

**RE-BRANDING RUMAH BELAJAR ILALANG  
UNTUK MENINGKATKAN MINAT ANAK PADA  
PERMAINAN TRADISIONAL JEPARA**



**TUGAS AKHIR**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1  
(S1) Pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Sains dan  
Teknologi Universitas Islam Nahdlatul Ulama

**Oleh:**

**Muhammad Abdur Rouf**

**151270000090**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NAHDLATUL ULAMA JEPARA  
2020**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

*Asslamualaikum Wr. Wb.*

Setelah saya meneliti dan melakukan perbaikan sebelumnya, bersama ini saya kirim naskah Tugas akhir:

Nama : Muhammad Abdur Rouf  
NIM : 151270000090  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Judul : *Re-Branding* rumah belajar ilalang untuk meningkatkan minat anak pada permainan tradisional Jepara


Tugas Akhir ini telah disetujui pembimbing dan siap untuk dipertahankan dihadapan dewan penguji Program Sarjana Strata (S1) Fakultas Sains dan Teknologi universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara. Demikian harap menjadi maklum

*Waslamualaikum Wr. Wb.*

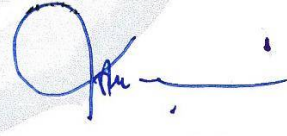
Jepara, 1 September 2020

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

  
Eko Darmawanto, M.Pd.

NIDN. 0604108102

  
Tristan Alfian, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0603019003

Mengetahui,

Kepala Prodi Desain Komunikasi Visual

  
Drs. H. Suharto, M.Hum

NIDN. 366031414150

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul Re-branding *Re-Branding* rumah belajar ilalang untuk meningkatkan minat anak pada permainan tradisional Jepara, Karya :

Nama : Muhammad Abdur Rouf  
NIM : 15127000090  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual


Telah diujikan dan dipertahankan dalam sidang oleh Dewan Penguji Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara dan dinyatakan lulus pada tanggal : 30 September 2020

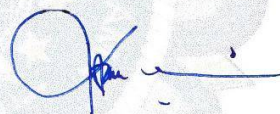
Selanjutnya dapat diteriam sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S.1) Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Sains dan Teknologi UNISNU Jepara Tahun Akademik 2019/2020.

Jepara 30 September 2020

Ketua Sidang

Sekretaris Sidang

  
Eko Darmawanto, Mpd

  
Tristan Alfian, S.sn. M.Sn

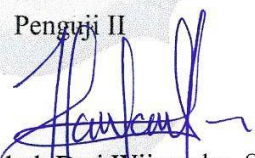
NIDN. 0604108102

NIDN. 0603019003

Penguji I

Penguji II

  
Drs. H. Suharto, M.Hum

  
Kukuh Dwi Wijanarko, S.Sn., M.Sn

NIDN. 366031414150

NIDN. 0607019002

Mengetahui

Dekan Fakultas Sains Dan Teknologi

  
Ir. Gun Sudirvanto, M.M  
NIDN. 0624056501

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Abdur Rouf

NIM : 151270000090

Program Studi : Desain Komuunikasi Visual

Judul : *Re-Branding* rumah belajar ilalang untuk meningkatkan minat anak pada permainan tradisional Jepara

Saya menyatakan dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab, bahwa Tugas Akhir yang saya susun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara merupakan hasil karya saya sendiri yang jauh dari plagiarisme dan belum pernah diajukan sebagai pemenuhan persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana dan Perguruan Tinggi lain.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Tugas Akhir yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Selanjutnya saya bersedia menerima sanksi dan Fakultas Sains dan Teknologi UNISNU Jepara apabila di kemudian hari ditemukan ketidak benaran dari pernyataan ini.

