

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Metodologi Pengumpulan Data**

Pengumpulan data yang dibutuhkan dalam penelitian perancangan *brand identity* Museum Mulawarman menggunakan teknik campuran yaitu metode kualitatif dan kuantitatif. Menurut Creswell (2009, dikutip dari Creswell & Plano, 2007) dengan menggunakan teknik campuran dalam penelitian dapat memperkuat data yang didapatkan daripada hanya menggunakan salah satu metode penelitian. Untuk mengumpulkan data penulis menggunakan metode kualitatif berupa wawancara dengan pengelola Museum Mulawarman, observasi, studi eksisting serta metode kuantitatif dengan membagikan kuesioner kepada masyarakat berdomisili di Samarinda dan Tenggarong.

Menurut Creswell (2009) menyatakan bahwa metode kualitatif yang terdiri dari proses melibatkan proses mengumpulkan, menganalisis, menginterpretasi dan penjabaran hasil penelitian. Metode yang digunakan dengan melakukan survei atau eksperimen dengan mengidentifikasi sampel dan populasi, strategi, mengumpulkan dan menganalisa data, menyajikan data, membuat interpretasi dan menulis penelitian dengan konsisten melalui survey atau eksperimen. Metode pengambilan data kualitatif dengan melakukan wawancara dengan pihak dari Museum Mulawarman secara langsung dan penulis juga akan melakukan observasi di museum.

##### **3.1.1 Wawancara**

Dalam penelitian, wawancara menjadi salah satu cara untuk menggali dan memahami fenomena atau masalah sosial yang sedang terjadi dengan pihak yang bersangkutan (Creswell, 2009, h.22). Tujuan dari wawancara adalah untuk mengetahui lebih dalam tentang masalah yang sedang diteliti (Sugiyono, 2015, h.194).

### 3.1.1.1 Kepala Konservasi dan Reparasi

Pengambilan data dengan melakukan wawancara dilakukan di Museum Mulawarman pada tanggal 30 Mei 2021. Penulis secara langsung datang ke museum untuk sekaligus mengamati suasana di tempat. Narasumber yang penulis temui adalah Drs. Zulfarfi yang berkerja di Museum Mulawarman sebagai Kepala Konservasi dan Reparasi. Bangunan Museum Mulawarman sudah berdiri sejak masa Kesultanan Kutai di Kalimantan Timur. Bangunan keraton Kesultanan Kutai beralih fungsi menjadi Museum Kutai pada 25 November 1971 serta menjadi milik negara. Bangunan Museum Mulawarman merupakan bangunan peninggalan dari Kesultanan Kutai sehingga negara menjadikan bangunan tersebut kedalam cagar budaya agar tetap terjaga dan terawat keasliannya. Museum Mulawarman termasuk kategori museum tingkat provinsi berada dibawah UTPD (Unit Pelaksana Teknis pada Dinas) Museum Negeri Provinsi Kalimantan Timur.



Gambar 3. 1 Wawancara dengan Drs. Zulfarfi

Visi dan misi dari Museum Mulawarman adalah menjadikan Museum Mulawarman sebagai pusat perekam sejarah dan budaya di Kalimantan Timur. Museum Mulawarman untuk mengumpulkan, merawat, meneliti dan memajang benda-benda peninggalan sejarah dan

budaya yang ada di Kalimantan Timur agar dapat mengedukasi atau menginformasikannya kepada khalayak terutama kalangan muda. Museum Mulawarman memiliki slogan yaitu “Museum selalu dihatiku” melambangkan Museum selalu ada dibenak dan melekat di hati setiap orang. Hingga saat ini logo yang mewakili Museum Mulawarman adalah logo resmi dari dinas Pendidikan dan kebudayaan. Namun Museum Mulawarman memiliki ikonik yaitu patung Lembu Suana yang terletak di depan museum sebagai simbol kesultanan Kutai. Keunikan dari Museum Mulawarman sendiri adalah dari sisi koleksinya yang berupa peninggalan dari kesultanan Kutai dan gedung yang digunakan sebagai museum tersebut merupakan gedung peninggalan kesultanan yang menjadi cagar budaya. Saat ini Museum Mulawarman memiliki koleksi hingga 5370 yang terdiri dari 10 kategori yaitu biologika tentang tumbuhan dan hewan di kaliamantan timur, geologika tentang batuan, arkeologi tentang penemuan hasil galian seperti tambang, etnogrfi yang merupakan karya hasil ciptaan dari manusia berupa pakaian, kain ataupun senjata, keramiklogi tentang peninggalan benda pecah belah, numismatik heraldik tentang uang dan stempel yang digunakan pada zaman kesultanan, koleksi Alqur’an dan seni rupa.

Pengunjung yang sering mendatangi Museum Mulawarman adalah usia 6-12 tahun atau berada di jejang SD (Sekolah Dasar). Biasanya pelajar datang pada hari senin sampai jumat dalam rangka acara *study tour* atau belajar sejarah. Sedangkan masyarakat umum seperti anak-anak dengan orang tua atau keluarganya datang pada hari sabtu dan minggu.

### **3.1.1.2 Kepala Koleksi dan Bimbingan Museum Mulawarman**

Penulis melakukan wawancara dengan Prayitno Budianto, S.Pd. sebagai Kepala Koleksi dan Bimbingan Museum Mulawarman pada tanggal 10 September 2021 di Museum Mulawarman. Museum Mulawarman dahulunya merupakan istana atau keraton tempat

tinggalnya Sultan Kutai Kartanegara yang dibangun oleh pemerintah Belanda sebagai bentuk mengajak kerjasama dengan Kesultanan terhadap sumber daya yang dimiliki oleh Kutai. Istana tersebut sebagai bentuk gabungan dari 2 kerajaan yaitu kerajaan Hindu dan Islam. Koleksi museum tidak hanya mengkolleksi dari kerajaan langka namun juga koleksi dari masyarakat yang dihibahkan kepada museum. Koleksi yang diterima oleh museum adalah benda tersebut minimal berusia lebih dari lima tahun dan sudah tidak diproduksi lagi.



