

**TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN *RE-BRANDING***  
**KUE BIDARAN & CIPUT TRIO JAYA KOTA BLITAR**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana (S-1)



Oleh:

**Qurrota Ayun**

**19052010009**

Pembimbing 1 :

**Aileena Solicitor Costa Rica El Chidtian, S.T., M.Ds.**

Pembimbing 2 :

**Sri Wulandari, S.Sn., M.A.**

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN**  
**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR**  
**2023/2024**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**PERANCANGAN *RE-BRANDING***  
**KUE BIDARAN & CIPUT TRIO JAYA KOTA BLITAR**

Disusun oleh:

**QURROTA AYUN**

**19052010009**

**Telah dipertahankan didepan Tim Penguji**

Pada tanggal : 7 Januari 2024

**Pembimbing I**

**Aileena S. C. R. E. C., S.T., M.Ds.**

**NPT. 182 19870119 076**

**Penguji I**

**Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds.**

**NIP. 19880428 201803 2001**

**Pembimbing II**

**Sri Wulandari, S.Sn., M.A.**

**NPT. 20219930419173**

**Penguji II**

**Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.**

**NPT. 20119850106174**

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

**Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain**

**Ibnu Solichin, S.T., M.T.**

**NIPPPK. 19710916 202121 1004**

**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**PERANCANGAN *RE-BRANDING***  
**KUE BIDARAN & CIPUT TRIO JAYA KOTA BLITAR**

Disusun oleh:

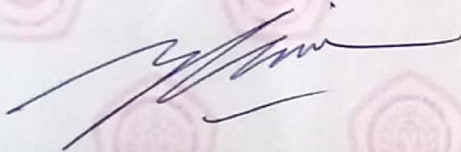
**QURROTA AYUN**

**19052010009**

**Telah dipertahankan didepan Tim Penguji**

Pada tanggal : 7 Januari 2024

**Pembimbing I**



**Aileena S. C. R. E. C., S.T., M.Ds.**

**NPT. 182 19870119 076**

**Pembimbing II**

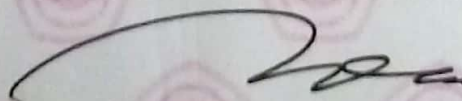


**Sri Wulandari, S.Sn., M.A.**

**NPT. 20219930419173**

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

**Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual**



**Masnuna, ST., M.Sn**

**NIPPPK. 19840512 2021 212004**

## ABSTRAK

*Re-branding* adalah elemen penting dalam pemasaran bagi Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di era digital. *Re-branding* mencakup elemen-elemen seperti logo, warna, tipografi, dan desain grafis yang membedakan suatu bisnis dari yang lain. Dalam konteks UMKM, identitas visual yang kuat dapat membantu membangun merek yang mudah dikenali dan dipahami oleh konsumen. Penelitian ini adalah merancang *Re-branding* UMKM Trio Jaya yang menjual Kue Bidaran dan Ciput. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan TOWS Matriks untuk menciptakan konsep perancangan *Re-branding*.

Penelitian ini juga menggunakan metode kuantitatif berupa wawancara, observasi, dan kuisioner. Kemudian data diolah sehingga mendapatkan konsep desain dengan *keyword* "Camilan Bestieku". Kemudian *keyword* tersebut di implementasikan di berbagai macam media dengan tujuan untuk mengembangkan penjualan agar dapat dikenal oleh masyarakat. Serta membuat setiap desain lebih menarik secara visual dan membuat UMKM Trio Jaya memiliki identitas yang lebih kuat lagi.

**Kata Kunci:** *Re-branding*;UMKM;Trio Jaya;Kue Bidaran & Ciput

## ABSTRACT

Re-branding is an important element of marketing for Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) in the digital age. Re-branding includes elements such as logos, colors, typography, and graphic design that distinguish a business from others. In the context of MSMEs, a strong visual identity can help build a brand that is easily recognized and understood by consumers. This research is to design the Re-branding of Trio Jaya MSMEs that sell Bidaran and Ciput Cakes. This research uses a descriptive qualitative method with a TOWS Matrix approach to create a Re-branding design concept.

This research also uses quantitative methods in the form of interviews, observations, and questionnaires. Then the data is processed to get a design concept with the keyword "Bestieku Snack". Then the keyword is implemented in various kinds of media with the aim of developing sales so that it can be recognized by the public. As well as making each design more visually appealing and making Trio Jaya MSMEs have a stronger identity.

