

**REBRANDING IDENTITAS VISUAL UNTUK MENDUKUNG
MEDIA PROMOSI PADA RUMAH BATIK SERASAN
MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***



SKRIPSI

**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Pendidikan pada Program
Studi Teknologi Infomatika Multimedia Digital Jurusan Teknik Komputer
Politeknik Negeri Sriwijaya**

OLEH :

HARTINI

061940722111

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

PALEMBANG

2023

**REBRANDING IDENTITAS VISUAL UNTUK Mendukung
Media Promosi pada Rumah Batik Serasan
Menggunakan Metode *DESIGN THINKING***



**OLEH :
HARTINI
061940722111**

Palembang, Agustus 2023

Pembimbing I

Pembimbing II

**Ahyar Supani, ST., MT
NIP. 196802111992031002**

**Meiyi Darlies, M.Kom
NIP. 197815052006041003**

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer**

**Azwardi, S.T., M.T
NIP. 197005232005011004**

**REBRANDING IDENTITAS VISUAL UNTUK MENDUKUNG MEDIA PROMOSI
PADA RUMAH BATIK SERASAN MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING***



**Telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji pada sidang
Tugas Akhir pada Selasa, 8 Agustus 2023**

Ketua Dewan Penguji

Emalaila, S.Kom., M.Kom
NIP. 197703292001122002

Tanda Tangan

Anggota Dewan Penguji

Meiyi Darlies, S.Kom., M.Kom
NIP. 197805152006041003

Adi Sutrisman, S.Kom., M.Kom
NIP. 197503052001121005

Hidayati Ami, S.Kom., M.Kom
NIP. 1984091420019032009

Fithri Selva Jumeilah, S.Kom., M.TI
NIP. 199005042020122013

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer**

Azwardi, S.T., M.T
NIP. 197005232005011004



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA**

Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139

Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918

Website : www.polsriwijaya.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Hartini
NIM : 061940722111
Jurusan / Prodi : Teknik Komputer / DIV – Teknologi Informatika
Multimedia Digital
Judul Skripsi : *Rebranding* Identitas Visual untuk Mendukung Media
Promosi pada Rumah Batik Serasan Menggunakan
Metode *Design Thinking*

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut di atas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri..
2. Skripsi tersebut tersebut bukan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain.
3. Apabila skripsi ini dikemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain, maka saya bersedia menerima konsekuensinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Palembang, 2023

Yang Membuat Pernyataan,

Hartini
NIM. 061940722111

MOTTO

"Step up so others won't get stepped on."

(Melangkahlah sehingga orang lain tidak mampu melampauinya)

Kupersembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku
2. Diriku sendiri
3. Saudara-Saudaraku
4. Keluarga besarku
5. Dosen Pembimbingku
6. Orang Spesial, Sahabat dan Teman-temanku

ABSTRAK

Berbagai entitas yang berada di sekitar kita sebenarnya sangat membutuhkan desain grafis untuk menciptakan identitas visualnya, tidak terkecuali pada entitas yang bergerak pada ruang lingkup Usaha Mikro Kecil Menengah atau UMKM. Salah satu identitas visual yang banyak digunakan oleh rumah produksi UMKM ialah desain logo. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah desain logo Rumah Batik Serasan sehingga dapat digunakan sebagai media promosi bagi UMKM tersebut. Penelitian pengembangan metode design thiking Subjek penelitian meliputi 2 orang ahli media, 2 orang ahli materi dan 30 orang konsumen produk Rumah Batik Serasan. Metode pengumpulan data yang digunakan berupa angket, wawancara dan pencatatan dokumen. Dengan teknik analisis data kualitatif dan kauntitatif. Proses perancangan ulang identitas visual untuk mendukung media promosi yang dilakukan melalui lima tahapan, yaitu (a) Empathize, (b) Define, (c) Ideate, (d) Prototype and (e) Test. Hasil review ahli materi menunjukkan hasil persentase sebesar 0,85% (sangat valid), ahli media 0,87% (sangat valid), dan hasil uji coba kelompok kecil sebesar 77,5% (baik). Berdasarkan hasil analisis data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa rebranding identitas visual dapat digunakan sebagai media promosi Rumah Batik Serasan.