Gambar 3. 2 Wawancara dengan Prayitno Budianto, S.Pd

Penulis tidak mendapatkan foto bersama dengan Prayitno Budianto, S.Pd. dengan alasan narasumber hanya memiliki waktu yang sedikit karena akan Museum Mulawarman memiliki program *museum goes to school, school goes to museum* dan yang terbaru *museum goes to mall*. Pengunjung rata-rata museum adalah usia pelajar dari SD hingga mahasiswa dan sering juga wisatawan asing dari Inggris dan Jerman saat sebelum pandemi. Museum Mulawarman belum memiliki logo hingga saat ini, masih menggunakan logo Pemerintah Provinsi Kalimantan Timur. Alasan mengapa museum hingga saat ini masih menggunakan logo yang sama karena museum berada dibawah pengelolaan Pemerintah Provinsi Kalimantan Timur. Selain menggunakan logo Pemerintah Provinsi Kalimantan Timur, museum juga menggunakan logo Museum di Hatiku. Museum menggunakan



logo dari Museum di Hatiku adalah program dari Museum Nasional di Jakarta sebagai minat pelajar dan masyarakat umum untuk mencintai museum melalui gerakan cinta museum. tiga kata yang mewakili menurut Budianto adalah maju, ramah dan kepuasan.

Tantangan Museum saat ini adalah bagaimana pengunjung dapat puas dengan pelayanan yang diberikan dan harapan kedepannya untuk pengunjung dapat mengakses *website*, Youtube dan Instagram Museum Mulawarman sebelum berkunjung untuk mendapatkan gambaran tentang museum baik koleksi, jadwal dan kegiatan yang dilakukan di museum. Museum Mulawarman memiliki *website* yang bergabung dengan *website* Pemerintah Provinsi Kalimantan Timur. Harapan museum kedepannya bisa memberikan pelayanan yang lebih baik dalam rangka mengedukasi baik pelajar maupun masyarakat tentang pentingnya museum sebagai tempat tempat edukasi belajar sejarah dan bagian dari rekreasi.

### **3.1.1.3 Kesimpulan Wawancara**

Berdasarkan wawancara dengan pihak Museum yang telah penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa Museum Mulawarman menggunakan identitas Pemerintah Provinsi Kalimantan Timur dan Museum di Hatiku dalam pengaplikasian identitas visual pada media informasi maupun promosi. Dibutuhkannya identitas yang merepresentasikan Museum Mulawarman sesuai dengan visi dan misi museum sebagai pusat informasi dan rekreasi. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan daya minat masyarakat untuk berkunjung ke Museum Mulawarman terutama generasi muda. Selain itu museum ingin meningkatkan kepuasan pengunjungnya dari domestik maupun asing dengan pelayanan yang ada di museum sehingga pengunjung memiliki kenangan yang menarik saat berkunjung ke Museum Mulawarman. Museum ingin masyarakat lebih mengetahui informasi dan gambaran tentang Museum Mulawarman terkait sejarah, koleksi

maupun kegiatan yang dapat dilakukan sebelum berkunjung ke museum.

### 3.1.2 Kuesioner

Kuesioner adalah salah satu cara pengumpulan data metode kuantitatif. Metode kuantitatif digunakan untuk mengetahui pendapat dan harapan dari masyarakat terhadap masalah yang diteliti (Sugiyono, 2015, h.199). Pengumpulan data kuantitatif dengan teknik *random sampling*. Pengambilan data ini dengan menyebarkan kuesioner secara daring menggunakan *Google Form* kepada remaja awal berusia 12-16 tahun di Tenggarong dan Samarinda. Jumlah populasi di kota Samarinda dengan usia 10-19 tahun pada tahun 2018 sebesar 143.382 orang (Samarinda.bps.go.id, 2019). Jumlah populasi di kabupaten Kutai Timur dengan usia 10-19 tahun pada tahun 2015 sebesar 67.118 orang (Kutai Timur.bps.go.id, 2019).

Total populasi yang didapatkan adalah 210.500 orang. Penggunaan teknik *simple random sampling* sebagai teknik pengambilan data. Besaran sampel dapat ditentukan menggunakan rumus Slovin:

$$S = \frac{n}{1 + N \cdot e^2}$$

Keterangan:

S = jumlah sampel

N/n = jumlah populasi

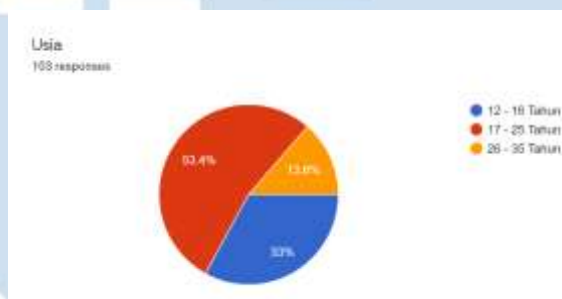
e = derajat ketelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan derajat ketelitian sebesar 10%, sehingga hasil perhitungan besaran sampel sebagai berikut:

$$S = \frac{210.500}{1 + 210.500 \cdot (0,1)^2} = 99,95$$

Hasil dari perhitungan sampel menggunakan rumus Slovin tersebut kemudian dibulatkan menjadi 100 responden. Data yang didapatkan melalui kuesioner ini, hasil yang tidak memenuhi persyaratan demografis target penelitian dianggap tidak valid dan akan diabaikan.

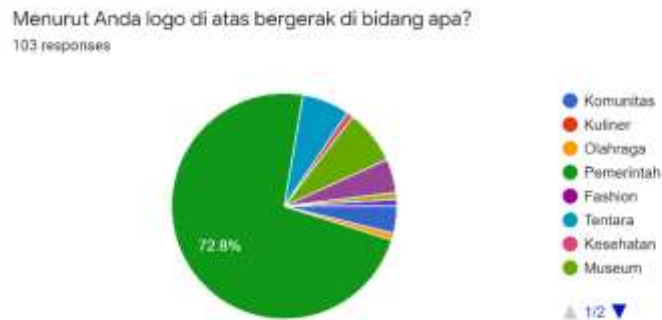
Berdasarkan kuesioner yang telah disebarluaskan melalui media daring dari 29 september hingga 3 oktober 2021 didapatkan 103 responden. Responden terdiri dari 33% berusia 12-16 tahun, 23.4% berusia 17-25 tahun dan 13.6% berusia 25-35 tahun.



