

**TUGAS AKHIR**

***REBRANDING JAYA COMPUTER (JAYACOM)***  
**SEBAGAI WUJUD REPRESENTASI WANITA**  
**DALAM TEKNOLOGI**



**GURAT LUGAS IMAJI**

**19105001**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN**  
**INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

**2023**

**TUGAS AKHIR**

***REBRANDING JAYA COMPUTER (JAYACOM)  
SEBAGAI WUJUD REPRESENTASI WANITA  
DALAM TEKNOLOGI***

***THE REBRANDING OF JAYA COMPUTER (JAYACOM)  
AS A FORM OF WOMEN REPRESENTATION IN  
TECHNOLOGY***

Disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain

**GURAT LUGAS IMAJI  
19105001**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN  
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO  
2023**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

**REBRANDING JAYA COMPUTER (JAYACOM)  
SEBAGAI WUJUD REPRESENTASI WANITA  
DALAM TEKNOLOGI**

Dipersiapkan dan Disusun oleh

**Gurat Lugas Imaji**

**19105001**

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan untuk  
memperoleh gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Pada hari Senin, 08 Mei 2023

Pembimbing I,



Luqman Wahyudi, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0609119002

Pembimbing II,

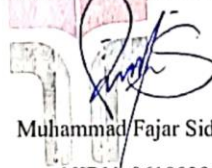


Robert Hendra Yudianto, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0611068604

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh Gelar Sarjana Desain  
Tanggal 08 Mei 2023

Dekan Fakultas Rekaya Industri dan Desain,



Muhammad Fajar Sidiq, M.T.

NIDN. 0619029102

LEMBAR PENETAPAN PENGUJI

**REBRANDING JAYA COMPUTER (JAYACOM)  
SEBAGAI WUJUD REPRESENTASI WANITA  
DALAM TEKNOLOGI**

Dipersiapkan dan Disusun Oleh  
GURAT LUGAS IMAJI 19105001

**Tugas Akhir Telah Diuji dan Dinilai Panitia Penguji  
Program Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain  
Institut Teknologi Telkom Purwokerto  
Pada Tanggal: 08 Mei 2023**

Ketua Sidang Tugas Akhir  
Luqman Wahyudi, S.Sn., M.Sn.  
NIDN 0609119002

(.....)

Sekretaris Sidang Tugas Akhir  
Robert Hendra Yudianto, S.Sn., M.Sn.  
NIDN 0611068604

(.....)

Penguji I  
Gladi Pawestri Utami, S.Sn., M. Sn.  
NIDN 0610099201

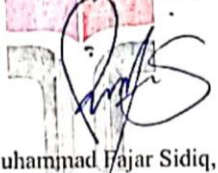
(.....)

Penguji II  
Arsita Pinandita S.Sn., M.Sn.  
NIDN 0621018503

(.....)

Mengetahui,

Dekan  
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain,

  
Muhammad Hajar Sidiq, M.T.

NIDN. 0619029102

Kaprodi  
Desain Komunikasi Visual,



Arsita Pinandita S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0621018503

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Gurat Lugas Imaji  
NIM : 19105001  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**Rebranding Jaya Computer (Jayacom) Sebagai Wujud Representasi Wanita Dalam Teknologi**

Dosen Pembimbing Utama : Luqman Wahyudi, S.sn., M.Sn.

Dosen Pembimbing Pendamping : Robert Hendra Yudianto, S.sn., M.Sn.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkangelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihaklain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dandisebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab Saya, bukan tanggung jawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima SanksiAkademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 3 Mei 2023

Yang Menyatakan,



METERAI  
TEMPEL  
40.6C7 AKX395559726

Gurat Lugas Imaji

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir dengan judul *Rebranding* Jaya Computer (Jayacom) Sebagai Wujud Representasi Wanita Dalam Teknologi” ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak mungkin terwujud tanpa bantuan dari semua pihak, untuk itu pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Arfianto Fahmi, M.T., selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto,
2. Bapak Muhammad Fajar Sidiq, M.T. dan Ibu Elianna Gerda, M.Sn. selaku Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain ITTP.
3. Bapak Arsita Pinandita, M.Sn. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual ITTP.
4. Bapak Luqman Wahyudi, S.Sn., M.Sn. Dan Bapak Robert Hendra Yudianto, S.Sn., M.Sn. Selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia membimbing dan meluangkan waktu sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Seluruh dosen dan staf, khususnya di lingkungan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain.
6. Ibu Dewi Gunawati sebagai pemilik Toko Jayacom yang sudah bersedia untuk menjadi narasumber dan tokonya sebagai objek utama dalam perancangan ini.
7. Bapak Aip sebagai pemilik Toko M2M Com.
8. Bapak Aminudin sebagai pemilik Toko BJ Komputer.
9. Teman-teman ku yang sudah berbaik hati membantu proses berjalannya proses pengerjaan perancangan visual mulai dari Jafar, Wardah, Salma, Eka, Amel, intan dan yang lainnya.
10. Kedua Orang Tua, ayah ibu dan adik saya , serta Aki dan nenek, yang sangat

berjasa dalam proses tugas akhir saya.