Kata kunci—Desain Visual, Rebranding, UMKM, Rumah Batik Serasan, Design Thinking

ABSTRACT

Various entities around us actually really need graphic design to create their visual identity, including entities that operate within the Micro, Small and Medium Enterprises or UMKM scope. One of the visual identities that is widely used by UMKM production houses is logo design. This research aims to create a logo design for Rumah Batik Serasan so that it can be used as promotional media for UMKM. Research on developing design thinking methods. The research subjects included 2 media experts, 2 material experts and 30 consumers of Rumah Batik Serasan products. The data collection methods used were questionnaires, interviews and document recording. With qualitative and quantitative data analysis techniques. The process of redesigning the visual identity to support promotional media is carried out through five stages, namely (a) Empathize, (b) Define, (c) Ideate, (d) Prototype and (e) Test. The results of the review by material experts showed a percentage result of 0.85% (very valid), media experts 0.87% (very valid), and small group trial results of 77.5% (good). Based on the results of this data analysis, it can be concluded that visual identity rebranding can be used as promotional media for Rumah Batik Serasan.

Keywords— *Visual Design, Branding, UMKM, Serasan Batik House, Design Thinking*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “***Rebranding Identitas Visual untuk Mendukung Media Promosi pada Rumah Batik Serasan menggunakan Metode Design Thinking***”. Adapun tujuan penulisan skripsi ini yaitu untuk memenuhi salah satu kurikulum dan syarat menyelesaikan pendidikan sarjana terapan di Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital. Dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada **Bapak Ahyar Supani, S.T, M.T** dan **Meiyi Darlies, S. Kom., M. Kom** selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan nasehatnya kepada penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang terus memberi limpahan rahmat dan kemudahan serta kelancaran dalam menyusun dan menyelesaikan proposal skripsi.
2. Orang Tua dan Keluarga yang telah memberikan semangat, *support system*, motivasi dan dukungannya bagi penulis.
3. Bapak Dr. Ing. Ahmad Taqwa, M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Azwardi, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Bapak Yulian Mirza, S.T., M.Kom. selaku Sekretaris Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Ibu Ema Laila, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital
7. Seluruh dosen beserta staf di lingkungan jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
8. Rumah Batik Serasan yang telah membantu dalam hal data untuk menyelesaikan proposal skripsi ini. Gahar laptop saya, Tiara Mirza Octavia,

Ayu Nur Aqni Anggraini yang telah banyak membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.

9. Tidak lupa, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Abi Alfiazi, seseorang yang selalu menemani dan selalu menjadi *support system* penulis pada hari yang tidak mudah selama proses pengerjaan skripsi. Terima kasih telah mendengarkan keluh kesah penulis dalam penulisan skripsi ini, memberikan dukungan, semangat, tenaga, materi dan senantiasa sabar menghadapi saya, terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan saya dalam penyusunan skripsi ini.
10. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Sudah mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan dengan semaksimal mungkin dan, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, penulis banyak mendapat tantangan dan hambatan akan tetapi dengan bantuan dari berbagai pihak tantangan itu bisa teratasi. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan skripsi ini, semoga bantuannya mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT. Mohon maaf atas segala kekurangan yang penulis lakukan dalam penyusunan skripsi ini, karena penulis juga manusia biasa yang tak luput dari kesalahan dan kekhilafan. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Palembang, September 2023



Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
LEMBAR PLAGIARISME	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	2
1.2. Perumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan	3
1.5. Manfaat	3

