

**LAPORAN TUGAS AKHIR
REBRANDING KAMPUNG LALI GADGET DI KABUPATEN
SIDOARJO**

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



Oleh :

Ramadhika Naufal Akbar

21052010097

Dosen Pembimbing 1 :
Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn

Dosen Pembimbing 2 :
Masnuna, ST., M.Sn

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS
ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA
TIMUR**

2024/2025

HALAMAN PENGESAHAN
REBRANDING KAMPUNG LALI GADGET DI KABUPATEN SIDOARJO

Disusun Oleh :

Ramadhika Naufal Akbar

21052010097

Telah dipertahankan dihadapan tim penguji

Pada tanggal : 20 Mei 2025

Pembimbing I

Pembimbing II



Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn
NIP. 19851106 201903 1002



Masnuna, ST., M.Sn
NIPPPK. 19840512 2021 212004

Penguji I

Penguji II



Aditya Rahmman Yani, S.T., M.Med.Kom
NIPPPK. 19810929 202121 1002



Aileena S. C. R. El Chidtian, S.T., M.Ds
NIPPPK. 19870119 202421 2024

Tugas akhir telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain




Ibnu Sholichin, S.T., M.T
NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN
REBRANDING KAMPUNG LALI GADGET DI KABUPATEN SIDOARJO

Disusun Oleh :

Ramadhika Naufal Akbar

21052010097

Telah dipertahankan didepan tim penguji

Pada tanggal : 20 Mei 2025

Pembimbing I



Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn
NIP. 19851106 201903 1002

Pembimbing II



Masnuna, ST., M.Sn
NIPPPK. 19840512 2021 212004

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

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Masnuna, ST., M.Sn
NIPPPK. 19840512 2021 212004

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ramadhika Naufal Akbar
NPM : 21052010097
Program : Sarjana(S1)
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir/Skripsi/Tesis/Disertasi* ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemulan indikasi plagiat pada Skripsi/Tesis/Desertasi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 9 Juni 2025

Yang Membuat pernyataan



Ramadhika Naufal Akbar

NPM 21052010097

ABSTRAK

Ketergantungan anak-anak terhadap ponsel pintar menjadi tantangan besar dalam dunia pendidikan dan perkembangan sosial mereka. Kampung Lali Gadget hadir sebagai ruang alternatif yang mengajak anak-anak untuk kembali bermain secara langsung melalui permainan tradisional dan aktivitas berbasis budaya lokal. Namun, identitas visual Kampung Lali Gadget belum mampu merepresentasikan karakter, nilai, dan semangat yang dibawa. Hal ini menjadi alasan utama dilakukannya perancangan ulang (*rebranding*) untuk memperkuat citra dan komunikasi visual kampung edukatif ini.

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah pendekatan kualitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi lapangan, wawancara mendalam dengan pengelola dan pendamping, serta studi pustaka dan analisis visual kompetitor. Pendekatan ini membantu menemukan insight yang relevan mengenai persepsi, kebutuhan visual, dan karakter khas dari Kampung Lali Gadget.

Dari hasil analisis tersebut, dirumuskan konsep *rebranding* yang menekankan pada nilai edukatif, keceriaan anak-anak, dan kedekatan dengan alam dan budaya lokal. Logo baru dirancang dengan pendekatan visual yang komunikatif dan penuh energi positif, menggambarkan semangat bermain dan kebersamaan. Elemen visual pendukung seperti warna, tipografi, dan ilustrasi disesuaikan dengan karakter anak-anak dan nuansa tradisional yang diangkat kampung Lali Gadget.

Perancangan ini diharapkan dapat memberikan identitas visual yang lebih kuat, relevan, dan mudah dikenali oleh masyarakat luas. Implementasi identitas baru ini juga diharapkan mampu meningkatkan kesadaran publik terhadap peran Kampung Lali Gadget dalam upaya edukasi anak di era digital, serta menjadi fondasi visual yang konsisten untuk media komunikasi ke depannya.

Kata Kunci: *Rebranding, Identitas Visual, Kampung Lali Gadget, Permainan Tradisional.*

Abstract

Children's dependence on smartphones has become a major challenge in education and social development. Kampung Lali Gadget emerges as an alternative space that encourages children to return to direct play through traditional games and activities rooted in local culture. However, the current visual identity of Kampung Lali Gadget does not yet fully represent its character, values, and spirit. This condition forms the basis for a rebranding initiative aimed at strengthening the visual image and communication of this educational village.