11. Yang terakhir, kepada diri saya sendiri yang sudah berusaha sekuat tenaga untuk menyelesaikan segalanya selama 4 Tahun dengan segala semangat, ambisi dan tantangannya sehingga saat ini berhasil menyelesaikan perkuliahan di Desain Komunikasi Visual ITTP.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis berharap agar tulisan ini dapat bermanfaat serta dapat dikembangkan lebih lanjut.

Purwokerto, 7 Maret 2023

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, sweeping initial 'G' followed by a more complex, cursive script that appears to be 'urat Lugas Imaji'.

Gurat Lugas Imaji

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN .....	i
HALAMAN SAMPUL DALAM.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING .....	iii
LEMBAR PENETAPAN PENGUJI.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
ABSTRAK.....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1    Latar Belakang.....	1
1.2    Rumusan Masalah.....	4
1.3    Tujuan Perancangan.....	4
1.4    Batasan Perancangan.....	5
1.5    Manfaat Perancangan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	6
2.1    Studi Pustaka.....	6
2.1.1    Penelitian Berjudul “Perancangan Promosi <i>Graphic Card</i> Brand Vvikoo Melalui Media Komunikasi Visual” .....	6
2.1.2    Penelitian Berjudul “Perancangan Maskot Planktoon Fingerboard sebagai Upaya Meningkatkan <i>Brand Loyalty</i> ” .....	7
2.1.3    Penelitian Berjudul “ <i>Rebranding</i> Toko Alat Listrik” .....	7
2.2    Referensi Perancangan.....	8
2.2.1    Referensi logo KFC (Kentucky Fried Chicken).....	8
2.2.2    Referensi gaya desain Els Computer.....	9
2.2.3    Referensi <i>copywriting</i> Tokopedia .....	10
2.3    Tinjauan Teoritis.....	11
2.3.1 <i>Cyberfeminism</i> .....	11
2.3.2 <i>Branding</i> .....	11
2.3.3 <i>Rebranding</i> .....	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	15



3.1	Metode penelitian.....	15
3.1.1	Jenis Pendekatan .....	15
3.1.2	Lokasi dan Waktu Penelitian .....	15
3.1.3	Objek dan Subjek Penelitian .....	16
3.1.4	Jenis Data dan Sumber Data .....	16
3.1.5	Informan Penelitian.....	17
3.1.6	Teknik Pengumpulan Data.....	18
3.1.7	Metode Analisis Data.....	20
3.2	Identifikasi Data.....	21
3.2.1	Data dan Profil Toko.....	21
3.2.2	Deskripsi Toko.....	21
3.2.3	Data Produk .....	24
3.2.4	Data Visual.....	28
3.2.5	Promosi yang Pernah Dilakukan.....	30
3.2.6	Studi Kompetitor.....	32
3.3	Analisis Data.....	43
3.3.1	Analisis SWOT .....	43
3.3.2	USP ( <i>Unique Selling Point</i> ).....	45
3.3.3	<i>Positioning</i> .....	45
3.4	Target Audiens.....	46
3.5	Kerangka Penelitian .....	48
3.6	Jadwal Penelitian .....	49
BAB IV KONSEP PERANCANGAN KARYA .....		50
4.1	Ide Dasar Perancangan.....	50
4.2	<i>Creative Brief</i> .....	50
4.2.1	<i>What To Say</i> .....	50
4.2.2	<i>How To Say</i> .....	55
4.3	USP, ESP, <i>Positioning</i> dan <i>Costumer Journey</i> .....	59
4.3.1	USP ( <i>Unique Selling Point</i> ).....	59
4.3.2	ESP ( <i>Emotional Selling Point</i> ).....	59
4.3.3	<i>Positioning</i> .....	60
4.3.4	<i>Costumer Journey</i> .....	60
4.4	Media Utama dan Pendukung .....	60
4.4.1	Media Utama ( <i>Internet Media</i> ) .....	60

4.4.2	Media pendukung.....	61
4.5	Strategi Media.....	63
4.5.1	Media Utama.....	63
4.5.2	Media Pendukung .....	64
4.6	Produksi .....	65
BAB V VISUALISASI KARYA.....		66
5.1	Logo dan <i>tagline</i> .....	66
5.2	Maskot.....	66
5.3	Media Utama.....	67
5.3.1	Instagram.....	67
5.3.2	Facebook Ads.....	68
5.4	Media Pendukung .....	69
5.4.1	Spanduk.....	69
5.4.2	Tas <i>Spundbond</i> .....	69
5.4.3	<i>X-banner</i> .....	70
5.4.4	Poster.....	71
5.4.5	Kartu nama.....	72
5.4.6	Pulpen .....	72
5.4.7	<i>Mouse pad</i> .....	73
5.4.8	Brosur.....	74
5.4.9	<i>Mug</i> .....	74
5.4.10	Gantungan kunci .....	75
5.4.11	Nota.....	76
5.4.12	Stempel .....	77
BAB VI PENUTUP .....		78
6.1	Kesimpulan.....	78
6.2	Saran .....	79
DAFTAR PUSTAKA .....		80