BAB I TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian <i>Rebranding</i>	4
2.2. Desain Grafis	4
2.2.1. Prinsip-prinsip dasar desain grafis	5
2.2.2. Unsur-unsur desain grafis	7
2.3. Identitas Visual.....	10
2.3.1. Pengertian identitas visual	10
2.3.2. Elemen-elemen identitas visual	11
2.3.3. Tujuan identitas visual	11
2.3.4. Fungsi dan prinsip identitas visual.....	11

2.4.	Promosi	14
2.4.1.	Tujuan Promosi	14
2.5.	Batik.....	14
2.5.1.	Pengertian Batik.....	14
2.5.2.	Jenis-jenis batik.....	15
2.6.	Rumah Batik Serasan.....	15
2.7.	Multimedia.....	16
2.7.1.	Pengertian multimedia	16
2.7.2.	Unsur-unsur multimedia.....	16
2.8.	Software yang digunakan.....	17
2.9.	Metode yang digunakan.....	18
2.9.1.	Metode <i>design thinking</i>	18
2.10.	Perbandingan metode yang ada dalam penyelesaian Masalah.....	20
2.10.1.	Refrensi jurnal terdahulu.....	20

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1.	Kerangka Penelitian.....	23
3.2.	Perancangan dan solusi yang ditawarkan	24
3.3.	Metode Pengembangan Multimedia	25
3.3.1.	<i>Emphatize</i>	25
1.	Observasi.....	25
2.	Wawancara.....	26
3.	Dokumentasi	27
3.3.2.	<i>Define</i>	28
1.	Pengumpulan data.....	28
2.	Reduksi Data.....	29
3.3.3.	<i>Ideate</i>	30
1.	Persiapan <i>hardware</i> dan <i>software</i>	30
2.	Konsep	31

3.	Desain <i>Brief</i>	31
4.	Sketsa logo	34
5.	Perbandingan Logo	37
6.	Filosofi logo	38
7.	Kelebihan logo	39
3.3.4.	<i>Prototype</i>	43
1.	Menggambar sketsa visual logo.....	43
2.	Memberikan warna pada sketsa visual logo	44
3.	Penambahan <i>font</i>	45
4.	<i>Export</i>	45
3.3.5.	Pengujian (<i>Testing</i>).....	46
1.	Evaluasi.....	46
2.	Kisi-kisi validasi instrumen validasi ahli media	47
3.	Instrumen Penilaian Ahli Media	47
4.	Kisi-Kisi Validasi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	49
5.	Instrument Penilaian Ahli Materi.....	49
6.	Pengujian Kualitas Data.....	51
7.	Pengujian Kuisisioner.....	52

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1.	Hasil.....	56
4.2.	Pengujian <i>rebranding</i> identitas visual Rumah Batik Serasan	82
4.2.1.	Deskripsi Pengujian	82
4.2.2.	Uji Validitas.....	82
4.2.3.	Uji Realibilitas	88
4.2.4.	Pengujian Kuisisioner.....	91
4.3.	Pembahasan	92

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan 94
5.2. Saran 95

DAFTAR PUSTAKA 96

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kesatuan	5
Gambar 2.2 Keseimbangan	5
Gambar 2.3 Proporsi	6
Gambar 2.4 Irama	6
Gambar 2.5 Penekanan.....	6
Gambar 2.6 Garis	7
Gambar 2.7 Bentuk	7
Gambar 2.8 Tekstur	8
Gambar 2.9 Ruang	8
Gambar 2.10 Ukuran	9
Gambar 2.11 Warna	9
Gambar 2.12 Logo CorelDraw 2018	17
Gambar 2.13 Metode <i>Design Thinking</i>	18
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian	23
Gambar 3.2 Diagram Alur Penelitian	24
Gambar 3.3 Obsevasi Langsung di Rumah Batik Serasan	26
Gambar 3.4 Wawancara langsung dengan pegawai Rumah Batik Serasan.....	27
Gambar 3.5 Wawancara <i>online</i> dengan pemilik Rumah Batik Serasan	27
Gambar 3.6 Proses Analisis Data Penelitian.....	28
Gambar 3.7 Sketsa Kasar	34
Gambar 3.8 Alternatif Desain Logo.....	36
Gambar 3.9 Desain terpilih logo Rumah Batik Serasan	37
Gambar 3.10 Icon atap rumah logo Rumah Batik Serasan	39
Gambar 3.11 Ujung atap Rumah Tangkiang	39
Gambar 3.12 Motif Canting	40
Gambar 3.13 Garis Horizontal	40

