



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# ***REBRANDING MUSEUM SULTAN MAHMUD***

## **BADARUDDIN II DI PALEMBANG**

### **Laporan Tugas Akhir**

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S.Ds.)



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Nama : Vico Novianto  
NIM : 14120210125  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2018**

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Vico Novianto

NIM : 14120210125

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Tugas Akhir :

### ***REBRANDING MUSEUM SULTAN MAHMUD BADARUDDIN II DI PALEMBANG***

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya tugas akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber.

Demikian surat Pernyataan Originalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar (S.Ds.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 26 Juni 2018

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large 'V' followed by several loops and a final flourish.

Vico Novianto

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

***REBRANDING* MUSEUM SULTAN MAHMUD  
BADARUDDIN II DI PALEMBANG**

Oleh

Nama : Vico Novianto  
NIM : 14120210125  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 11 Juli 2018

Pembimbing



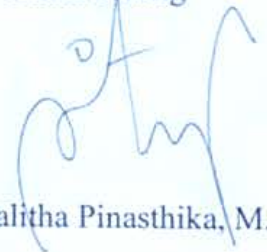
Adhreza Brahma, M.Ds.

Penguji



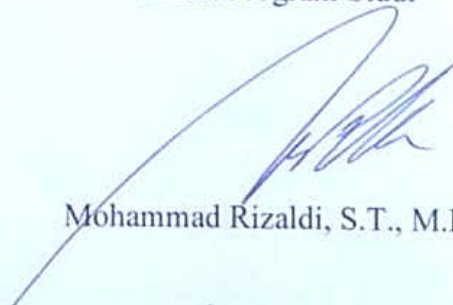
Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang



Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds.

Ketua Program Studi



Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds.

## KATA PENGANTAR

Palembang adalah ibu kota provinsi Sumatera Selatan yang sangat terkenal akan wisata-wisatanya, salah satunya adalah wisata sejarah. Wisata sejarah yang berada di kota Palembang adalah Museum Sultan Mahmud Badaruddin II. Museum yang terletak di Jl. Sultan Mahmud Badaruddin kota Palembang ini letaknya sangat berdekatan dengan jembatan yang menjadi ikon kota Palembang, yaitu jembatan AMPERA dan juga bersebelahan dengan Benteng Kuto Besak. Karena letaknya yang strategis museum ini merupakan salah satu destinasi wisata yang wajib dikunjungi jika datang ke Kota Palembang.

Namun karena akan adanya suatu perubahan yang ada didalam museum dan secara visi misi belum tersampaikan kepada masyarakat, maka penulis ingin membuat sebuah perancangan *rebranding* untuk museum Sultan Mahmud Badaruddin II. Melalui laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan *Rebranding* Museum Sultan Mamhmud Badaruddin II di Palembang”, penulis bertujuan untuk menyampaikan citra baru dari museum ini.

Bagi penulis sendiri museum Sultan Mahmud Badaruddin II adalah salah satu tempat yang sangat bersejarah dimulai dari letaknya, bangunan hingga koleksi-koleksi yang ada didalamnya. Bercerita sedikit tentang museum, bangunan yang menjadi museum Sultan Mahmud Badaruddin II ini sudah ada sejak tahun 1823 dan lahan yang ditempati museum ini merupakan tanah dari Kesultanan Palembang Darusalam.

Penulisan tugas akhir ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dari pihak lain. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya selama mengerjakan tugas akhir.
2. Orang tua yang telah mendukung saya untuk mengerjakan tugas akhir ini.
3. Mohammad Rizaldi, S.T., M.Ds. selaku Kaprodi DKV UMN.
4. Adhreza Brahma, M.Ds. selaku Dosen Pembimbing yang baik dan selalu sabar.
5. Lalitya Talitha Pinasthika, M.Ds. selaku ketua sidang pada saat sidang akhir.
6. Erwin Alfian, S.Sn., M.Ds. selaku penguji pada saat sidang akhir.
7. Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds. selaku dosen bimbingan spesialis.
8. Soedirman Tegoeh selaku kepala Dinas Kebudayaan Kota Palembang.
9. Fania Farcha yang selalu menemani saat mengerjakan tugas akhir.
10. Bayu Kesuma, Epe Caesarta, Ladzoeardy Noer, Johannes Jorgi, Yuendy Fatunlebit, Trisha Amanda, Ryanda Wima, Larasati Andiani, Noriva Lufunsia, Made Rahninta, Tirza Alamsyah dan teman teman lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu di sini.