The design process adopts a qualitative approach, utilizing field observations, in-depth interviews with organizers and activity facilitators, as well as literature review and visual competitor analysis. This approach helps uncover relevant insights regarding public perception, visual needs, and the unique characteristics of Kampung Lali Gadget.

Based on the analysis, a rebranding concept was developed that highlights educational values, children's joy, and a connection to nature and local traditions. The new logo was designed with a communicative visual style full of positive energy, symbolizing the spirit of play and togetherness. Supporting visual elements such as color, typography, and illustration were tailored to reflect the playful character of children and the traditional atmosphere promoted by Kampung Lali Gadget.

This rebranding project is expected to provide a stronger, more relevant, and easily recognizable visual identity. The implementation of the new identity also aims to increase public awareness of Kampung Lali Gadget's role in children's education in the digital era, and to establish a consistent visual foundation for future communication media.

Keywords: *Rebranding, Visual Identity, Kampung Lali Gadget, Traditional Games.*

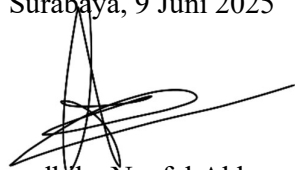
KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat, petunjuk, dan karunia-Nya sehingga laporan tugas akhir dengan judul "*Rebranding* Kampung Lali Gadget di Kabupaten Sidoarjo" ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk mencapai derajat sarjana Desain Komunikasi Visual Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Dengan tulus, penulis menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kepada kedua orang tua atas doa dan dukungan yang tak henti-hentinya.
2. Kepada Bapak Aris Sutejo, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing atas arahan dan masukan berharga.
3. Kepada Bapak Aditya Rahman Yani, ST., M.Med.Kom. dan Ibu Aileena S. C. R. El Chidtian, S.T., M.Ds. selaku dosen penguji atas kritik dan saran yang membangun.
4. Kepada Tim Kampung Lali Gadget, khususnya Achmad Irfandi, atas kerja sama dan informasi yang sangat membantu.
5. Kepada seluruh dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur atas ilmu dan bimbingan selama masa studi.
6. Kepada teman-teman DKV '21 atas kebersamaan, dukungan, dan semangat selama perkuliahan.
7. Kepada Sarah Nafila Rosyada atas dukungan dan senantiasa menemani proses selama perancangan hingga akhir.

Penulis menyadari Tugas Akhir ini belum sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga laporan ini dapat memberi manfaat dan inspirasi, khususnya di bidang desain komunikasi visual.

Surabaya, 9 Juni 2025



Ramadhika Naufal Akbar

DAFTAR ISI

LAPORAN TUGAS AKHIR.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Rumusan Masalah	9
1.4 Batasan Masalah	9
1.5 Tujuan Perancangan	9
1.6 Manfaat Hasil Perancangan	10
1.6.1 Manfaat Bagi Penulis	10
1.6.2 Manfaat Bagi Kampung Lali Gadget:.....	10
BAB II LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING	11
2.1 Defisinisi Operasional Judul.....	11
2.1.1 <i>Rebranding</i>	11
2.1.2 Kampung Lali Gadget.....	11
2.1.3 Kabupaten Sidoarjo.....	12
2.2 Landasan Teori	12
2.2.1 <i>Branding</i>	12
2.2.2 Desain Komunikasi Visual	21