**Keywords:** Re-branding; MSMEs; Trio Jaya; Bidaran & Ciput Cake

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam Naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 7 Januari 2024

Yang membuat pernyataan,



Qurrota Ayun

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT. Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunianya sehingga laporan Perancangan *Re-branding* Kue Bidaran & Ciput Trio Jaya Kota Blitar ini dapat terselesaikan dengan baik. Laporan ini merupakan gambaran informasi tentang *Re-branding* UMKM Trio Jaya agar mengalami perkembangan dalam penjualan mereka dan dapat juga dikenal oleh masyarakat di Kota Blitar maupun luar kota. Diharapkan dengan *Re-branding* UMKM Trio Jaya yang dirancang ini, pembaca lebih tertarik secara visual dan membuat brand UMKM Trio Jaya memiliki identitas visual yang lebih kuat lagi.

Terimakasih kepada pihak-pihak yang telah bersedia untuk membantu dan memberi banyak dukungan kepada penulis dalam proses pembuatan laporan ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis dengan ketulusan hati mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Allah SWT.
2. Nabi Muhammad SAW.
3. Orang Tua saya yang selalu memberikan do'a dan dukungan secara lahir dan batin juga dukungan dalam hal finansial.
4. Ibu Aileen Solicitor Costa Rica El Chidtian, S.T., M.Ds. sebagai dosen pembimbing pertama yang sangat banyak memberikan dukungan, ilmu hingga saran dan masukan kepada perancangan ini.
5. Ibu Sri Wulandari, S.Sn., M.A. sebagai dosen pembimbing kedua yang membantu memberikan saran dan masukan perihal penulisan laporan serta jurnal.
6. Ibu Sunarmi selaku Owner UMKM Trio Jaya yang telah bersedia menjadi narasumber seputar kue bidaran & ciput kota Blitar.
7. Mas Aji selaku ahli kepakaran Desainer *Brand & Logo* Profesional yang telah bersedia menjadi narasumber seputar *re-branding*.
8. Mas Rafi yang telah membantu dalam proses perancangan yaitu bersedia mengantarkan saya untuk bertemu dengan Owner UMKM Trio Jaya.
9. Seluruh teman grup dosen pembimbing yang selalu memberikan semangat dan rela berjuang bersama-sama hingga akhir.

10. Seluruh Dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang sudah banyak membantu dan mendidik saya sehingga mampu menyelesaikan kuliah ini.
11. Seluruh teman Angkatan 2019 DKV UPN yang selalu siap sedia mendengarkan keluhan kesah selama proses perancangan ini.

Akhir kata, saya menyadari bahwa pelaksanaan pengerjaan laporan hingga terciptanya perancangan yang saya buat ini masih jauh dari kata sempurna, namun dengan perancangan ini, setidaknya saya berharap dapat menjadi panduan dan pedoman bagi seluruh remaja untuk tidak pantang menyerah.

Surabaya, 7 Januari 2024

Qurrota Ayun

## DAFTAR ISI

<b>BAB I .....</b>	<b>2</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>15</b>
<b>1.1 Latar Belakang .....</b>	<b>15</b>
<b>1.2 Identifikasi Masalah. ....</b>	<b>17</b>
<b>1.3 Rumusan Masalah .....</b>	<b>18</b>
<b>1.4 Batasan Masalah.....</b>	<b>19</b>
<b>1.5 Tujuan Perancangan .....</b>	<b>19</b>
<b>1.6 Manfaat Perancangan.....</b>	<b>19</b>
<b>BAB II.....</b>	<b>20</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA DAN STUDI EKSISTING .....</b>	<b>20</b>
<b>2.1 Profil Perusahaan .....</b>	<b>20</b>
<b>2.2 Tinjauan Branding .....</b>	<b>20</b>
<b>2.2.1 Tinjauan Rebranding .....</b>	<b>20</b>
<b>2.2.2 Visual Rebranding.....</b>	<b>21</b>
<b>2.2.3 Brand Awareness .....</b>	<b>21</b>
<b>2.2.4 Brand Identity .....</b>	<b>23</b>
<b>2.2.5 Strategi Re-branding.....</b>	<b>23</b>
<b>2.2.6 Tujuan Re-branding.....</b>	<b>24</b>
<b>2.2.7 Media Promosi .....</b>	<b>24</b>
<b>2.3 Tinjauan Kue Bidaran dan Ciput .....</b>	<b>25</b>
<b>2.4 Tinjauan Desain Komunikasi Visual.....</b>	<b>26</b>
<b>2.4.1 Definisi Desain Komunikasi Visual.....</b>	<b>26</b>
<b>2.4.2 Elemen-elemen Desain.....</b>	<b>26</b>
<b>2.4.3 Tinjauan tentang Warna .....</b>	<b>28</b>
<b>2.4.4 Tinjauan tentang Layout .....</b>	<b>29</b>
<b>2.4.5 Tinjauan tentang Tipografi .....</b>	<b>31</b>
<b>2.4.6 Logo .....</b>	<b>32</b>
<b>2.5.1 Studi Eksisting Media yang Sudah Ada.....</b>	<b>32</b>
<b>2.5.2 Studi Komparator .....</b>	<b>36</b>
<b>2.5.3 Studi Kompetitor.....</b>	<b>39</b>
<b>BAB III .....</b>	<b>42</b>
<b>METODOLOGI DESAIN .....</b>	<b>42</b>
<b>3.1 Definisi Operasional Judul.....</b>	<b>42</b>
<b>3.1.1 Branding.....</b>	<b>42</b>



