur pengunjung, dan titik anda disini, agar mudah dipahami oleh pengunjung. • Menambahkan legenda sebagai penjelasan setiap ikon yang digunakan pada denah. • Menyesuaikan ukuran ilustrasi ikon dan tipografi agar informasi tetap terbaca dengan jelas ketika di cetak. • Memperbaiki keseimbangan layout sehingga informasi tidak terlihat terlalu padat. • Melakukan revisi warna dan komposisi agar desain lebih menarik serta memiliki identitas visual yang konsisten dengan media lainnya.	
6.	29 Juni 2026	• pengembangan media utama. • konsep animasi denah. • persiapan media presentasi.	• mengembangkan papan denah lokasi menjadi media presentasi berbentuk video untuk kebutuhan pameran. • membuat animasi perjalanan titik "anda disini" yang mengikuti jalur wisata sehingga pengunjung dapat memahami alur perjalanan.	

Tegat: _____

Desain Pembimbing II

7.	1 Juli 2026	• pembuatan papan informasi hewan • Desain media ~~informasi~~ promosi • pembuatan merchandise	• Menambahkan informasi pada setiap titik pemberitahuan seperti loket, papan identitas, wahana, dan fasilitas lainnya. • Menyesuaikan konsep animasi agar informasi muncul secara bertahap mengikuti alur perjalanan pengunjung. • Menentukan aplikasi yang digunakan dalam proses pembuatan animasi • Menyusun konsep video agar seluruh media yang ditampilkan pada pameran memiliki tema yang sama, dan saling terhubung. • Menyesuaikan desain papan informasi hewan yang berisi nama hewan, klasifikasi, habitat, makanan, dan informasi singkat mengenai setiap satwa • Menderai feed Instagram sebagai media promosi digital untuk memperkenalkan wisata purbakahana dan media informasi yang telah dirancang. • menyusun tiga desain feed yang berisi informasi mengenai denah lokasi, papan informasi hewan, dan promosi fasilitas wisata. • Mendesain ~~merchandise~~ merchandise berupa stiker, sticker pack, dan gantungan kunci menggunakan ilustrasi.	
----	-------------	---	---	--

Tegal, ...

Dosen Pembimbing II

8.	3 Juli 2026	• Analisa seluruh media. • Persiapan produksi • Persiapan pameran	ilustrasi ikan dan hewan yang telah dibuat sebelumnya. • Menyesuaikan warna, tipografi, dan ilustrasi pada seluruh media pendukung agar memiliki identitas visual yang sama dengan papan denah lokasi. • Menentukan media pendukung yang akan ditampilkan pada saat pameran agar display terlihat lebih menarik. • Melakukan pengecekan akhir terhadap papan denah lokasi, papan informasi hewan, desain feed Instagram dan merchandise sebelum proses cetak. • Memastikan seluruh media memiliki konsep visual yang konsisten mulai dari warna, tipografi, ilustrasi, hingga tata letak. • Menyiapkan file produksi sesuai ukuran cetak yang telah ditentukan. • Menentukan konsep penataan karya pada area pameran, meliputi penempatan papan denah, media pendukung, dan merchandise. • Menyiapkan video animasi sebagai media untuk mendukung penyampaian informasi 
----	-------------	---	--

Tegat.....

Dosen Pembimbing II

			pada saat pameran : • Melakukan revisi akhir sesuai arahan dosen Pembimbing sebelum seluruh media di cetak dan di pameran. • Melakukan revisi layout pada informasi zona hewan dan penempatan logo, ukuran, dan perbaikan logo. Acc Sdars 	
--	--	--	---	--

Tegal, 28 Juli 2024.

Dosen Pembimbing I



(Ahmad Ramdhanir S. Kopr, M.D.S)

Lampiran 4: Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing II

SURAT KESEPAKATAN BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Kami yang bertanda tangan di bawah ini :

Pihak Pertama

Nama : Syaharani Latisyabana Acintya
 NIM : 23120021
 Program Studi : DIII Desain Komunikasi Visual

Pihak Kedua

Nama :
 Status :
 NIDN :
 Jabatan Fungsional :
 Pangkat/Golongan :

Pada hari ini..... tanggal.....telah terjadi sebuah kesepakatan bahwa Pihak Kedua bersedia menjadi Pembimbing I/II Tugas Akhir Pihak Pertama dengan syarat Pihak Pertama wajib melakukan bimbingan Tugas Akhir sekurang-kurangnya 1 (satu) kali dalam 1 (satu) minggu, adapun waktu dan tempat pelaksanaan disepakati antar pihak.
 Demikian kesepakatan ini dibuat dengan penuh kesadaran guna kelancaran penyelesaian Tugas Akhir

