

TUGAS AKHIR

***REBRANDING* SANGGAR TARI BONTOT BASUKI
UNTUK MENINGKATKAN *BRAND AWARENESS***



Ega Setya Putra

18105079

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

2023

TUGAS AKHIR

***REBRANDING SANGGAR TARI BONTOT BASUKI
UNTUK MENINGKATKAN BRAND AWARENESS***

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Desain
Komunikasi Visual



EGA SETYA PUTRA

18105079

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

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING
REBRANDING SANGGAR TARI BONTOT BASUKI
UNTUK MENINGKATKAN *BRAND AWARENESS*

Dipersiapkan dan Disusun Oleh
EGA SETYA PUTRA
18105079

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

Pada hari Senin, 10 Juli 2023

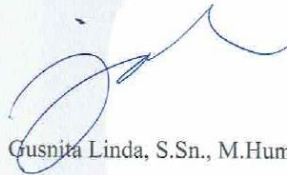
Pembimbing I,



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

NIDN 0609119002

Pembimbing II,



Gusnita Linda, S.Sn., M.Hum

NIDN 0618088504

LEMBAR PENETAPAN PENGUJI
REBRANDING SANGGAR TARI BONTOT BASUKI
UNTUK MENINGKATKAN BRAND AWARENESS

Dipersiapkan dan Disusun Oleh
EGA SETYA PUTRA 18105079

Tugas Akhir Telah Diuji dan Dinilai Panitia Penguji
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain
Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Pada Tanggal : 10 Juli 2023

Ketua Sidang Tugas Akhir

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

NIDN 0609119002

Sekretaris Sidang Tugas Akhir

Gusnita Linda, S.Sn., M.Hum.

NIDN 0618088504

Penguji I





Gladi Pawestri Utami, S.Sn., M.Sn.

NIDN 0610099201

Penguji II


Elianna Gerda Pertiwi, S.Sn., M.Sn.

NIDN 0624079101

()
()
()
()


Mengetahui,

Dekan
Fakultas Rekayasa Industri dan Desain


Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T.

NIDN 0619029102

Kaprosdi
Desain Komunikasi Visual


Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn.

NIDN 0621018503

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama mahasiswa : Ega Setya Putra
NIM : 18105079
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Rebranding Sanggar Tari Bontot Basuki Untuk Meningkatkan Brand Awareness

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

Dosen Pembimbing Pendamping : Gusnita Linda, S.Sn., M.Hum.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar 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 pihak lain 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 dan disebutkan 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 Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 10 Juli 2023

Yang Menyatakan,



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan nikmat-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Video Promosi Wisata Banjarpanepen Sebagai Upaya Memperkenalkan Pariwisata Alam”. Laporan penelitian ini disusun untuk menyempurnakan Tugas Akhir.

Tugas akhir ini disusun tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Arfianto Fahmi, S.T., M.T selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
2. Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T. Selaku Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain.
3. Arsita Pinandita, S.Sn., M.Sn. selaku Kepala Prodi Desain Komunikasi Visual.
4. Basuki Setiawan selaku pemilik Sanggar Tari Bontot Basuki.
5. Luqman Wahyudi, S.Sn., M.Sn. selaku pembimbing utama yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan masukan, serta pengarahan kepada penulis.
6. Gusnita Linda, S.Sn., M.Hum selaku pembimbing pendamping yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberi masukan, serta pengarahan kepada penulis.
7. Bapak Ibu Dosen Prodi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat.
8. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan dan motivasi serta sarana prasarana yang membantu penulis dalam proses tugas akhir.

9. Terima kasih kepada teman-teman dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan tugas akhir.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kebaikan kepada semuanya, sebagai balasan atas segala amal kebaikan dan bantuannya. Semoga Laporan Penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam Laporan Penelitian ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena ini, penulis mengharapkan kritik dan saran agar dalam penulisan Laporan Penelitian dapat lebih baik.

Purwokerto, 10 Juli 2023

Ega Setya Putra

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENETAPAN PENGUJI	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Batasan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Studi Pustaka.....	8
2.1.1 Jurnal dengan judul “ <i>Branding</i> Sanggar Reog Singo Barong Pasar Gunung Kabupaten Langkat Melalui Perancangan Logo ”	8
2.1.2 Jurnal dengan judul “Perancangan Komunikasi Visual Untuk Tradisional Metta Budaya”	9

2.1.3	Jurnal dengan judul “ <i>Rebranding Red Soga Melalui Rancangan Media Promosi Sebagai Upaya Meningkatkan Brand Awarrenes</i> ”	10
2.2	Referensi Perancangan	10
2.2.1	Sanggar Tari Gito Maron Art Performa	10
2.2.2	Sanggar Tari Raff Dance Company	12
2.2.3	Sanggar Tari Lokananta	14
2.3	Dasar Teori.....	16
2.3.1	Seni Tari Dan Sanggar Tari.....	16
2.3.2	<i>Brand Awareness</i>	17
2.3.3	<i>Rebranding</i>	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		22
3.1	Metode Penelitian.....	22
3.1.1	Objek dan Subjek Penelitian	22
3.1.2	Jenis Sumber Data.....	23
3.1.3	Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.1.4	Metode Analisis Data.....	25
3.2	Identifikasi Data	26
3.2.1	Profil Objek.....	26
3.2.2	Studi Kompetitor.....	32
3.2.3	Hasil Observasi dan Wawancara.....	39
3.2.4	Analisis SWOT, USP dan Positioning.....	42
3.2.5	Kerangka Penelitian	47
3.2.6	Jadwal Penelitian.....	48
BAB IV KONSEP PERANCANGAN KARYA		49