Tangerang, 28 Juni 2018

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large 'V' followed by several loops and a horizontal stroke.

Vico Novianto



## ABSTRAKSI

Museum Sultan Mahmud Badaruddin II adalah salah satu museum yang diresmikan oleh pemerintah kota pada tahun 2004. Sejarah yang ada didalam museum ini ingin memperlihatkan barang-barang peninggalan dari kesultanan Palembang Darusalam. Nama museum ini diambil dari nama sultan yang paling berprestasi yaitu Sultan Mahmud Badaruddin II. Namun meskipun nama museum tersebut diambil dari nama sultan, masyarakat Palembang lebih mengetahui museum ini berlandaskan daripada kerajaan Sriwijaya. Oleh sebab itu di tahun 2018 ini pengelola museum yaitu Dinas Kebudayaan Kota Palembang akan melakukan spesifikasi koleksi. Spesifikasi koleksi yang dilakukan bertujuan untuk menonjolkan koleksi-koleksi dari Kesultanan Palembang. Selain dari pada spesifikasi koleksi, visi dan misi yang ada di museum ini belum dapat tersampaikan kepada masyarakat karena museum tidak mempunyai sebuah identitas visual yang merupakan kunci dari keberhasilan sebuah *brand*. Dalam hal ini *rebranding* dipilih sebagai salah satu cara untuk memperkenalkan citra baru yang ada di Museum Sultan Mahmud Badaruddin II.

Kata kunci : museum, *rebranding*, identitas visual

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## **ABSTRACT**

*Museum of Sultan Mahmud Badaruddin II is one of the museums inaugurated by the city government in 2004. History in this museum want to show the relics of the sultanate Palembang Darusalam. The name of this museum is taken from the name of the most accomplished sultan namely Sultan Mahmud Badaruddin II. However, although the name of the museum is taken from the name of the sultan, Palembang people know more about this museum is based on the kingdom of Sriwijaya. Therefore, in the year 2018 the museum manager of the Culture Office of Palembang City will perform a collection specification. Specifications collection conducted aim to highlight the collections of the Sultanate of Palembang. Apart from the specifications of the collection, the vision and mission that exist in this museum can not be conveyed to the public because the museum does not have a visual identity that is the key to the success of a brand. In this case, rebranding was chosen as one way to introduce new image in Sultan Mahmud Badaruddin II Museum.*

*Keywords: museum, rebranding, visual identity*

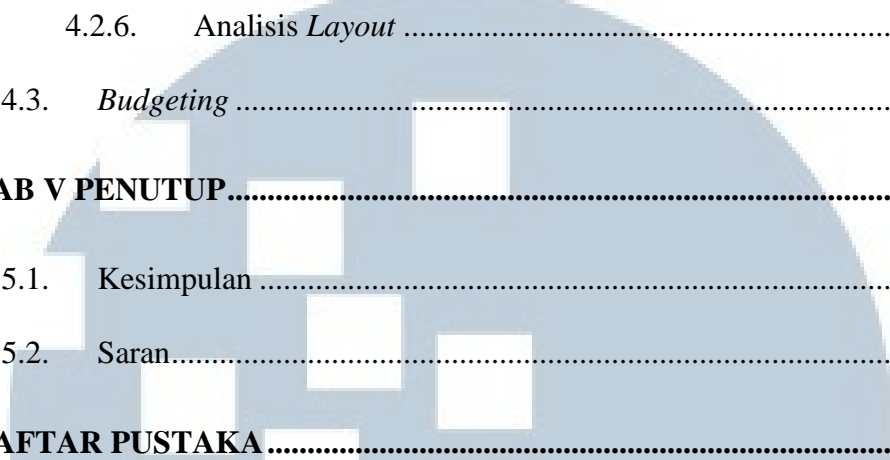
UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT .....</b>	<b>II</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>IV</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>V</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>VIII</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>X</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XIV</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>XVII</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XVIII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Tugas Akhir .....	4
1.5. Manfaat Tugas Akhir .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1. Museum.....	6
2.1.1. Definisi Museum.....	6
2.1.2. Jenis-Jenis Museum .....	6