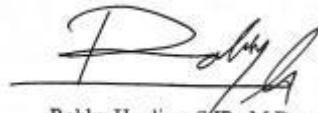
Tegal, 2026

Pihak pertama



Syaharani Latisyabana Acintya

Pihak kedua



Robby Hardian, S.IP., M.Ds.
 NIPY. 07.019.416

Mengetahui
 Ketua Program Studi D III Desain Komunikasi Visual



Robby Hardian, S.IP., M.Ds.
 NIPY. 07.019.416

Lampiran 5: Lembar Bimbingan Tugas Akhir Pembimbing II

No	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan Yang Perlu Dilakukan	Paraf Pembimbing
1.		• Pemeriksaan Bab I • Revisi kalimat rumusan masalah	• Memperbaiki kalimat pada rumusan masalah agar sesuai dengan kalimat yang dibutuhkan. • Mengganti kata "tersedia" menjadi dibutuhkan sesuai konteks penelitian.	
2.		• pemeriksaan Bab II • Revisi landasan teori	• Menambah teori tentang desain dan wisata sesuai dengan judul yang diambil. • Menghapus teori ilustrasi, vektor grafik, dan elemen Dkv. • Menyesuaikan teori dengan judul penelitian.	
3.		• pemeriksaan isi Bab II • penyusunan landasan teori	• Memindahkan pembahasan wisata dari latar belakang ke landasan teori. • Mengetapi teori yang masih kurang.	
4.		• pemeriksaan konsep visual • pemeriksaan Bab III	• Menambah gambar gaya visual, skema warna, dan tipografi. • Mengurangi penjelasan yang terlalu panjang dan memperbanyak contoh visual. • Menyesuaikan konsep visual dengan hasil desain.	

5.	• pemeriksaan hasil perancangan • pembahasan produk utama.	• menambahkan pengelasan proses pembuatan papan denah lokasi. • memperjelas fungsi setiap elemen pada denah • menyempitkan pembahasan dengan hasil perancangan.	
6.	• pemeriksaan Bab IV • pembahasan skala.	• menjelaskan bahwa denah tidak menggunakan skala sebenarnya. • menambah keterangan tersebut pada saran. • menjelaskan bahwa denah hanya sebagai media informasi lokasi.	
7.	• pemeriksaan Bab IV • perapihan.	• Merapikan gambar yang dicantumkan. • Memberikan ~~daftar~~ penomoran daftar gambar pada gambar yang sudah ada.	
8.	• finalisasi laporan • pemeriksaan keseluruhan isi	• memeriksa kembali isi laporan Bab I sampai V • memperbaiki format penulisan. • Melengkapi lampiran yang perlu dicantumkan ke dalam laporan.	

Tegal, ...

Dosen Pembimbing II



Lampiran 6: Dokumentasi Pameran



Lampiran 7: Lembar Perbaikan Ujian Tugas Akhir**LEMBAR PERBAIKAN UJIAN TUGAS AKHIR****I. LAPORAN**

.....

.....

.....

.....

.....

II. DESAIN / PERANCANGAN

.....

.....

.....

.....

.....

III. PRODUK

.....

.....

.....

.....

.....

Tegal

2026

Ketua / Anggota I/II

cek-019ffa91d2aa-cek turniti_removed.pdf

ORIGINALITY REPORT

11%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	eprints.poltektegal.ac.id Internet	241 words — 2%
2	repository.radenfatah.ac.id Internet	103 words — 1%
3	www.researchgate.net Internet	83 words — 1%
4	repository.umsu.ac.id Internet	66 words — 1%
5	repository.upi.edu Internet	49 words — < 1%
6	ejournal.unesa.ac.id Internet	47 words — < 1%
7	ejournal.raharjo.ac.id Internet	39 words — < 1%
8	journal.wiseedu.co.id Internet	32 words — < 1%
9	www.coursehero.com Internet	30 words — < 1%
10	text-id.123dok.com Internet	21 words — < 1%
11	repository.umy.ac.id Internet	20 words — < 1%
12	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet	18 words — < 1%