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Daftar harga laptop Toko Jayacom .....	25
Tabel 3. 2 Daftar harga <i>printer</i> Toko Jayacom.....	25
Tabel 3. 3 Daftar harga barang <i>peripheral</i> Toko Jayacom .....	27
Tabel 3. 4 Daftar harga Laptop Toko BJ Komputer .....	34
Tabel 3. 5 Daftar harga <i>printer</i> Toko BJ Komputer.....	34
Tabel 3. 6 Daftar harga barang <i>peripheral</i> Toko BJ Komputer .....	35
Tabel 3. 7 Daftar harga laptop Toko M2M Com .....	40
Tabel 3. 8 Daftar harga <i>printer/scanner</i> Toko M2M Com .....	40
Tabel 3. 9 Daftar harga barang <i>peripheral</i> Toko M2M Com .....	41
Tabel 3. 10 Tabel SWOT ( <i>strength, weakness, opportunities, threats</i> ).....	45
Tabel 3. 11 Kerangka penelitian .....	48
Tabel 3. 12 Jadwal penelitian.....	49
Tabel 4. 1 Biaya produksi .....	65

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo KFC (Kentucky Fried Chiken) .....	8
<i>Gambar 2. 2</i> Desain <i>feeds</i> Instagram Els Computer .....	9
Gambar 2. 3 <i>Copywriting</i> Tokopedia.....	10
Gambar 3. 1 Logo Jayacom .....	21
Gambar 3. 2 Pengetahuan konsumen terkait pengelolaan Toko Jayacom oleh ibu-ibu .....	23
Gambar 3. 3 Persentase kunjungan Toko Jayacom.....	24
Gambar 3. 4 Toko Jayacom .....	28
Gambar 3. 5 Logo Toko Jayacom .....	28
Gambar 3. 6 Ibu Dewi dan Ibu Enung .....	28
Gambar 3. 7 Stempel Toko Jayacom .....	29
Gambar 3. 8 Bagian dalam Toko Jayacom .....	29
Gambar 3. 9 Jasa rakit CPU ( <i>Central Processing Unit</i> ) .....	29
Gambar 3. 10 Nota pembelian Toko Jayacom .....	29
Gambar 3. 11 Jasa <i>Install</i> Ulang .....	29
Gambar 3. 12 Siplah Blibli Toko Jayacom .....	30
Gambar 3. 13 Brosur Toko Jayacom.....	31
Gambar 3. 14 Spanduk Toko Jayacom .....	31
Gambar 3. 15 Reklame Toko Jayacom .....	31
Gambar 3. 16 Logo Toko BJ Komputer.....	32
Gambar 3. 17 Bagian depan Toko BJ Komputer .....	35
Gambar 3. 18 Ruangan percetakan Toko BJ Komputer .....	35
Gambar 3. 19 Kasir BJ Komputer.....	36
Gambar 3. 20 Toko BJ Komputer dari depan .....	36
Gambar 3. 21 Facebook Toko BJ Komputer .....	37
Gambar 3. 22 Media pendukung Toko BJ Komputer .....	37
Gambar 3. 23 Spanduk Toko BJ Komputer .....	37
Gambar 3. 24 Toko M2M Com.....	38
Gambar 3. 25 Logo Toko M2M Com .....	41

Gambar 3. 26 Ruangan <i>service</i> Toko M2M Com .....	42
Gambar 3. 27 Bagian <i>service</i> toko M2M Com .....	41
Gambar 3. 28 Bagian luar Toko M2M Com .....	42
Gambar 3. 29 Facebook Toko M2M Com .....	42
Gambar 3. 30 Reklame Toko M2M Com .....	42
Gambar 3. 31 Siplah Blibli Toko M2M Com .....	43
Gambar 4. 1 Detail warna silver .....	56
Gambar 4. 2 Detail warna biru tua .....	57
Gambar 4. 3 Detail warna merah .....	57
Gambar 4. 4 Detail <i>font type</i> Russon one.....	58
Gambar 4. 5 Detail <i>font type</i> Dm sans .....	58
Gambar 5. 1 Logo Toko Jaya Computer.....	66
Gambar 5. 2 Maskot Toko Jaya Computer .....	66
Gambar 5. 3 Desain feeds Instagram .....	67
Gambar 5. 4 Desain Facebook ads.....	68
Gambar 5. 5 Desain spanduk .....	69
Gambar 5. 6 Desain tas <i>spunbond</i> .....	69
Gambar 5. 7 Desain <i>X-banner</i> .....	70
Gambar 5. 8 Desain poster .....	71
Gambar 5. 9 Desain kartu nama.....	72
Gambar 5. 10 Desain pulpen.....	72
Gambar 5. 11 Desain <i>mouse pad</i> .....	73
Gambar 5. 12 Desain brosur .....	74
Gambar 5. 13 Desain mug .....	74
Gambar 5. 14 Desain gantungan kunci .....	75
Gambar 5. 15 Desain nota.....	76
Gambar 5. 16 Desain stempel .....	77