Gambar 3. 3 Data Usia Responden

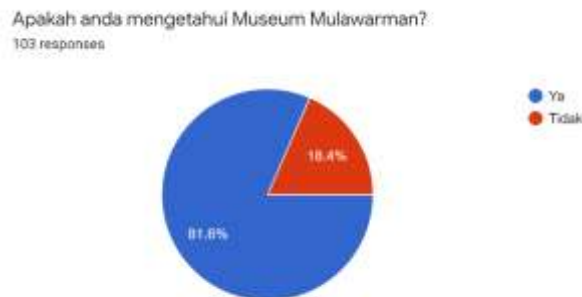
Penulis menanyakan kepada responden apakah pernah melihat logo Ruhui Rahayu sebagai logo Museum Mulawarman. Sebanyak 64.1% responden pernah melihat logo dari Ruhui Rahayu dan 35.9% tidak pernah melihat. Selain itu penulis menanyakan menurut responden logo Ruhui Rahayu bergerak dibidang seperti apa dan 72.8% responden menjawab bergerak dibidang pemerintahan dan 27.2% menjawab bergerak selain dibidang pemerintahan.

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



Gambar 3. 4 Pendapat Responden Logo Ruhui Rahayu Bergerak Di Bidang

Sebesar 81.6% responden mengetahui museum Mulawarman dan 18.4% tidak mengetahui serta 61.2% responden pernah berkunjung ke Museum Mulawarman dan 38.8% tidak pernah mengunjungi Museum Mulawarman.



Gambar 3. 5 Data mengetahui Museum Mulawarman

Terakhir penulis memaparkan 4 gambar yaitu logo dari Museum dihatiku, pemerintah ruhui rahayu, Info Kutai Kartanegara dan Budapest Museum Central lalu penulis menanyakan pendapat responden dari gambar tersebut yang mana merupakan logo dari museum Mulawarman. Sebanyak 70.9% responden menjawab logo Info Kutai Kartanegara merupakan logo dari Museum Mulawarman, 13.6% menjawab logo Ruhui Rahayu, 8.7% menjawab logo Museum dihatiku dan 6.8% menjawab Budapest Museum Central.



### 3.1.3 Observasi

Penulis melakukan observasi Museum Mulawarman pada 30 Mei 2021. Museum Mulawarman memiliki halaman depan yang sangat luas dan pengunjung dapat melihat patung Lembu Suana yang merupakan makhluk mitologi perpaduan dari berbagai hewan. Lembu Suana memiliki rupa belalai dan gading seperti gajah, bersayap seperti burung, bertanduk seperti lembu, bersisik seperti naga, bertaji seperti ayam dan bermahkota seperti seorang raja. Museum Mulawarman tergabung di dalam satu kompleks yang berisikan makam raja-raja Kutai Kartanegara, kantor Museum Mulawarman, kantor cabang Dinas Pendidikan Provinsi Wilayah III, kantin dan toko souvenir.



Gambar 3. 6 Halaman Depan Museum Mulawarman

Sebelum memasuki museum, pengunjung wajib membeli tiket dan membayar retribusi parkir kendaraan. Saat mencari loket masuk Museum bagi pengunjung yang baru pertama kali berkunjung memerlukan petunjuk dari petugas museum yang berjaga di depan pintu museum. Biaya masuk museum untuk anak-anak atau pelajar sebesar 5.000 per individunya, untuk dewasa 10.000 per individu dan wisatawan asing 15.000. Museum tutup selama setahun dampak dari pandemi, museum sempat buka kembali namun hanya berlangsung selama satu bulan dan saat ini museum tutup kembali karena adanya pembatasan kegiatan untuk mencegah penyebaran COVID-19. Saat berkunjung ke museum, penulis sebagai pengunjung biasa, penulis dan pengunjung lain tidak mendapatkan *leaflet* atau buku panduan dan koleksi unggulan Museum Mulawarman. Namun saat penulis berkunjung untuk

melakukan penelitian, penulis mendapatkan buku panduan dan koleksi unggulan sebagai penjelasan tambahan tentang Museum Mulawarman.

Setelah membeli tiket masuk pengunjung akan memasuki museum tanpa *tourguide*. Saat berada di dalam museum, penulis melihat jumlah koleksi peninggalan dari Kerajaan Kutai Kartanegara yang sangat banyak dan terdapat deskripsi penjelasan tentang koleksi yang berada di samping koleksi. Penulis merasa kebingungan saat berada di dalam museum karena tidak adanya petunjuk arah yang mengarahkan pengunjung untuk memasuki ruangan mana yang terlebih dahulu untuk dilihat. Sehingga pengunjung melihat koleksi secara acak dan tidak berurutan yang memungkinkan terjadinya ruangan koleksi yang terlewatkan. Banyak koleksi yang kurang terawat seperti berdebunya koleksi miniatur manusia dan kulit hewan asli yang diawetkan terletak di dalam ruangan berkaca. Selain itu tangga menuju lantai bawah terletak di tempat yang cukup tertutup dan gelap sehingga pengunjung kerap tidak mengetahuinya adanya lantai bawah tanpa sebuah kertas dengan arah panah yang menunjukkan arah tangga ke lantai bawah yang berisikan koleksi keramiklogi dan minirama.

Tabel 3. 1 Daftar Koleksi dalam Ruangan Pameran Tetap Museum

<b>Lantai</b>	<b>Ruang</b>	<b>Keterangan</b>
Lantai Atas	Ruang I	Koleksi sejarah berupa 2 buah meriam, peninggalan VOC.
	Ruang II	Koleksi peninggalan Kesultanan Kutai berupa Singgasana, kursi yang digunakan pada acara resm di Kesultanan. Selain itu terdapat 2 buah patung Lembu Suana.
	Ruang III	Koleksi sejarah dan filologika berisikan perhiasan yang digunakan oleh sultan dan permaisuri seperti ikat pinggang

	yang terbuat dari emas 23 karat atau dikenal dengan Salempang. Selain itu juga ada Kalung Uncal yang terbuat dari emas 18 karat dengan berat 70 gram.
Ruang IV	Koleksi atau kelambu kuning berisikan peninggalan dari kerjaan kutai untuk upacara magis seperti baju rantai, gamelan, guci dan peninggalan budaya dari kesultanan.
Ruang V	Koleksi sejarah memamerkan gamelan yang berasal Jogjakarta dan wayang kulit berasal dari Jawa Tengah.
Ruang VI	Aula yang berisikan patung dan koleksi foto dari raja-raja dan patung replika dari pemimpin yang pernah memimpin di Kalimantan Timur.
Ruang VII & VIII	Koleksi arkeologi berisikan Arca Hindu dan replikasi prasasti Yupa
Ruang IX	Koleksi Etnografi memamerkan set meja tamu yang terbuat dari kayu mahoni dan dihiasi kulit kerang.
Ruang X & XI	Koleksi senjata tradisonal berupa keris dari jawa, bugis dan banjar.
Ruang XII	Koleksi seni rupa dan etnografi seperti hasil buah tangan dari manik manik.
Ruang XIII	Koleksi sejarah berisikann perlengkapan upacara adat Naik Ayun untuk bayi yang telah berusia 40 Hari.
Ruang XIV	Berisikan miniatur rumah tradisional masyarakat Kalimtan Timur.