Gambar 3.14	Garis Vertical	41
Gambar 3.15	Garis Lengkung.....	41
Gambar 3.16	<i>Font Spartan MB</i>	42
Gambar 3.17	Proses Menggambar Ulang Sketsa Visual Logo.....	44
Gambar 3.18	Proses Pewarnaan Sketsa Visual Logo	44
Gambar 3.19	Penambahan font pada sketsa visual logo.....	45
Gambar 3.20	Proses Penyelesaian (Export) logo Rumah Batik Serasan	45
Gambar 4.1	Menampilkan <i>Cover</i> dari <i>brand guideline</i> logo.....	56
Gambar 4.2	Menampilkan <i>table of content</i> / daftar isi	56
Gambar 4.3	Tampilan 3, menampilkan halaman bab pertama yang fungsinya sebagai menandai isi pada suatu karya cetak.	57
Gambar 4.4	Tampilan halaman 1, menampilkan pengertian Rumah Batik Serasan.....	57
Gambar 4.5	Tampilan halaman 2, menampilkan <i>visual direction</i>	58
Gambar 4.6	Tampilan 6, menampilkan halaman bab ke-2	58
Gambar 4.7	Tampilan halaman 3, menampilkan master logo	59
Gambar 4.8	Tampilan halaman 4, menampilkan One Reverse Color atau negative color	59
Gambar 4.9	Tampilan halaman 5, menampilkan <i>construction</i> logo Rumah Batik Serasan.....	60
Gambar 4.10	Tampilan halaman 6, menampilkan penempatan tata letak logo	60
Gambar 4.11	Tampilan halaman 7, menampilkan <i>scale</i> atau ukuran logo	61
Gambar 4.12	Tampilan halaman 8, menampilkan <i>logo don't</i>	61
Gambar 4.13	Tampilan halaman 9, menampilkan contoh <i>logo don't</i>	62
Gambar 4.14	Tampilan 10, menampilkan halaman bab ke-3	62
Gambar 4.15	Tampilan halaman 10, menampilkan tujuan perubahan logo ...	63
Gambar 4.16	Tampilan halaman 11, menampilkan logo lama dan baru	63
Gambar 4.17	Tampilan 11 <i>brand color</i> , menampilkan halaman bab ke-4	64
Gambar 4.18	Tampilan halaman 12, menampilkan <i>primary brand color</i>	64

Gambar 4.19	Tampilan halaman 13, menampilkan kode warna <i>primary color</i>	65
Gambar 4.20	Tampilan halaman 14, menampilkan filosofi warna logo.....	65
Gambar 4.21	Tampilan 12 <i>Brand Typogrphy</i> , menampilkan halaman bab ke-5	66
Gambar 4.22	Tampilan halaman 15, menampilkan <i>typeface</i>	66
Gambar 4.23	Tampilan halaman 16, menampilkan contoh penggunaan pada <i>typeface</i>	67
Gambar 4.24	Tampilan 13 filosofi logo, menampilkan halaman bab ke-6.....	67
Gambar 4.25	Tampilan halaman 17, menampilkan filosofi logo	68
Gambar 4.26	Tampilan 14 elemen visual, menampilkan halaman bab ke-7 ..	69
Gambar 4.27	Tampilan halaman 18, menampilkan elemen visual	69
Gambar 4.28	Tampilan halaman 19, menampilkan <i>pola pattern</i>	70
Gambar 4.29	Tampilan 15 implementasi logo, menampilkan halaman bab ke-8	70
Gambar 4.30	Tampilan halaman 20, menampilkan visual pada administrasi.....	71
Gambar 4.31	Tampilan halaman 21, menampilkan <i>stationery</i>	71
Gambar 4.32	Tampilan halaman 22, menampilkan <i>notebook</i>	72
Gambar 4.33	Tampilan halaman 23, menampilkan visual buah tangan (<i>merchandise</i>).....	72
Gambar 4.34	Tampilan halaman 24, menampilkan visual <i>mug</i> (cangkir)	73
Gambar 4.35	Tampilan halaman 25, menampilkan visual <i>toiletry bag</i>	73
Gambar 4.36	Tampilan halaman 26, menampilkan visual <i>shopping bag</i>	74
Gambar 4.37	Tampilan halaman 27, menampilkan visual <i>chain</i>	74
Gambar 4.38	Tampilan halaman 28, menampilkan visual <i>box</i>	75
Gambar 4.39	Tampilan halaman 29, menampilkan produk komersial	75
Gambar 4.40	Tampilan halaman 30, menampilkan visual <i>bucket het</i>	76
Gambar 4.41	Tampilan halaman 31, menampilkan visual <i>hoodie</i>	76

Gambar 4.42	Tampilan halaman 32, menampilkan visual <i>backpack</i>	77
Gambar 4.43	Tampilan halaman 33, menampilkan visual <i>hat</i> (Topi)	77
Gambar 4.44	Tampilan halaman 34, menampilkan visual <i>sweatshirt</i>	78
Gambar 4.45	Tampilan halaman 35, menampilkan media dan publikasi	78
Gambar 4.46	Tampilan halaman 36, menampilkan visual brosur	79
Gambar 4.47	Tampilan halaman 37, menampilkan visual <i>square sign</i>	79
Gambar 4.48	Tampilan halaman 38, menampilkan visual <i>billboard</i>	80
Gambar 4.49	Tampilan halaman 39, menampilkan visual <i>gazebo</i>	80
Gambar 4.50	Tampilan halaman 40, menampilkan visual <i>header</i> dan <i>footer</i>	81
Gambar 4.51	Tampilan halaman 41, menampilkan contoh penggunaan	81
Gambar 4.52	Tampilan <i>table</i> kuisisioner.....	92

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1	Desain <i>Brief</i> logo Rumah Batik Serasan.....32
Tabel 3.2	Perbandingan Logo Lama dan Baru Rumah Batik Serasan38
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media47
Tabel 3.4	Instrumen Validasi Penilaian Ahli Media48
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi49
Tabel 3.6	Instrumen Validasi Penilaian Ahli Materi50
Tabel 3.7	Kategori Keputusan berdasarkan Moment Kappa52
Tabel 3.8	Instrument validasi penilaian pengunjung53
Tabel 3.9	Kategori Kualitas berdasarkan presentase55
Tabel 4.1	Hasil Validasi <i>Expert 1</i>84
Tabel 4.2	Hasil Validasi <i>Expert 2</i>85
Tabel 4.3	Hasil Validasi <i>Expert 1</i>86
Tabel 4.4	Hasil Validasi <i>Expert 2</i>87
Tabel 4.5	Hasil <i>Expert Judgment</i> Ahli Media.....88
Tabel 4.6	Kategori Keputusan berdasarkan Moment Kappa89
Tabel 4.7	Hasil <i>Expert Judgment</i> Ahli Materi90
Tabel 4.8	Kategori Keputusan berdasarkan Moment Kappa91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat permohonan kerja sama mitra
Lampiran 2	Surat izin pengambilan data Polsri
Lampiran 3	Surat balasan Rumah Batik Serasan
Lampiran 4	Surat Rekomendasi sidang
Lampiran 5	Lembar konsultasi bimbingan Dosen 1 & 2
Lampiran 6	Lembar Revisi sidang skripsi
Lampiran 7	Lembar Pelaksanaan Revisi Ujian TA
Lampiran 8	Desain brief
Lampiran 9	Tabel Kuesioner