13	www.idtempatwisata.com Internet	18 words — < 1 %
14	jurnal.instiki.ac.id Internet	17 words — < 1 %
15	eprints.walisongo.ac.id Internet	16 words — < 1 %
16	repository.its.ac.id Internet	15 words — < 1 %
17	roboguru.ruangguru.com Internet	15 words — < 1 %
18	journal.unm.ac.id Internet	14 words — < 1 %
19	repository.ipb.ac.id:8080 Internet	13 words — < 1 %
20	repository.uin-suska.ac.id Internet	13 words — < 1 %
21	repository.unja.ac.id Internet	13 words — < 1 %
22	bertigamas.github.io Internet	12 words — < 1 %
23	museumnusantara.com Internet	12 words — < 1 %
24	muthebogara.blog Internet	12 words — < 1 %
25	bkppkutim.com Internet	11 words — < 1 %
26	www.mopress.io Internet	11 words — < 1 %
27	123dok.com Internet	10 words — < 1 %

28	Akhmad Kafa, Masykuro Hablillah. "Implementasi dan Evaluasi Prinsip Tata Kelola Industri Perhotelan Syariah di Purwokerto (Studi Kasus Terhadap Kepatuhan dan Penerapan Fatwa DSN-MUI No.108/DSN-MUI/X/2016 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Pariwisata Berdasarkan Prinsip Syariah).", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia) ProQuest	10 words — < 1 %
29	menukuliner.net Internet	10 words — < 1 %
30	news.unair.ac.id Internet	10 words — < 1 %
31	repo.stikesperintis.ac.id Internet	10 words — < 1 %
32	repository.radenintan.ac.id Internet	10 words — < 1 %
33	www.scribd.com Internet	10 words — < 1 %
34	Muslikhudin. "Pengembangan Kapasitas Sekolah Berbasis Pesantren: Studi Kasus di SMA Andalusia Kebasen Banyumas dan SMA YA BAKII Kesugihan Cilacap.", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia) ProQuest	9 words — < 1 %
35	core.ac.uk Internet	9 words — < 1 %
36	e-journal.potensi-utama.ac.id Internet	9 words — < 1 %
37	id.123dok.com Internet	9 words — < 1 %
38	repository.um.ac.id Internet	9 words — < 1 %
39	yatimmandiri.org Internet	9 words — < 1 %
40	Saputro, Noto Saifuddin, Kiai Haji. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (pai) Berbasis Media Sosial Dalam	8 words — < 1 %

Mengembangkan Kecerdasan Spiritual Peserta Didik Kelas Vii Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (Smp it) Harapan Bunda Purwokerto.", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia)

ProQuest

41	digilib.its.ac.id Internet	8 words — < 1 %
42	dspace.uui.ac.id Internet	8 words — < 1 %
43	issuu.com Internet	8 words — < 1 %
44	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet	8 words — < 1 %
45	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet	8 words — < 1 %
46	repositori.unsil.ac.id Internet	8 words — < 1 %
47	repository.ub.ac.id Internet	8 words — < 1 %
48	repository.unissula.ac.id Internet	8 words — < 1 %
49	simparda.cianjurkab.go.id Internet	8 words — < 1 %
50	Muhammad Khusnul Yaqin, Santirianingrum Soebandhi. "Analisis Pengaruh Promosi, Harga, dan Kualitas Layanan, terhadap Keputusan Pembelian Bagi Pelanggan Marlonggarage di Surabaya", RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business, 2026 Crossref	7 words — < 1 %
51	Chessa Aurelio Wangania, Davina Tri Harani, Rahmadita Nur Aisyah, Ratu Rindu Perdana I. "Peran Peta Digital dalam Meningkatkan Kemudahan Akses Informasi Pengunjung di Taman Margasatwa Ragunan", RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business, 2026 Crossref	6 words — < 1 %

52 Deva Rachman, Imamatut Ta'dzimah, M. Syahrul Mubarak, Candra Bhakti Susilo, Nadya Artika Maulani, Mohammad Isfironi. "Pemanfaatan Potensi Lokal Sebagai Desa WisataDi Lingkungan Lerek, Gombongsari", KAIBON ABHINAYA : JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT, 2025
Crossref

6 words — < 1%

53 Ichsan, Zahrotul Muna. "Studi Indikator Green Construction Pada Proyek Konstruksi Bangunan Gedung", Universitas Islam Sultan Agung (Indonesia), 2024
ProQuest

6 words — < 1%

EXCLUDE QUOTES OFF
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY OFF

EXCLUDE SOURCES OFF
EXCLUDE MATCHES OFF