2.3 Studi Eksisting.....	34
2.3.1 Kampung Lali Gadget.....	34
2.4 Studi Kompetitor	43
2.4.1 Kampung Wisata Edukasi Sampah.....	43
2.5 Studi Komparator	47
2.5.1 Taman Mini Indonesia Indah	47
BAB III METODOLOGI DESAIN	52
3.1 Metode Perancangan.....	52
3.2 Teknik Pengumpulan Data	52
3.2.1 Data Primer	52
3.2.2 Data Sekunder	53
3.3 Teknik Analisis Data	54
3.3.1 Analisis 5W+1H	55
3.3.2 Analisis Data TOWS Matrix.....	64
3.4 Sintesa Data	66
BAB IV KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	68
4.1 Perumusan Konsep	68
4.1.1 Perumusan Keyword.....	68
4.1.2 Konsep Verbal	70
4.1.3 Konsep Visual.....	71
4.1.4 Konsep Media	74
4.2 Proses Desain.....	76
4.2.1 Brainstorming	76
4.2.2 Studi Ikon.....	78
4.2.3 Sketsa	79
4.2.4 Studi Tipografi.....	80
4.2.5 Sintesa Logo.....	81
4.2.6 Studi Warna	82
4.2.7 Evaluasi Desain.....	83
4.2.8 Validasi Desain	83
4.2.9 Desain Final	85
4.2.10 Supergrafis	85

4.3 Implementasi Desain	86
4.3.1 <i>Graphic Standard Manual</i>	86
4.3.2 Billboard	86
4.3.3 Brosur.....	87
4.3.4 Botol Minum.....	87
4.3.5 Mug	88
4.3.6 Kaos	88
4.3.7 <i>Tote Bag</i>	89
4.3.8 Tempat Pensil.....	89
4.3.9 Gantungan Kunci	90
4.3.10 Magnet Lemari Es.....	90
4.3.11 <i>Stationary</i>	91
4.3.12 <i>Sign System</i>	91
4.3.13 Feed Instagram.....	92
4.4 Rancangan Anggaran Biaya Desain	92
4.4.1 Tarif <i>Designer</i>	92
4.4.2 Total Biaya Produksi.....	93
BAB V PENUTUP.....	95
5.1 Kesimpulan.....	95
5.2 Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	99
Lampiran Lembar Asistensi	99
Lampiran Observasi.....	103
Lampiran Wawancara.....	104
Lampiran Kuesioner	109
Lampiran Validasi Desain	113
Lampiran Pameran Tugas Akhir.....	114
Lampiran <i>Graphic Standard Manual</i>	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Fasilitas Kampung Lali Gadget, 2024.....	2
Gambar 1.2 Foto Bersama Inisiator Kampung Lali Gadget, 2024.....	3
Gambar 1.3 Logo Kampung Lali Gadget, 2024.....	3
Gambar 1. 4 Sign System Kampung Lali Gadget, 2024	7
Gambar 2.1 Contoh Pictotial Marks.....	13
Gambar 2.2 Contoh <i>Abstract Marks</i>	13
Gambar 2.3 Contoh <i>Symbolic letterforms</i>	13
Gambar 2.4 Contoh <i>Word Marks</i>	14
Gambar 2.5 Contoh <i>Badge Marks</i>	14
Gambar 2.6 Diagram <i>Brand Equity</i>	17
Gambar 2.7 Contoh Prinsip <i>Similiarity</i>	18
Gambar 2.8 Contoh Prinsip <i>Closure</i>	18
Gambar 2.9 Contoh Prinsip <i>Figure Ground</i>	19
Gambar 2.10 Contoh Prinsip <i>Impossible Figure</i>	19
Gambar 2.11 Contoh <i>Branded House</i>	20
Gambar 2.12 Contoh <i>House of Brands</i>	20
Gambar 2.13 Contoh <i>Endorsed Brand</i>	21
Gambar 2.14 Titik	22
Gambar 2.15 Contoh Macam Garis.....	22
Gambar 2.16 Contoh Macam Bentuk.....	23
Gambar 2.17 Contoh Macam Tekstur	23
Gambar 2.18 Contoh Penerapan Ruang.....	24
Gambar 2.19 Warna Primer	24
Gambar 2.20 Warna <i>Additive</i>	25
Gambar 2.21 Warna <i>Subtractive</i>	25
Gambar 2.22 Warna Sekunder	25
Gambar 2.23 Warna Sekunder	26
Gambar 2.24 Warna Tersier	26
Gambar 2.25 Prinsip Kesatuan Joshua Tree.....	27
Gambar 2.26 Prinsip Keseimbangan	28
Gambar 2.27 Prinsip keseimbangan simetris	28
Gambar 2.28 Prinsip keseimbangan asimetris	29
Gambar 2.29 Prinsip Ritme.....	29
Gambar 2.30 Prinsip Penekanan	30
Gambar 2.31 Prinsip Proporsi	30
Gambar 2.32 Contoh Tipografi <i>Serif</i>	31
Gambar 2.33 Contoh Tipografi <i>Sans Serif</i>	31
Gambar 2.34 Contoh Tipografi <i>Serif</i>	32
Gambar 2.35 Contoh Tipografi <i>Serif</i>	32
Gambar 2.36 Logo Kampung Lali Gadget, 2024.....	36
Gambar 2.37 Profil Instagram Kampung Lali Gadget, 2024	38
Gambar 2.38 Poster Kegiatan Kampung Lali Gadget, 2024.....	39
Gambar 2.39 Sign System Kampung Lali Gadget, 2024	40
Gambar 2.40 Logo Kampung Edukasi SSampah, 2024.....	44