2.2.	Teori Desain .....	7
2.2.1.	Definisi Desain .....	7
2.2.2.	Fungsi Desain .....	8
2.2.3.	Elemen-Elemen Desain .....	8
2.2.4.	Prinsip Dasar Desain .....	11
2.2.5.	<i>Grid</i> .....	12
2.2.6.	Tipografi .....	16
2.2.7.	Warna .....	19
2.2.8.	Fotografi .....	23
2.3.	Definisi <i>Branding</i> .....	24
2.3.1.	Jenis-Jenis <i>Branding</i> .....	24
2.3.2.	<i>Rebranding</i> .....	25
2.3.3.	<i>Brand Strategy</i> .....	25
2.3.4.	<i>Brand Architecture</i> .....	27
2.3.5.	<i>Brand Identity</i> .....	27
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI .....</b>	<b>32</b>
3.1.	Gambaran Umum Museum Sultan Mahmud Badaruddin II .....	32
3.1.1.	Profil dan Sejarah Museum .....	32
3.1.2.	Visi dan Misi Museum .....	32
3.1.3.	Koleksi Museum .....	33
3.1.4.	Layanan Museum .....	34
3.2.	Metode Pengumpulan Data .....	34
3.2.1.	Wawancara .....	34

3.2.2.	Observasi.....	38
3.2.3.	Studi Eksisting .....	45
3.2.4.	Studi Referensi .....	50
3.3.	Metode Perancangan .....	53
<b>BAB IV PERANCANGAN DAN ANALISIS .....</b>		<b>55</b>
4.1.	Perancangan .....	55
4.1.1.	Perancangan Logo.....	57
4.1.2.	Perancangan Supergrafis.....	61
4.1.3.	Perancangan <i>Brand &amp; Design Guidelines</i> .....	62
4.1.4.	Perancangan <i>Copywriting</i> .....	63
4.1.5.	Perancangan Media Promosi.....	64
4.1.6.	Perancangan <i>Stationary</i> .....	66
4.1.7.	Perancangan Aplikasi Desain Untuk Karyawan .....	68
4.1.8.	Perancangan <i>Signage</i> .....	68
4.1.9.	Perancangan <i>Merchandise</i> .....	70
4.1.10.	Perancangan <i>Display</i> Museum.....	71
4.1.11.	Perancangan Fotografi .....	73
4.2.	Analisis.....	74
4.2.1.	Analisis Logo .....	74
4.2.2.	Analisis Tipografi.....	77
4.2.3.	Analisis Media .....	78
4.2.4.	Analisis Warna.....	80
4.2.5.	Analisis Fotografi.....	82



4.2.6. Analisis Layout .....	83
4.3. Budgeting .....	84
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>87</b>
5.1. Kesimpulan .....	87
5.2. Saran.....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>XIX</b>

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Single Column <i>Grid</i> .....	13
Gambar 2.2. Two Column <i>Grid</i> .....	13
Gambar 2.3. Multicolumn <i>Grids</i> .....	14
Gambar 2.4. <i>Modular Grids</i> .....	15
Gambar 2.5. Hierarciels <i>Grids</i> .....	15
Gambar 2.6. Warna Pink .....	20
Gambar 2.7. Warna Merah .....	20
Gambar 2.8. Warna Orange .....	21
Gambar 2.9. Warna Kuning .....	21
Gambar 2.10. Warna Hijau .....	22
Gambar 2.11. Warna Biru .....	22
Gambar 2.12. Warna Pink .....	23
Gambar 2.13. Contoh Fotografi .....	24
Gambar 3.1. Foto Bersama Bapak Sudirman Tegoeh .....	36
Gambar 3.2. Bus Pariwisata Parkir di halaman Museum .....	39
Gambar 3.3. Bangunan Museum SMB II .....	40
Gambar 3.4. Prasasti telaga Batu Kerajaan Sriwijaya .....	41
Gambar 3.5. Tata Pelaminan Khas Kesultanan Palembang .....	41
Gambar 3.6. Kurangnya Pencahayaan Dalam Museum .....	42
Gambar 3.7. Penanda Museum Sultan Mahmud Badaruddin II .....	43
Gambar 3.8. Logo Museum Sejarah Jakarta .....	46
Gambar 3.9. Logo Museum Gedung Sate .....	48