Jepara 1 September 2020



**Muhammad Abdur Rouf**

**151270000090**

## **ABSTRAK**

Judul : RE-BRANDING RUMAH BELAJAR ILALANG UNTUK  
MENINGKATKAN MINAT ANAK PADA PERMAINAN  
TRADISIONAL JEPARA

Penulis : Muhamad Abdur Rouf

NIM : 151270000090

Prodi : Desain Komunakasi Visual

Pembimbing I : Eko Darmawanto, Mpd

Pembimbing II : Tristan Alfian, S.sn. M.Sn

Penguji I : Drs. H. Suharto, M.Hum

Penguji II : Kukuh Dwi Wijarnako, S.Sn., M.Sn

Tanggal Ujian : 30 September 2020

Muhammad Abdur Rouf, 151270000090 , Re-branding rumah belajar ilalang untuk meningkatkan minat anak pada permainan tradisional Jepara, 2020, Eko Darmawanto, M.Pd., M. Pd., Tristan Alfian, MSn., Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara.

Jepara merupakan salah satu kabupaten di Jawa Tengah, walaupun tempatnya paling pojok, namun Jepara mempunyai hasil budaya yaitu salah satunya permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang berkembang pada suatu daerah tertentu yang biasanya memiliki ciri dari daerah tersebut serta disesuaikan dengan tradisi daerah tersebut. Kabupaten Jepara sendiri banyak permainan tradisional yang ada bahkan belum terdokumentasi oleh dinas kebudayaan Jepara, namun masih ada komunitas yang gencar-gencarnya melestarikan permainan tradisional di Jepara yaitu Rumah Belajar ilalang. Rumah Belajar Ilalang merupakan komunitas yang masih ada di Jepara untuk melestarikan permaiann tradisional dan menjadi pelopor pelestarian permaianan

tradisional di Jepara. Branding yang saat ini digunakan kurang menarik citra dari Rumah belajar ilalang , karena masih banyak orang yang tidak tahu Rumah belajar ilalang itu tempat seperti apa. Dikarenakan branding yang belum cukup kuat untuk memberikan citra bahwa Rumah belajar ilalang adalah tempat belajar dan bermain dengan permainan tradisional maka diperlukan Re- branding dan media promosi yang menarik. Menggunakan teknik analisis data SWOT. metode desain yang digunakan yaitu metode kotak kaca (glass box), dan kajian desain berupa analisis Visual melalui estetika karya. Hasil perancangan berupa Logo,kartu nama welcome gate, X-baner, Signage , Poster , Buku ilustrasi , Kaos , Sticker , Tote bag.

Kata kunci : *Re-branding*, Rumah Belajar Ilalang , minat anak, permainan tradisional, Jepara.

## **MOTTO**

**“Berjuanglah dengan keras  
Karena kesuksesan tidak datang secara instan”**

**- Muhammad Abdur Rouf –**

## **PERSEMBAHAN**

Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada :

1. Kepada orang tua serta keluarga saya
2. Semua dosen komunikasi visual ( UNISNU )
3. Teman satu angkatan 2015, kakak tingkat dan adik tingkat desain komunikasi visual UNISNU Jepara
4. Dosen Pembimbing satu Eko Darmawanto, Mpd
5. Dosen pembimbing dua Tristan Alfian, S.Sn., M.Sn
6. Gebetan dan teman dekat saya, dll
7. Teman mabar saya
8. Teman satu kampung



## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT yang telah berkenan melimpahkan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul “Re-branding rumah belajar ilalang untuk meningkatkan minat anak pada permainan tradisional Jepara “ ini penulis dengan rasa bangga dan bahagia menghaturkan ucapan terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara (Dr. H. Sa’dullah Assaidi, M.Ag), yang telah menyampaikan ilmu pengetahuan sehingga dapat menjadikan penulis bersemangat dalam menempuh studi.
2. Dekan Fakultas Sains dan Tekonolgi Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara (Ir. Gun Sudiryanto, M.M.) yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan sehingga dapat menyelesaikan perkuliahan dan tugas akhir dengan baik.
3. Ketua Progam Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Sains dan Tekonologi Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara (Drs. H. Suharto. M.Hum), yang telah memberika arahan dan kemudahan sehingga dapat menyelesaikan perkuliahan dan tugas akhir dengan baik.
4. Pembimbing I Eko Darmawanto, M.Pd., dan Pembimbing II Tristan Alvian, MSn., dengan segala kesabaran telah berkenan memberikan arahan kepada peneliti hingga menjadi lebih sempurna dalam menyelesaikan Tugas Akhir.
5. Segenap dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah banyak memberikan sentuhan ilmu pengetahuan yang tidak dinilai harganya.
6. Ketua Komunitas Rumah Belajar Ilalang yang telah bersedia menjadi objek penelitian, hingga memberikan waktu, tempat dan dukungan secara mental.