3.1.2 Kue Ciput dan Bidaran Khas Kota Blitar .....	42
3.2 Teknik Pengumpulan Data .....	43
3.2.1 Data Primer .....	43
3.2.2 Data Sekunder .....	45
3.3 Teknik Sampling.....	46
3.4 Tahapan Perancangan.....	47
3.4.1 Menemukan Permasalahan Desain.....	47
3.4.2 Hipotesa Sementara .....	47
3.4.3 Perumusan Masalah .....	48
3.4.4 Penentuan Tujuan dan Manfaat .....	48
3.4.5 Studi Literatur dan Eksisting .....	48
3.4.6 Metode Riset .....	48
3.4.7 Analisis Data.....	48
3.4.8 Perumusan Konsep Desain .....	48
3.4.9 Alternatif Desain.....	49
3.4.10 Hasil Akhir (Final Desain) .....	49
3.5 Teknik Analisis Data.....	49
3.6 Alur Berfikir.....	50
<b>BAB IV.....</b>	<b>50</b>
<b>ANALISIS DATA .....</b>	<b>51</b>
4.1 Analisis Data Wawancara.....	51
4.1.1 Wawancara Tahap Pertama.....	51
4.2 Analisis Data Kuisisioner .....	54
4.2.1 Pertanyaan kuisisioner mengenai Kue Bidaran & Ciput Trio Jaya .....	54
4.3 Analisis Data Observasi .....	55
4.4 Analisis TOWS Matrix .....	56
4.5 Analisis Consumer Insight .....	57
4.6 Sintesa Data .....	58
4.7 Unique Selling Proposition (USP) .....	58
<b>BAB V .....</b>	<b>59</b>
<b>KONSEP DESAIN.....</b>	<b>59</b>
5.1 Perumusan Konsep.....	59
5.2 Definisi Keyword .....	59
5.2.1 Makna Denotatif .....	60

5.2.2	Makna Konotatif .....	60
5.3	Konsep Verbal .....	60
5.3.1	Tagline .....	60
5.4	Konsep Visual.....	60
5.4.1	Logo .....	60
5.4.2	Layout .....	61
5.4.3	Tipografi .....	61
5.4.4	Warna .....	61
5.5	Konsep Media.....	62
5.5.1	Program Branding .....	62
5.5.2	Spesifikasi Media Branding.....	63
5.6	Alternatif Desain .....	66
5.6.1	Alternatif Sketsa Kasar .....	66
5.6.2	Komperhensif.....	66
A.	Digital Logo Terpilih.....	67
B.	Alternatif Logo Digital Final .....	68
5.6.3	Desain Final.....	68
<b>BAB VI</b>	.....	<b>70</b>
<b>IMPLEMENTASI MEDIA</b>	.....	<b>70</b>
6.1	Alternatif Desain.....	70
6.1.1	Eksplorasi Visual.....	70
6.2	Implementasi GSM.....	570
6.2.1	Implementasi Kemasan .....	71
6.2.2	Implementasi Apron .....	Error! Bookmark not defined.
6.2.3	Implementasi Seragam.....	72
6.2.4	Implementasi Nota .....	72
6.2.5	Implementasi Identity sign .....	72
6.2.5	Implementasi Gantungan Kunci .....	72
6.2.6	Implementasi Sticker .....	72
6.2.7	Implementasi Kartu Nama.....	72
6.2.8	Implementasi Label.....	72
6.2.9	Implementasi POP .....	72
6.2.10	Implementasi Brosur.....	72
6.2.11	Implementasi X Banner.....	72