4.1	Ide Dasar Perancangan	49
4.2	<i>Creative brief</i>	50
4.2.1	<i>What To Say</i>	50
4.2.2	<i>How To Say</i>	53
4.3	USP, ESP, <i>Positioning</i> dan <i>Customer Journey</i>	57
4.3.1	USP	57
4.3.2	ESP	57
4.3.3	<i>Positioning</i>	57
4.3.4	<i>Customer Journey</i>	58
4.4	Media.....	65
4.4.1	Media Utama.....	65
4.4.2	Media Pendukung.....	65
4.5	Strategi Media	67
4.5.1	Media Utama.....	67
4.5.2	Media Pendukung.....	68
4.6	Produksi	68
BAB V VISUALISASI KARYA		70
5.1	Logo	70
5.2	Media Utama.....	71
5.2.1	Instagram.....	71
5.3	Media Pendukung.....	73
5.3.1	Poster.....	73
5.3.2	Hanging Banner	74
5.3.3	Stiker	75

5.3.4 Gantungan Kunci	76
5.3.5 Pulpen.....	77
5.3.6 Stempel.....	78
5.3.7 Kaos	79
5.3.8 Topi	80
BAB VI PENUTUP	81
6.1 Kesimpulan	81
6.2 Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN	86

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Struktur Organisasi	28
Tabel 3. 2 Daftar murid STBB.....	29
Tabel 3. 3 Analisis SWOT.....	43
Tabel 3. 4 Kerangka Penelitian.....	47
Tabel 3. 5 Jadwal Penelitian	48
Tabel 4. 1 Kegiatan Costumer journey	58
Tabel 4. 2 Kegiatan Costumer Journey.....	60
Tabel 4. 3 Kegiatan Costumer Journey.....	61
Tabel 4. 4 Kegiatan Costumer Journey.....	62
Tabel 4. 5 Kegiatan Costumer Journey.....	64
Tabel 4. 6 Produksi	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Sanggar Tari Gito Maron Art Performa	11
Gambar 2. 2 Media Promosi Sanggar Tari Gito Maron Art Performa	11
Gambar 2. 3 Media Promosi Sanggar Tari Raff Dance Company	13
Gambar 2. 4 Logo Sanggar Lokananta	14
Gambar 2. 5 Penerapan media branding sanggar	15
Gambar 3. 1 Logo Sanggar Tari Bontot Basuki	26
Gambar 3. 2 Sertifikat Tari Pak Basuki	27
Gambar 3. 3 Sertifikat Juara Tari	30
Gambar 3. 4 Kegiatan di sanggar	31
Gambar 3. 5 Kegiatan di sanggar	31
Gambar 3. 6 Penulis dan Pemilik sanggar	31
Gambar 3. 7 Piagam Penghargaan	31
Gambar 3. 8 Penampilan tari	32
Gambar 3. 9 Penampilan tari di Maksiko	32
Gambar 3. 10 Papan Sanggar	33
Gambar 3. 11 Siswa panti asuhan Dharmo Yuwono	34
Gambar 3. 12 <i>Event</i> Sanggar	35
Gambar 3. 13 Event Sanggar	35
Gambar 3. 14 Event Sanggar	35
Gambar 3. 15 Logo Sanggar Tari Kalamangsa	36
Gambar 3. 16 Spanduk Sanggar Tari Kalamangsa	37
Gambar 3. 17 Tempat Latihan tari	37
Gambar 3. 18 Kegiatan Sanggar Tari Kalamangsa	38
Gambar 3. 19 Kegiatan Sanggar tari Kalamangsa	38
Gambar 3. 20 Kegiatan Sanggar tari Kalamangsa	39
Gambar 3. 21 Cap Stempel STBB	40
Gambar 3. 22 Stempel STBB	41
Gambar 3. 23 Brosur STBB	41
Gambar 3. 24 Gantungan kunci STBB	41

Gambar 3. 25 Instagram STBB	42
Gambar 4. 1 Customer Journey	58
Gambar 4. 2 Customer Journey	60
Gambar 4. 3 Customer Journey	61
Gambar 4. 4 Customer Journey	62
Gambar 4. 5 Customer Journey	63
Gambar 5. 1 Logo Sanggar tari Bontot Basuki.....	70
Gambar 5. 2 Desain Feed Instagram Sanggar Tari Bontot Basuki.....	71
Gambar 5. 3 Desain Poster Sanggar Tari Bontot Basuki.....	73
Gambar 5. 4 Hanging banner Sanggar Tari Bontot Basuki	74
Gambar 5. 5 Desain stiker Sanggar Tari Bontot Basuki Sumber	75
Gambar 5. 6 Desain Gantungan Kunci Sanggar Tari Bontot Basuki	76
Gambar 5. 7 Desain Pulpen Sanggar Tari Bontot Basuki	77
Gambar 5. 8 Stempel Sanggar Tari Bontot Basuki.....	78
Gambar 5. 9 Kaos Sanggar Tari Bontot Basuki	79
Gambar 5. 10 Topi Sanggar Tari Bontot Basuki	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lampiran <i>Script</i> Wawancara.....	86
Lampiran 2 Hasil Plagiarisme	88
Lampiran 3 Log Bimbingan.....	89