7. Kedua orang tua yang telah memberikan doa dan dukungan baik secara mental maupun finansial.

Saran dan kritik dari berbagai pihak sangat diharapkan untuk melengkapi karya Tugas Akhir ini. Semoga segala sesuatu baik yang tersirat maupun tersurat dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak.

Jepara, 1 September 2020

Muhammad Abdur Rouf

151270000090

## DAFTAR ISI

|   |                                     |
|---|-------------------------------------|
| .....   | i                                   |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING.....                       | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                           | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| PERNYATAAN KEASLIAN.....                          | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| ABSTRAK.....                                      | iv                                  |
| MOTTO .....                                       | vii                                 |
| PERSEMBAHAN.....                                  | viii                                |
| KATA PENGANTAR .....                              | ix                                  |
| DAFTAR ISI.....                                   | xi                                  |
| DAFTAR GAMBAR .....                               | xiv                                 |
| DAFTAR TABEL.....                                 | xvi                                 |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                              | xvii                                |
| BAB I PENDAHULUAN .....                           | 1                                   |
| 1.1. Latar Belakang Masalah .....                 | 1                                   |
| 1.2. Batasan Masalah .....                        | 4                                   |
| 1.3. Rumusan Masalah.....                         | 4                                   |
| 1.4. Tujuan Dan Manfaat .....                     | 4                                   |
| 1.5. Telaah Pustaka .....                         | 5                                   |
| 1.6. Relasi Antar Masalah ( Kerangka Pikir )..... | 10                                  |
| 1.7. Teknik Pengumpulan Data.....                 | 12                                  |
| 1.8. Metode Desain .....                          | 16                                  |
| 1.9. Teknik Analisa Data SWOT .....               | 18                                  |
| 1.10. Kajian Karya .....                          | 19                                  |
| 1.11. Sistematika Penulisan .....                 | 21                                  |
| BAB II LANDASAN TEORI.....                        | 23                                  |
| 2.1. Branding.....                                | 23                                  |
| 2.1.1.    Pengertian Branding.....                | 23                                  |
| 2.1.2.    Prinsip dan Konesep dasar branding..... | 24                                  |
| 2.2. Brand.....                                   | 28                                  |
| 2.2.1.    Pengertian Brand.....                   | 28                                  |

|   |           |
|---|-----------|
| 2.3. Rebranding.....  | 30        |
| 2.3.1.    Pengertian Rebranding.....                                      | 30        |
| 2.3.2.    Motivasi melakukan re-branding.....                             | 31        |
| 2.3.3.    Strategi re-branding.....                                       | 31        |
| 2.3.4.    Perangkap re-branding.....                                      | 32        |
| 2.4. Pengertian Minat.....  | 33        |
| 2.4.1.    Pentingnya Minat.....   | 34        |
| 2.4.2.    Ciri-ciri Minat Anak.....                                       | 35        |
| 2.5. Rumah Belajar.....   | 38        |
| 2.6. Permainan tradisional.....   | 39        |
| <b>BAB III KONSEP DAN PERANCANGAN.....</b>                                | <b>45</b> |
| 3.1. Identifikasi Data.....   | 45        |
| 3.1.1.    Profile Rumah Belajar ilalang.....                              | 45        |
| 3.2. Segmentasi Targeting dan Positioning.....                            | 52        |
| 3.3. Permainan Tradisional Di Rumah Belajar Ilalang.....                  | 52        |
| 3.3.1.    Jenis-Jenis Permainan.....                                      | 52        |
| 3.4. Konsep Kreatif.....  | 60        |
| 3.5. Unsur-Unsur desain dan Visual re-Branding Rumah Belajar ilalang..... | 62        |
| 3.6. Analisa Swot.....  | 64        |
| 3.7. Pemilihan Media.....   | 67        |
| 3.8. Strategi Perancangan.....  | 70        |
| 3.9. Media Berkarya.....  | 71        |
| 3.10. PERANCANGAN.....  | 72        |
| 3.10.1.    Logo Rumah Belajar Ilalang.....                                | 72        |
| 3.11. Media Promosi Rumah Belajar Ilalang.....                            | 75        |
| 3.12. Uji Desain ( Publikasi melalui Kuesioner ).....                     | 88        |
| <b>BAB IV HASIL DAN IMPLEMENTASI DESAIN.....</b>                          | <b>95</b> |
| 4.1. Visualisasi Karya.....   | 95        |
| 4.1.1.    Logo.....   | 95        |
| 4.1.2.    Totebag.....  | 98        |
| 4.1.3.    Kartu Nama.....   | 100       |
| 4.1.4.    Poster.....   | 103       |
| 4.1.5.    Sticker.....  | 105       |