Gambar 2.41 Profil Instagram Kampung Edukasi Sampah, 2024	45
Gambar 2.42 Logo TMII, 2024.....	47
Gambar 2.43 Profil Instagram TMII, 2024	48
Gambar 2.44 Poster Kegiatan TMII, 2024.....	49
Gambar 3.1 Narasumber Consumer Journey, 2024	55
Gambar 3.2 Gapura Depan Kampung Lali Gadget, 2024	62
Gambar 3.3 Sign System Kampung Lali Gadget, 2024	62
Gambar 3.4 Produk Souvenir Kampung Lali Gadget, 2024	63
Gambar 3.5 Pengunjung Dari SMP Wachid Hasjim 9 Waru, 2024.....	64
Gambar 4.1 Alur Perumusan Keyword, 2024	68
Gambar 4.2 Referensi Logo Early Learning Center	71
Gambar 4.3 Referensi Palet Warna Kampung Lali Gadget	72
Gambar 4.4 Referensi Tipografi yang Dipakai	73
Gambar 4.5 Referensi Elemen Gambar Supergrafis Ikon.....	73
Gambar 4.6 Brainstorming Konsep, 2025.....	77
Gambar 4.7 Studi Ikon, 2025	78
Gambar 4.8 Sketsa Konsep Logo, 2025.....	79
Gambar 4.9 Tipografi Identitas Logo, 2025.....	80
Gambar 4.10 Proses Modifikasi Wordmark, 2025.....	80
Gambar 4.11 Hasil Pictorial Mark dan Wordmark, 2025	81
Gambar 4.12 Penggabungan Pictorial Mark dan Wordmark	81
Gambar 4.13 Warna Palet Kampung Lali Gadget.....	82
Gambar 4.14 Eksplorasi Penerapan Warna Pada Logo, 2025	82
Gambar 4.15 Evaluasi Logo.....	83
Gambar 4.16 Validasi Logo Oleh Praktisi Branding, 2025	84
Gambar 4.17 Validasi Logo Oleh StakeHolder, 2025	84
Gambar 4.18 Desain Akhir Logo, 2025	85
Gambar 4.19 Desain Supergrafis, 2025	85
Gambar 4.20 Graphic Standard Manual, 2025.....	86
Gambar 4.21 Billboard Promosi, 2025.....	86
Gambar 4.22 Brosur Promosi.....	87
Gambar 4.23 Tumblr, 2025.....	87
Gambar 4.24 Mug, 2025	88
Gambar 4.25 Kaos, 2025.....	88
Gambar 4.26 Tote Bag, 2025	89
Gambar 4.27 Tempat Pensil, 2025	89
Gambar 4.28 Gantungan Kunci, 2025.....	90
Gambar 4.29 Magnet Lemari Es, 2025	90
Gambar 4.30 Stationary, 2025.....	91
Gambar 4.31 Sign System, 2025.....	91
Gambar 4.32 Feed Instagram, 2025	92

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Consumer Journey.....	56
Tabel 3.2 Analisis data Tows Matrix	66
Tabel 4.1 Hitungan Pengeluaran Selama 6 Bulan.....	92
Tabel 4. 2 Total Biaya Produksi.....	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Lembar Asistensi	99
Lampiran Observasi	103
Lampiran Wawancara	104
Lampiran Kuesioner	109
Lampiran Validasi	113
Lampiran Pameran Tugas Akhir	114
Lampiran Graphic Standatd Maniual	117