	Ruang XV	Berisikan topeng yang merupakan karya seni tradisional di Indonesia.
	Ruang XVI	Berisikan peralatan tenun serta produk hasil tenun.
	Ruang XVII	Berisikan minirama legenda turunnya Aji Batara.
	Ruang XVIII	Berisikan koleksi biologika dan geologika menampilkan potensi sumber daya alam yang dimiliki oleh Kalimantan Timur.
	Ruang XIX	Berisikan minirama menceritakan munculnya bayi Putri Karang Melenu di Sungai Mahakam.
	Ruang XX	Koleksi numistika berupa alat tukar yang pernah digunakan dan koleksi heraldik yang memajang stempel dari kerajaan.
Lantai 1 (bawah)		Koleksi keramik dan teknologi tradisional Nusantara. Koleksi keramik yang dipajang berasal dari dinasti di China, Jepang, Vietnam dan lokal. Selain itu terdapat minirama pembuatan gula aren, pembuatan perahu dan lain-lainnya. Ruang lantai 1 cenderung lebih gelap karena sedikitnya cahaya matahari yang masuk serta kurangnya pencahayaan dari lampu. Di ruang lantai 1 terdapat bilik dengan jeruji besi yang terlihat seperti penjara.

### 3.1.4 Brand Audit Museum Mulawarman

Sejarah Museum Mulawarman berdiri sejak 1933 oleh pemerintah Belanda sebagai istana kesultanan dengan gaya arsitektur Eropa klasik. Kemudian tahun 1935 Raja Aji Sultan Muhammad Parikesit menempati istana. Pada tahun 1970 istana diambil oleh pemerintah dengan diganti rugi. Setelah itu pada 1971 istana diserahkan kepada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan beralih fungsi menjadi PUSKORO (Pusat Kesenian dan Olahraga). Kemudian PUSKORO diubah kembali Namanya menjadi Museum Mulawarman pada 1976.



Gambar 3. 7 Logo Pemerintah Provinsi Kalimantan Timur, UPTD Museum Negeri Mulawarman

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=Sqw7CcwWfpE>

Lokasi Museum Mulawarman berada di Jl. Diponegoro No. 26 Tenggarong, Kukar, Kabupaten Kutai, Kalimantan Timur dibawah pengelolaan UPTD (Unit Pelaksana Teknis Daerah) Museum Negeri Provinsi Kalimantan Timur Mulawarman di lingkungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Timur. Visi dari Museum Mulawarman yaitu sebagai pusat perekam atau pusat informasi sejarah dan kebudayaan di Kalimantan Timur serta misinya yaitu:

- Museum menjadi wadah pusat ilmiah, kegiatan edukatif kultural, melestarikan warisan budaya dan tempat rekreasi.
- Konservasi benda-benda peninggalan dan warisan budaya yang bernilai sejarah, ilmu pengetahuan dan kebudayaan.



- Merawat dan memelihara benda-benda peninggalan dan warisan budaya dari wilayah daerah maupun nasional untuk memajukan peradaban dan kebudayaan di Indonesia
- Mendukung pengembangan ilmu teknologi dengan memanfaatkan museum sebagai sumber inspirasi dan apresiasi budaya.
- Melestarikan nilai-nilai luhur budaya bangsa dalam upaya memperkuat jati diri dan rasa kesatuan bangsa (sumber: Sistem Registrasi Nasional Museum).

Jumlah koleksi di Museum Mulawarman berjumlah 5730 buah koleksi dengan 10 kategori yaitu koleksi geologika, koleksi biologika, koleksi etnografika, koleksi arkeologika, koleksi historika, koleksi nusmimanika/heraldik, koleksi filoslogika, koleksi keramiklogika, koleksi teknologika dan koleksi seni rupa. Jenis koleksi yang digunakan oleh museum hingga saat ini yaitu pameran tetap di museum, pameran temporer.

Kegiatan internal museum yang sering dilakukan adalah penelitian koleksi, penataan koleksi, mengumpulkan koleksi dan perawatan koleksi yang ada di museum. Kegiatan eksternal yang dilakukan adalah *tourguide* pengunjung dalam rombongan, pameran di luar museum, pameran virtual, sosialisasi museum ke pelajar atau masyarakat dan menerbitkan buku panduan dan koleksi unggulan dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.

Jadwal kunjungan museum pada saat sebelum pandemi, Senin hingga Kamis buka dari pukul 09.00 hingga 16.00 WITA (Waktu Indonesia Tengah), hari Jumat buka pukul 09.00 hingga 11.30 WITA, hari Sabtu dan Minggu buka pukul 09.00 hingga 16.00 WITA. Harga tiket masuk untuk anak-anak dan pelajar sebesar Rp. 5000, orang dewasa sebesar Rp. 10.000 dan pengunjung asing atau luar negeri sebesar Rp. 15.000. Selain itu terdapat retribusi kendaraan untuk kendaraan beroda dua dipatok Rp. 2000 dan kendaraan roda empat dipatok harga Rp. 5000 untuk perkendaraan.

Jumlah pengunjung dari tahun 2017 hingga 2020 Museum Mulawarman mengalami peningkatan dan penurunan setiap tahunnya.

Pengunjung yang sering berkunjung ke museum adalah pengunjung domestik anak-anak yang berusia dibawah 17 tahun tetapi jumlah pengunjung anak-anak semakin menurun setiap tahunnya.

Tabel 3. 2 Jumlah Pengunjung Museum Mulawarman

Tahun	Domestik		Asing		Jumlah
	Dewasa	Anak-anak	Dewasa	Anak-anak	
2017	56.430	111.622	413	7	84.906
2018	29.446	18.735	298	0	48.479
2019	32.485	27.202	394	0	60.081
2020	13.391	7.147	64	0	20.602

Museum di Hatiku adalah salah satu program dari Museum Nasional bertujuan untuk mengajak pelajar dan masyarakat umum untuk menumbuhkan minat dan mencintai museum melalui gerakan cinta museum.



Gambar 3. 8 Logo Museum di Hatiku

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=Sqw7CcwwFpE>

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Berikut merupakan tampilan dari *booklet* Koleksi Unggulan Museum Mulawarman.



Gambar 3. 9 *Booklet* Koleksi Unggulan Museum Mulawarman

Berikut merupakan tampilan dari *guidebook* Museum Mulawarman.



Gambar 3. 10 *Guidebook* Museum Mulawarman

Berikut merupakan tampilan dari *merchandise uniform* Museum Mulawarman.



Gambar 3. 11 *Merchandise Uniform* Museum Mulawarman

Berikut ini merupakan tampilan dari papan nama Museum Mulawarman.



Gambar 3. 12 Papan Nama Museum

Sumber: <https://www.google.com/maps/@-0.4131831,116.9911156,3a,47.3y,327.45h,88.74t/data=!3m6!1e1!3m4!1soNi08nBfVWnoBLWVNqD99g!2e0!7i16384!8i8192?hl=id>

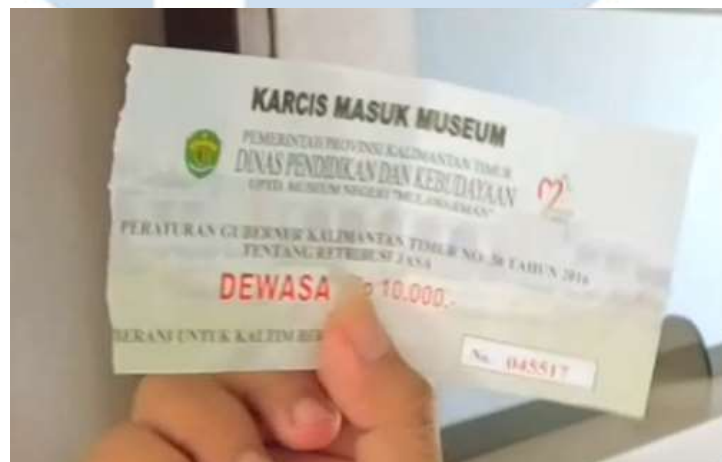
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Berikut ini merupakan tampilan dari loket pembelian tiket museum dan informasi jadwal buka museum.



Gambar 3. 13 Loket Pembelian Tiket Museum dan Informasi Jadwal Buka Museum

Berikut merupakan tampilan dari tiket masuk Museum Mulawarman untuk orang dewasa.



Gambar 3. 14 Tiket Masuk Museum Mulawarman untuk Dewasa

Sumber: [https://www.youtube.com/watch?v=Cp\\_gmlc1bTs&t=130s](https://www.youtube.com/watch?v=Cp_gmlc1bTs&t=130s)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

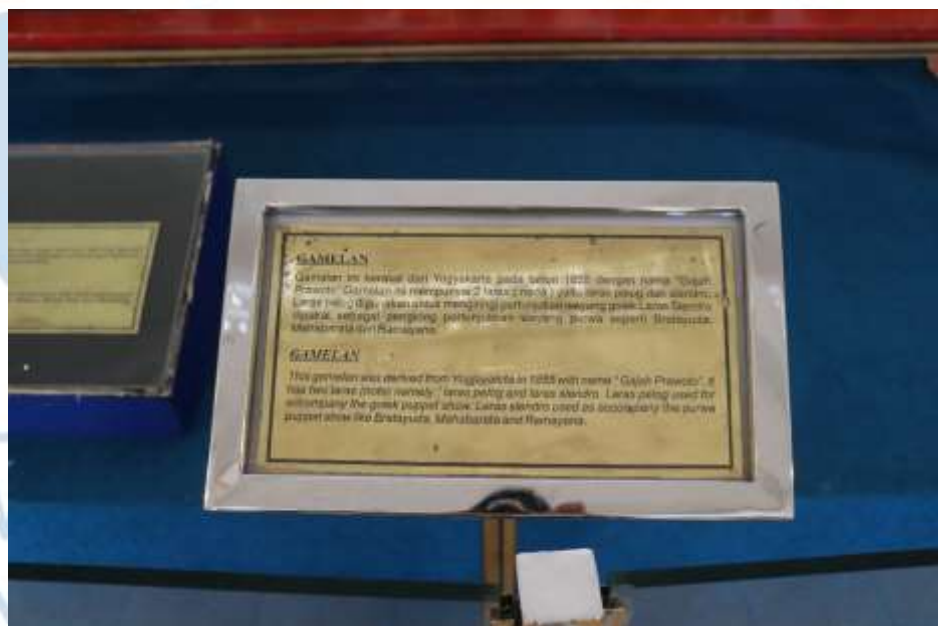


Berikut merupakan tampilan dari banner protokol kesehatan pengunjung Museum Mulawarman.



Gambar 3. 15 Banner Protokol Kesehatan Pengunjung Museum Mulawarman

Berikut merupakan tampilan dari label deskripsi dari salah satu koleksi di Museum Mulawarman.



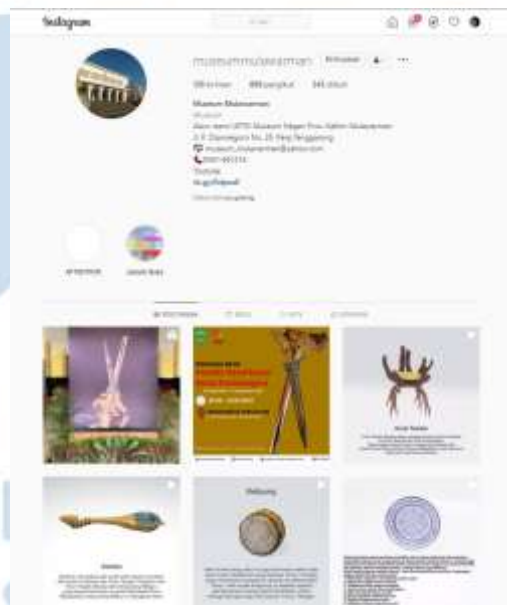
Gambar 3. 16 Deskripsi Koleksi Museum Mulawarman

Selain itu penulis juga melakukan observasi melalui internet terutama media sosial Museum Mulawarman. Berikut merupakan tampilan dari *website* resmi Museum Mulawarman.



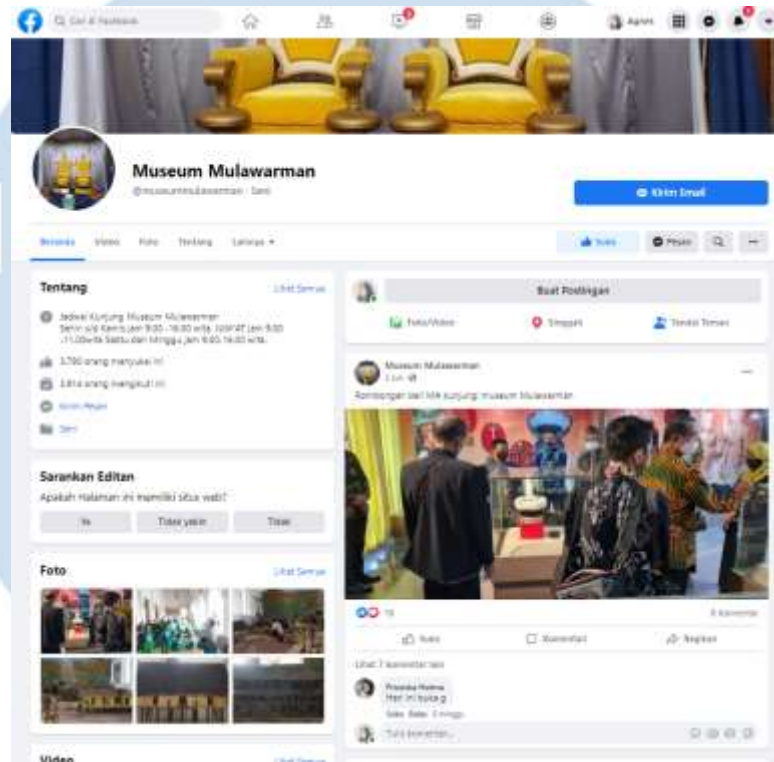
Gambar 3. 17 *Website* Museum Mulawarman

Berikut merupakan tampilan dari Instagram resmi Museum Mulawarman.



Gambar 3. 18 Instagram Museum Mulawarman

Berikut merupakan tampilan dari Facebook resmi Museum Mulawarman.



Gambar 3. 19 Facebook Museum Mulawarman

Berikut merupakan tampilan dari Youtube *channel* resmi Museum Mulawarman.



Gambar 3. 20 Youtube *Channel* Museum Mulawarman

Berikut merupakan tampilan bukti bahwa Museum Mulawarman termasuk sebagai salah satu cagar budaya di Indonesia.



Gambar 3. 21 Museum Mulawarman Termasuk Cagar Budaya

### 3.1.5 Studi Eksisting

Penulis melakukan studi eksisting sebagai tolak ukur dalam perancangan identitas visual Museum Mulawarman. Penulis memilih tiga museum untuk dianalisa sebagai berikut.

#### 1) Museum Nasional Indonesia

Museum Nasional yang terletak di Jakarta, dikenal sebagai “Museum Gajah” didirikan pada 24 April 1778 oleh pemerintah Belanda. Museum Nasional Indonesia berada dibawah pengelolaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Museum Nasional Indonesia memamerkan koleksi prasejarah, arkeolog masa Hindu-Buddha, numismatik dan heraldik, keramik, etnografi, geografi dan sejarah. Penggunaan *logotype* yang digunakan jenis *serif* dan tipis membuat legibilitas atau keterbacaan tulisan rendah.





Gambar 3. 22 Logo Museum Nasional Indonesia

Sumber: <http://blu.djpbk.kemendikbud.go.id/index.php?r=publication/blu/view&id=264>

Berikut tampilan halaman depan gedung Museum Nasional Indonesia.



Gambar 3. 23 Gedung Museum Nasional Indonesia

Sumber: <https://rri.co.id/cirebon/1789-humaniora/1053581/museum-sebagai-pilihan-wisata-rekreasi-edukasi>

Selain itu penulis juga melakukan observasi terhadap penerapan identitas visual Museum Nasional Indonesia pada media-media yang digunakan untuk menunjang kebutuhan museum seperti tiket masuk dan *leaflet*.





Gambar 3. 24 Penerapan Identitas pada Tiket dan *Leaflet*

Sumber: <https://ahalona.com/trip-museum-nasional/>

Tiket pada Museum Nasional Indonesia terbagi menjadi 2 versi yaitu anak-anak dan dewasa. Tiket pada anak-anak di desain terlihat lebih menyenangkan dan dinamis. Sedangkan pada tiket dewasa diperlihatkan beberapa koleksi pada museum.



Gambar 3. 25 Tiket Museum Nasional Indonesia untuk Dewasa dan Anak-Anak

Sumber: [https://www.sangtravelista.com/2016/06/museum-nasional\\_21.html](https://www.sangtravelista.com/2016/06/museum-nasional_21.html)

## 2) **Natural History Museum**

*Natural History Museum* terletak di South Kensington yang memamerkan koleksi sejarah tentang alam. Identitas visual *Natural History Museum* diterapkan diseluruh media yang digunakan secara

konsisten dan bervariasi. Citra yang dimiliki oleh *Natural History Museum* adalah minimalis dan menggunakan warna cerah.



Gambar 3. 26 Logo Natural History Museum

Sumber: <https://www.londonntd.org/natural-history-museum>

Dalam penerapan identitas visual museum, identitas tersebut juga digunakan sebagai elemen grafis atau elemen visual pendukung dengan meletakkan gambar tentang koleksi maupun tentang alam.

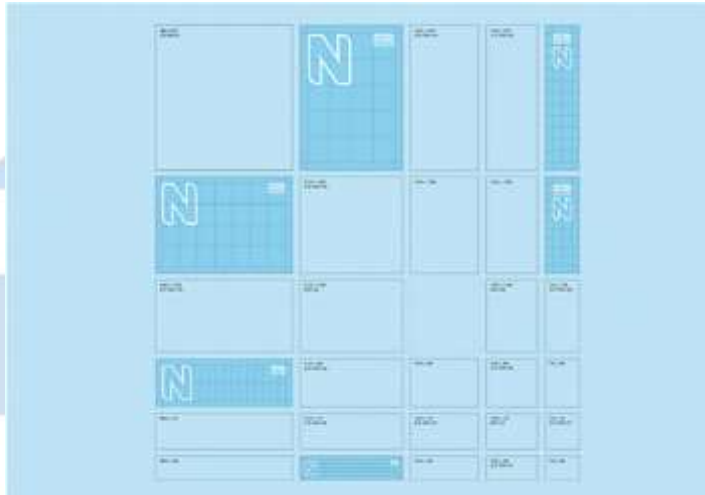


Gambar 3. 27 Penerapan logo dalam elemen visual

Sumber: <http://studio-sutherland.co.uk/projects/national-history-museum.php>

Berikut beberapa bagian dari *graphic standart manual* dari *Natural History Museum* dalam panduan pengaplikasian identitas visual museum.

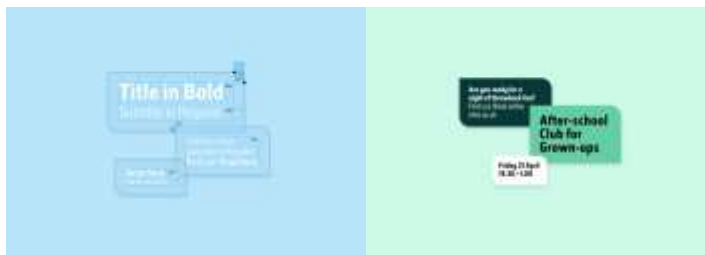
U M M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3. 28 Panduan Pengaplikasian Identitas

Sumber: <https://www.wiedemannlampe.com/projects/nhm>

*Natural History Museum* membentuk ilustrasi kotak pesan yang berisikan informasi singkat untuk pembaca. Dengan pesan yang singkat dapat mempermudah pembaca untuk memahami informasi dan fleksibel. Selain itu tidak hanya sebagai promosi namun juga menghidupkan suasana pameran serta membuat terjadinya hubungan interaksi komunikasi antar pengunjung



Gambar 3. 29 Interpretasi Logo

Sumber: <https://www.wiedemannlampe.com/projects/nhm>

Implementasi identitas visual museum dalam media-media yang digunakan sebagai media promosi untuk Natural History Museum.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3. 30 Implementasi identitas visual Natural Hisitory Museum

Sumber: <https://www.wiedemannlampe.com/projects/nhm>

### 3) **National Museum of Modern and Contemporary Art Korea**

*National Museum of Modern and Contemporary Art Korea* adalah museum yang memamerkan karya seni modern dan seni kontemporer serta museum ini memiliki 3 cabang yang tersebar di beberapa kota di Korea Selatan. *National Museum of Modern and Contemporary Art Korea* berdiri sejak 1969 berada di bawah pengelolaan pemerintah Korea Selatan. Museum ini memiliki citra yang modern namun minimalis dan menggunakan warna-warna yang cerah. Logo museum yang tidak beraturan memiliki makna yaitu dimana sebagai bentuk ekspresi museum dimasa depan akan menjadi museum yang multi-kultural atau museum yang terdiri dari berbagai macam budaya.

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



Gambar 3. 31 Logo National Museum of Modern and Contemporary Art Korea

Sumber: <https://www.brandingasia.com/corporate-identity-koreas-national-museum-of-modern-and-contemporary-art/>

Contoh penerapan identitas visual museum tanpa mendistorsi bentuk namun dengan memasukan gambar pada logo.



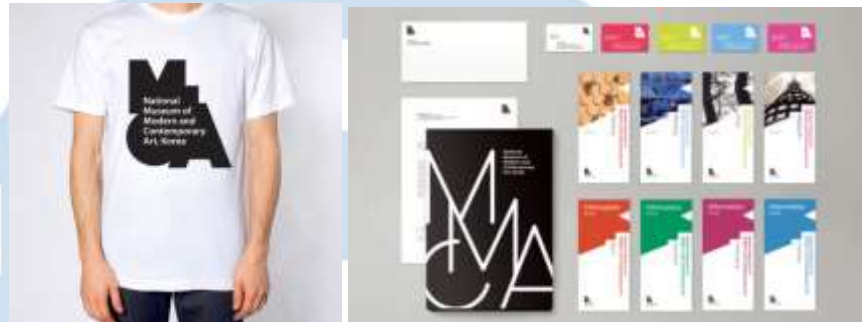
Gambar 3. 32 Penerapan Variasi Logo *National Museum of Modern and Contemporary Art* Korea

Sumber: <https://www.brandingasia.com/corporate-identity-koreas-national-museum-of-modern-and-contemporary-art/>

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



Contoh penerapan identitas visual pada media *collateral* dan *merchandise*.



Gambar 3.33 Implementasi logo *National Museum of Modern and Contemporary Art Korea*

Sumber: <https://www.brandingnesia.com/corporate-identity-koreas-national-museum-of-modern-and-contemporary-art/>

## 3.2 Metode Perancangan

Metodologi perancangan yang digunakan dalam perancangan ulang *brand identity* Museum Mulawarman mengacu pada teori dari Wheeler (2018) terdapat 5 tahapan yaitu:

### 3.2.1 Conducting Research

Pada tahapan awal sebelum mendesain identitas visual, desainer perlu memahami dan mencari informasi terkait Museum Mulawarman seperti visi, misi, target sasaran, budaya, keunggulan dan kelemahan, strategi pemasaran dan hambatan yang akan dihadapi pada masa yang mendatang. Untuk mendapatkan informasi tersebut dapat melakukan wawancara dengan pihak Museum Mulawarman dan membagikan kuesioner untuk 100 responden.

### 3.2.2 Clarifying Strategy

Pada tahapan ini desainer akan menganalisa data yang didapatkan dari metodologi penelitian yang dilakukan pada tahap pertama. Data tersebut digunakan desainer untuk membuat ringkasan dari data tersebut, merangkai

strategi baru, ide dan konsep perancangan identitas visual untuk Museum Mulawarman secara tepat.

### **3.2.3 Designing Identity**

Dari analisa dan data yang didapatkan desainer melakukan mengembangkan ide dan konsep melalui *brainstorming*, *mindmapping* dan *creative brief* seperti menentukan *logotype*, warna, tipografi yang akan divisualisasikan melalui sketsa.

### **3.2.4 Creating Touchpoints**

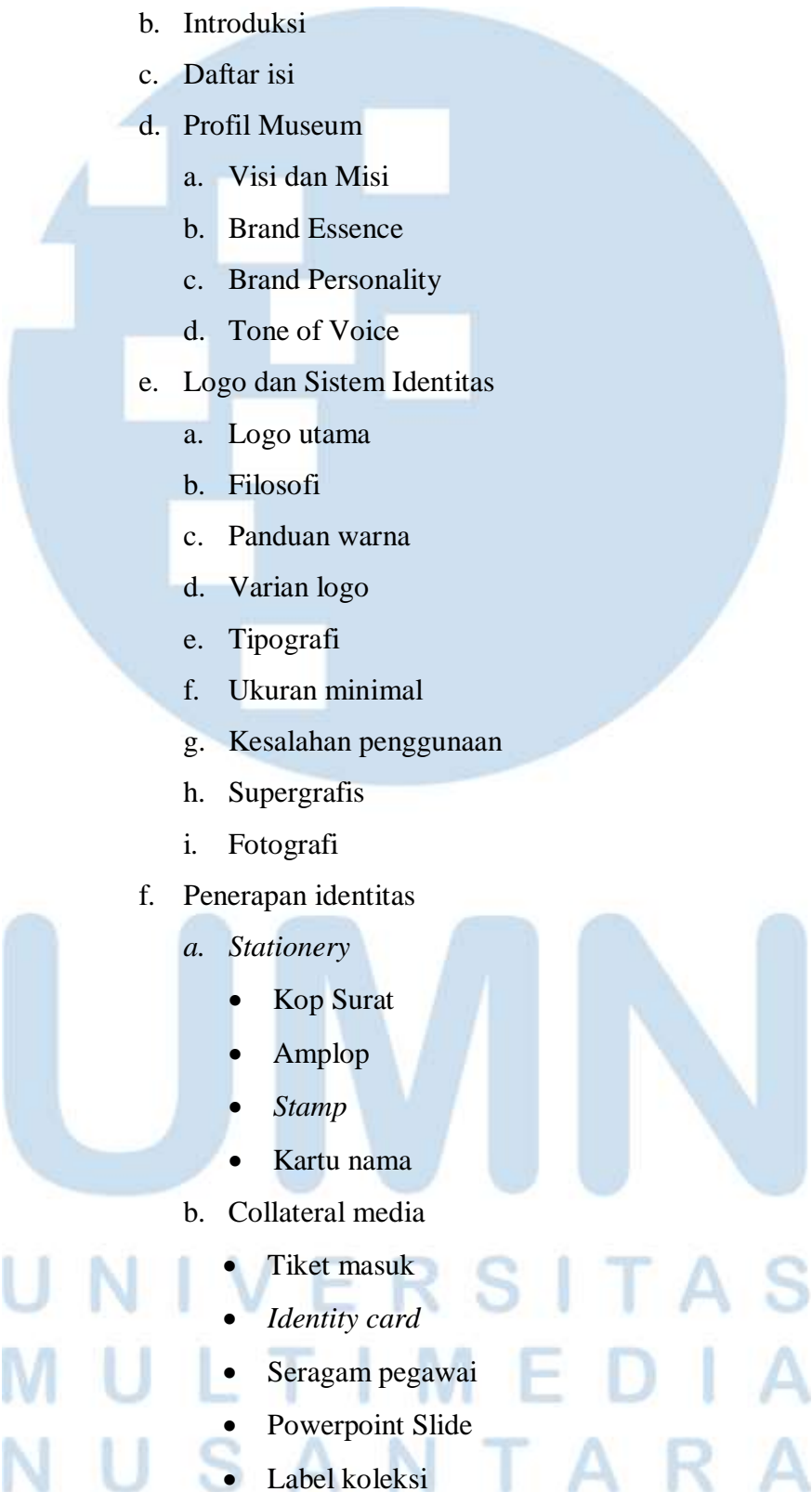
Konsep dan ide identitas visual yang telah disepakati akan dikembangkan dan digitalisasi. Setelah itu desain identitas visual tersebut akan diaplikasikan ke berbagai media sesuai dengan kebutuhan klien.

### **3.2.5 Managing Assets**

Pada tahap terakhir, identitas visual yang baru ditunjukkan kepada masyarakat dan diterapkan diseluruh media yang digunakan. Selain itu juga membuat aturan dalam penggunaan identitas visual atau *brand identity guidelines* untuk menjaga konsistensi dalam penggunaan identitas visual tersebut.

#### **a. Graphic Standart Manual**

Menurut Wheeler (2018, h. 202-204) sebuah merek ataupun perusahaan dalam melakukan *branding* dibutuhkannya sebuah panduan yang bertujuan untuk menjaga konsistensi dalam penerapan identitas. Panduan dibuat dalam bentuk buku fisik maupun buku elektronik sehingga dapat diakses oleh seluruh pihak dalam penerapan identitas *brand*. Isi dari panduan ini berupa tata letak desain, penggunaan warna, tipografi dan pengaplikasian logo. Penulis merancang media yang akan digunakan untuk pengaplikasian perancangan ulang *brand identity* Museum Mulawarman yaitu:

- 
- a. *Cover*
  - b. *Introduksi*
  - c. *Daftar isi*
  - d. *Profil Museum*
    - a. *Visi dan Misi*
    - b. *Brand Essence*
    - c. *Brand Personality*
    - d. *Tone of Voice*
  - e. *Logo dan Sistem Identitas*
    - a. *Logo utama*
    - b. *Filosofi*
    - c. *Panduan warna*
    - d. *Varian logo*
    - e. *Tipografi*
    - f. *Ukuran minimal*
    - g. *Kesalahan penggunaan*
    - h. *Supergrafis*
    - i. *Fotografi*
  - f. *Penerapan identitas*
    - a. *Stationery*
      - *Kop Surat*
      - *Amplop*
      - *Stamp*
      - *Kartu nama*
    - b. *Collateral media*
      - *Tiket masuk*
      - *Identity card*
      - *Seragam pegawai*
      - *Powerpoint Slide*
      - *Label koleksi*

c. Media promosi

- Poster
- *Booklet* koleksi unggulan
- *Website landing page*

d. Media Sosial

- Instagram
  - *Post feed* Instagram
  - *Story* Instagram
- Youtube
  - Youtube *header*
  - Youtube *thumbnail*
  - Youtube *overlay ads*

e. *Merchandise*

- *Goodie bag*
- *Hand Fan*
- *T-shirt*

g. Penutup

h. *Cover* belakang