|                      |                      |     |
|----------------------|----------------------|-----|
| 4.1.6.               | Kaos / T-shirt ..... | 107 |
| 4.1.7.               | Amplop .....         | 109 |
| 4.1.8.               | Kertas Surat.....    | 111 |
| 4.1.9.               | Instagram Post.....  | 113 |
| 4.1.10.              | Welcome Gate.....    | 116 |
| 4.1.11.              | Signage.....         | 118 |
| 4.1.12.              | X-Banner.....        | 121 |
| 4.1.13.              | Buku ilustrasi ..... | 124 |
| BAB V PENUTUP .....  |                      | 127 |
| 5.1.                 | Kesimpulan .....     | 127 |
| 5.2.                 | Saran .....          | 127 |
| DAFTAR PUSTAKA ..... |                      | 128 |
| LAMPIRAN.....        |                      | 132 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 1. Sanggar Rumah belajar ilalang .....                 | 45  |
| Gambar 2 logo lama rumah belajar ilalang.....                 | 49  |
| Gambar 3. acara kegiatan sewindu rumah belajar ilalang.....   | 49  |
| Gambar 4 kegiatan bermain melalui permainan dakon.....        | 50  |
| Gambar 5.HelloCat02 .....                                     | 62  |
| Gambar 6. Ink Free .....                                      | 62  |
| Gambar 7.Century Ghotic.....                                  | 62  |
| Gambar 8. Warna .....   | 63  |
| Gambar 9 sketsa-sketsa logo.....                              | 72  |
| Gambar 10. Konsep logo Rumah belajar ilalang .....            | 73  |
| Gambar 11. Desain logo Rumah belajar ilalang .....            | 73  |
| Gambar 12. Configuration Logo .....                           | 73  |
| Gambar 13. Grid system logo .....                             | 74  |
| Gambar 14. Standar ukuran logo .....                          | 74  |
| Gambar 15. Color guide logo.....                              | 75  |
| Gambar 16. Black & White logo .....                           | 75  |
| Gambar 17 Sketsa totebag .....                                | 76  |
| Gambar 18 Sketsa kartu nama .....                             | 78  |
| Gambar 19 sketsa poster .....                                 | 79  |
| Gambar 20 sketsa sticker .....                                | 80  |
| Gambar 21 Sketsa kaos.....                                    | 81  |
| Gambar 22 Sketsa instagram post.....                          | 82  |
| Gambar 23 Sketsa amplop surat.....                            | 83  |
| Gambar 24 Sketsa Kertas surat .....                           | 84  |
| Gambar 25 sketsa signage.....                                 | 85  |
| Gambar 26 sketsa isi halaman buku ilustrasi .....             | 86  |
| Gambar 27 sketsa x banner .....                               | 87  |
| Gambar 28 sketsa welcome gate .....                           | 88  |
| Gambar 29. Logo Jadi Rumah belajar ilalang.....               | 95  |
| Gambar 30. Font Logo Rumah belajar ilalang.....               | 96  |
| Gambar 31. Penerapan warna pada logo.....                     | 96  |
| Gambar 32. Totebag Rumah belajar ilalang .....                | 98  |
| Gambar 33. Media placement totebag .....                      | 99  |
| Gambar 34. Kartu Nama Rumah belajar ilalang.....              | 100 |
| Gambar 35. Media Placement Kartu nama .....                   | 101 |
| Gambar 36. Poster Promosi Rumah belajar ilalang .....         | 103 |
| Gambar 37 . Media Placement Poster Rumah belajar ilalang..... | 104 |
| Gambar 38 . Desain Sticker Rumah belajar ilalang.....         | 105 |
| Gambar 39. Media placement sticker .....                      | 106 |

|  |     |
|--|-----|
| Gambar 40. Desain Kaos Rumah belajar ilalang .....                                   | 107 |
| Gambar 41. Media Placement Kaos.....   | 108 |
| Gambar 42. Desain Amplop Rumah belajar ilalang .....                                 | 109 |
| Gambar 43. Media Placement Amplop.....   | 110 |
| Gambar 44. Desain Surat Resmi Rumah belajar ilalang.....                             | 111 |
| Gambar 45. Media placement surat .....   | 112 |
| Gambar 46. Desain visual untuk Media social instagram.....                           | 113 |
| Gambar 47. Media Placement Instagram post .....                                      | 114 |
| Gambar 48. Desain Selamat datang Rumah Belajar ilalang .....                         | 116 |
| Gambar 49. Media Placement selamat datang .....                                      | 117 |
| Gambar 50. Desain signage Rumah belajar ilalang .....                                | 118 |
| Gambar 51. Media Placement Signage .....   | 119 |
| Gambar 52. Desain x-banner Rumah belajar ilalang .....                               | 121 |
| Gambar 53. Media Placement X-banner.....   | 122 |
| Gambar 54. Desain Buku ilustrasi permainan tradisional di Rumah belajar ilalang..... | 124 |
| Gambar 55. Media Placement Buku ilustrasi.....                                       | 125 |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Table 1. Relasi Antar Masalah.....                               | 10 |
| Table 2. Alur Perancangan Re-branding Rumah belajar ilalang..... | 11 |
| Table 3 Pengumpulan data.....                                    | 13 |
| Table 4.Kegiatan pengumpulan data.....                           | 15 |
| Table 5.Kerangka desain.....                                     | 18 |
| Table 6 Data Analisis SWOT.....                                  | 64 |
| Table 7 Matrix Analisis SWOT .....                               | 66 |
| Table 8. Pemilihan media .....                                   | 67 |
| Table 9. Hasil uji desain Logo .....                             | 88 |
| Table 10. Hasil uji desain sticker .....                         | 89 |
| Table 11. Hasil uji desain kartu nama .....                      | 89 |
| Table 12. Hasil uji desain Poster.....                           | 90 |
| Table 13. Hasil uji desain Totebag.....                          | 91 |
| Table 14. Hasil uji desain welcome gate.....                     | 91 |
| Table 15. Hasil uji desain Instagram Post.....                   | 92 |
| Table 16. Hasil uji desain Buku ilustrasi .....                  | 93 |
| Table 17. Hasil uji desain amplop.....                           | 93 |
| Table 18. Hasil uji desain signage .....                         | 94 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|  |     |
|--|-----|
| Lampiran 1. Wawancara dengan Ketua Rumah Belajar Ilalang .....             | 132 |
| Lampiran 3. wawancara dengan pihak dinas kebudayaan Jepara .....           | 132 |
| Lampiran 4. salah satu permainan tradisional yang bernama dam-dam an ..... | 133 |
| Lampiran 5. Sanggar Rumah Belajar Ilalang .....                            | 133 |
| Lampiran 6. Aktifitas Jumat akrab di Rumah Belajar ilalang.....            | 134 |
| Lampiran 7. Surat izin penelitian Rumah Belajar Ilalang .....              | 135 |
| Lampiran 8. Surat izin penelitian Dinas Kebudayaan .....                   | 136 |
| Lampiran 9. Nama-nama responden .....                                      | 138 |