6.2.12	Implementasi Banner .....	72
6.2.13	Implementasi Shopping Bag.....	72
6.2.14	Implementasi Feed Instagram .....	72
6.2.15	Implementasi Video.....	72
6.3	Rancangan Anggaran Proyek .....	65
6.3.1	Tarif Designer .....	65
6.3.2	Biaya Produksi .....	65
<b>BAB VII.....</b>		<b>67</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>70</b>
7.1	Kesimpulan.....	67
7.2	Saran .....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>79</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>71</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Desain Kemasan kue bidaran dan ciput Trio Jaya Kota Blitar .....	18
Gambar 2. 1 Piramida Brand Awareness .....	22
Gambar 2. 2 Layout Simetris .....	30
Gambar 2. 3 Layout Asimetris.....	30
Gambar 2. 4 Foto Produk.....	34
Gambar 2. 5 Foto Produk.....	34
Gambar 2. 6 Label.....	35
Gambar 2. 7 Logo Bron Cips .....	37
Gambar 2. 8 Feed Instagram Bron Chips .....	37
Gambar 2. 9 Kemasan Bron Chips.....	38
Gambar 2. 10 Logo Trigersnack.....	39
Gambar 2. 11 Feed Instagram Trigersnack.....	40
Gambar 2. 12 Kemasan Trigersnack.....	40
Gambar 3. 1 Owner Kue Bidaran & Ciput Trio Jaya, .....	43
Gambar 3. 2 Hasil karya desain logo mas Aji .....	44
Gambar 3. 3 Desainer Brand Dan Logo Profesional, Mas Aji.....	44
Gambar 3. 4 Alur Berfikir.....	50
Gambar 4. 1 Owner Kue Bidaran & Ciput Trio Jaya, .....	52
Gambar 4. 2 Desainer Brand Dan Logo Profesional,.....	54
Gambar 4. 3 Kuisisioner.....	55
Gambar 4. 4 Observasi ke rumah Bu Sunarmi .....	56
Gambar 5. 1 Perumusan Konsep Keyword .....	59
Gambar 5. 2 Konsep Logo .....	60
Gambar 5. 3 Konsep Layout .....	61
Gambar 5. 4 Konsep Tipografi .....	61

<b>Gambar 5. 5 Konsep Warna.....</b>	<b>62</b>
<b>Gambar 5. 6 Alternatif Sketsa Kasar .....</b>	<b>66</b>
<b>Gambar 5. 7 Digital Logo Terpilih .....</b>	<b>67</b>
<b>Gambar 5. 8 Alternatif Logo Digital Final.....</b>	<b>68</b>
<b>Gambar 5. 9 Desain Final .....</b>	<b>68</b>
<b>Gambar 5. 10 Acuan Market .....</b>	<b>69</b>
<b>Gambar 5. 11 Sketsa Maskot .....</b>	<b>69</b>
<b>Gambar 5. 12 Konsep Maskot.....</b>	<b>69</b>
<b>Gambar 6. 1 Mindmapping .....</b>	<b>70</b>
<b>Gambar 6. 2 Implementasi GSM .....</b>	<b>70</b>
<b>Gambar 6. 3 Implementasi Kemasan .....</b>	<b>71</b>
<b>Gambar 6. 4 Implementasi Apron .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Gambar 6. 5 Implementasi Kaos .....</b>	<b>72</b>
<b>Gambar 6. 6 Implementasi Nota .....</b>	<b>72</b>
<b>Gambar 6. 7 Implementasi Identity Sign .....</b>	<b>73</b>
<b>Gambar 6. 8 Gantungan Kunci.....</b>	<b>73</b>
<b>Gambar 6. 9 Implementasi Sticker .....</b>	<b>73</b>
<b>Gambar 6. 10 Implementasi Kartu Nama.....</b>	<b>74</b>
<b>Gambar 6. 11 Implementasi Label .....</b>	<b>74</b>
<b>Gambar 6. 12 Implementasi POP .....</b>	<b>74</b>
<b>Gambar 6. 13 Implementasi Brosur .....</b>	<b>75</b>
<b>Gambar 6. 14 Implementasi X Banner.....</b>	<b>75</b>
<b>Gambar 6. 15 Implementasi Banner.....</b>	<b>76</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 4. 1 Analisis TOWS Matrix.....</b>	<b>57</b>
<b>Tabel 5. 1 Program Branding.....</b>	<b>63</b>