Gambar 3.10. Logo Museum Geologi.....	49
Gambar 3.11. Logo The Buffalo History Museum.....	51
Gambar 3.12. Logo The British Museum .....	51
Gambar 3.13. Logo Museum Louvre.....	52
Gambar 4.1. <i>Mind Mapping</i> .....	55
Gambar 4.2. <i>Moodboard</i> .....	56
Gambar 4.3. Warna dan Tipografi .....	57
Gambar 4.4. Sketsa logo1 .....	57
Gambar 4.5. Sketsa Logo 2 .....	58
Gambar 4.6. <i>Logogram</i> .....	58
Gambar 4.7. Alternatif <i>Logogram</i> dan <i>Logotype</i> .....	59
Gambar 4.8. Logo <i>Fix</i> .....	60
Gambar 4.9. <i>Grid</i> Logo.....	61
Gambar 4.10. Supergrafis .....	62
Gambar 4.11. <i>Layout Brand &amp; Design Guidelines</i> .....	63
Gambar 4.12. Contoh <i>Copywriting</i> .....	64
Gambar 4.13. Contoh <i>Modular Grid</i> Pada Poster.....	65
Gambar 4.14. Contoh <i>Modular Scale</i> .....	65
Gambar 4.15. Contoh Media Sosial .....	66
Gambar 4.16. Kop Surat.....	67
Gambar 4.17. Kartu Nama .....	67
Gambar 4.18. Gambar <i>Employee</i> .....	68
Gambar 4.19. Gambar <i>Signage</i> .....	69



Gambar 4.20. Gambar <i>Room Sign</i> .....	70
Gambar 4.21. Gambar <i>Merchandise</i> .....	71
Gambar 4.22. <i>Display Besar</i> .....	72
Gambar 4.23. <i>Display Kecil</i> .....	72
Gambar 4.24. Fotografi Museum.....	73
Gambar 4.25. Pengambilan Visualisasi Logo .....	74
Gambar 4.26. Visualisasi Logo .....	76
Gambar 4.27. Pengaplikasian Logo dan Supergrafis .....	76
Gambar 4.28. Contoh Pengaplikasian Logo .....	77
Gambar 4.29. Contoh Penggunaan Tipografi .....	78
Gambar 4.30. Contoh Media Sosial .....	79
Gambar 4.31. Contoh Media Cetak .....	79
Gambar 4.32. Contoh Perpaduan Warna Pada <i>Logogram</i> .....	80
Gambar 4.33. Contoh Perpaduan Warna Hitam dan Putih .....	81
Gambar 4.34. Contoh Perpaduan Warna Putih dan Merah.....	82
Gambar 4.35. Fotografi Koleksi Museum.....	82
Gambar 4.36. <i>Modular Grid</i> pada Poster.....	83
Gambar 4.37. <i>Multicolumn Grid</i> Pada Buku .....	84

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Tabel Klasifikasi Koleksi Museum.....	32
Tabel 4.1. Tabel Estimasi Biaya .....	84



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>LAMPIRAN A: FOTO MUSEUM SULTAN MAHMUD BADARUDDIN II</b>	
.....	<b>xx</b>
<b>LAMPIRAN B: KARTU KONSULTASI BIMBINGAN DOSEN</b>	
<b>PEMBIMBING</b> .....	<b>xxi</b>
<b>LAMPIRAN C: SURAT IZIN WAWANCARA</b> .....	<b>xxv</b>

**UMMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA