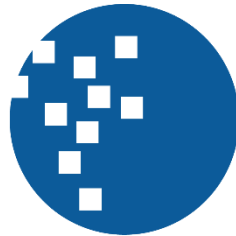


**PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL  
MUSEUM MULTATULI RANGKASBITUNG**



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Nathanael Hansen Wijaya**

**00000028534**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2022**

**PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL  
MUSEUM MULTATULI RANGKASBITUNG**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

**Nathanael Hansen Wijaya**

**0000028534**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2022**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Nathanael Hansen Wijaya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000028534

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

### **PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL MUSEUM MULTATULI RANGKASBITUNG**

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas Akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 10 Oktober 2022



(Nathanael Hansen Wijaya)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

### **PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL MUSEUM MULTATULI RANGKASBITUNG**

Oleh

Nama : Nathanael Hansen Wijaya  
NIM : 00000028534  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 10 Oktober 2022

Pukul 10.30 s.d 11.15 dan dinyatakan

**LULUS**

Dengan susunan pengujian sebagai berikut.

Ketua Sidang



Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.  
319098202/E068502

Penguji



Ardiles Akyuwen, M.Sn.  
323067804/E067811

Pembimbing



Adhreza Brahma, M.Ds.  
304088702/E042750

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.  
311099302/E043487

## **HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas academica Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nathanael Hansen Wijaya  
NIM : 00000028534  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Fakultas : Seni dan Desain  
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul.

### **PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL MUSEUM MULTATULI RANGKASBITUNG**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalihmediakan/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 21 Oktober 2022

Yang menyatakan,



(Nathanael Hansen Wijaya)

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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Ulang Identitas Visual Museum Multatuli Rangkasbitung” tepat sesuai waktunya. Topik ini dipilih karena Museum Multatuli memerlukan suatu identitas yang dapat menjadi ciri visual yang khas dan pembeda dengan museum lainnya. Tujuan pembuatan tugas akhir ini adalah karena Museum Multatuli belum memiliki identitas brand yang jelas dan pasti. Hal ini dikarenakan Museum Multatuli saat ini menggunakan logo berupa wordmark, tetapi logo yang digunakan pada sosial media berupa foto Multatuli. Akibatnya tidak ada ciri khas dalam identitas brand dari Museum Multatuli yang dapat dijadikan pengingat bagi masyarakat.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Adhreza Brahma, M.Ds, sebagai Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga dan teman-teman yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga perancangan ini dapat berguna bagi para pembaca.

Tangerang, 11 Oktober 2022

  
(Nathanael Hansen Wijaya)

# PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL MUSEUM

## MULTATULI RANGKASBITUNG

(Nathanael Hansen Wijaya)

### ABSTRAK

Museum Multatuli Rangkasbitung merupakan museum anti kolonialisme pertama yang berada di Indonesia. Museum ini didirikan untuk mengenang tokoh Belanda penolak kolonialisme yaitu Eduard Douwes Dekker atau biasa dikenal Multatuli. Museum ini diresmikan pada tanggal 11 Februari 2018. Museum ini dibagi menjadi 7 ruangan dengan 4 tema. Namun mengenai identitas dari Museum Multatuli masih belum jelas dan pasti. Museum Multatuli memiliki dua logo. Oleh karena itu, dilakukan perancangan ulang identitas visual Museum Multatuli Rangkasbitung. Tujuannya untuk mengarahkan persepsi masyarakat mengenai nilai dan kualitas museum. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari wawancara, FGD, kuesioner, dan studi referensi. Sementara untuk metode perancangannya menggunakan teori Alina Wheeler (2003) dari buku *Designing Brand Identity : An Essential Guide for the Whole Branding Team*. Perancangan menghasilkan sebuah identitas baru untuk menjaga konsisten *brand* dalam setiap penerapannya. Dari perancangan ini, diharapkan dapat membentuk persepsi masyarakat mengenai Museum Multatuli Rangkasbitung.

**Kata kunci:** Museum Multatuli Rangkasbitung, kolonialisme, *identitas visual*, persepsi

U 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

# **MULTATULI RANGKASBITUNG MUSEUM VISUAL IDENTITY**

## **REDESIGN**

(Nathanael Hansen Wijaya)

### **ABSTRACT (English)**

*The Multatuli Rangkasbitung Museum was the first anti-colonialism museum in Indonesia. The museum is dedicated to the Dutch repository of colonialism Eduard Douwes Dekker, otherwise known as Multatuli. The museum was inaugurated on February 11, 2018. The museum is divided into seven rooms on four themes. But the identity of Multatuli Museum remains unclear and uncertain. The Multatuli Museum has two logos. Hence, it was done to redesign the visual identity of the Multatuli Rangkasbitung Museum. The goal is to direct people's perceptions about the museum's value and quality. The methods of data collection used in this study are drawn from interviews, FGD, questionnaires, and reference studies. While the design method involves Alina Wheeler theory (2003) of the book *Designing Brand Identity : An Essential Guide for the Whole Branding Team*. The design results in a new identity to keep the brand consistent in every application. From this design, it is hoped to shape the public's perception of the Multatuli Rangkasbitung Museum.*

**Keywords:** *Multatuli Rangkasbitung Museum, colonialism, visual identity, perception*

UMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA



## DAFTAR ISI

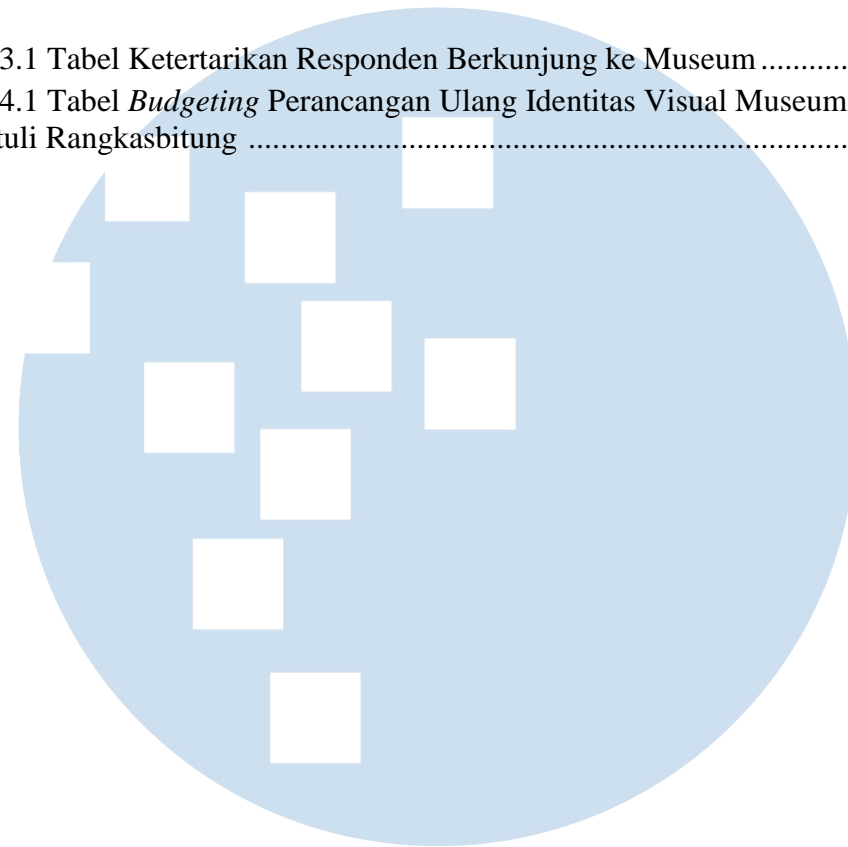
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK .....	vi
<i>ABSTRACT (English)</i> .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah .....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Batasan Masalah .....</b>	<b>2</b>
<b>1.4 Tujuan Tugas Akhir .....</b>	<b>3</b>
<b>1.5 Manfaat Tugas Akhir .....</b>	<b>3</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
<b>2.1 Desain Grafis.....</b>	<b>5</b>
<b>2.1.1 Elemen Desain.....</b>	<b>5</b>
<b>2.1.2 Prinsip Desain .....</b>	<b>20</b>
<b>2.2 Brand.....</b>	<b>22</b>
<b>2.2.1 Branding .....</b>	<b>22</b>
<b>2.2.2 Jenis-Jenis Branding.....</b>	<b>22</b>
<b>2.2.3 Brand Identity .....</b>	<b>23</b>
<b>2.3 Pengertian Museum.....</b>	<b>28</b>
<b>2.3.1 Jenis-Jenis Museum.....</b>	<b>29</b>
<b>2.3.2 Fungsi Museum.....</b>	<b>29</b>
<b>2.3.3 Museum Multatuli Rangkasbitung.....</b>	<b>30</b>
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>31</b>
<b>3.1 Metodologi Penelitian .....</b>	<b>31</b>
<b>3.1.1 Metode Kualitatif.....</b>	<b>32</b>

3.1.1.1	Wawancara.....	33
3.1.1.2	<i>Focus Group Discussion</i> .....	37
3.1.1.3	Observasi .....	31
3.1.1.4	Studi Referensi.....	44
3.1.1.5	Kesimpulan.....	47
3.1.2	Metode Kuantitatif .....	47
3.1.2.1	Kuesioner .....	47
3.2	Metodologi Perancangan.....	52
<b>BAB IV</b>	<b>STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN</b> .....	54
4.1	Strategi Perancangan.....	54
4.1.1	<i>Conducting Research</i> .....	54
4.1.2	<i>Clarifying Strategy</i> .....	55
4.1.3	<i>Designing Identity</i> .....	60
4.1.4	<i>Creating Touchpoints</i> .....	67
4.1.5	<i>Managing Assets</i> .....	87
4.2	Analisis Perancangan.....	91
4.2.1	Analisis Logo dan Sistem Identitas .....	91
4.2.2	Analisis Supergrafis.....	93
4.2.3	Analisis Stationery.....	94
4.2.4	Analisis Marketing Collateral.....	98
4.2.5	Analisis Merchandise .....	101
4.2.6	Analisis Brand Guidelines .....	103
4.3	<i>Budgeting</i> .....	105
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b> .....	107
5.1	Simpulan.....	107
5.2	Saran .....	109
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	xiv
	<b>LAMPIRAN</b> .....	xvi

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Ketertarikan Responden Berkunjung ke Museum .....	51
Tabel 4.1 Tabel <i>Budgeting</i> Perancangan Ulang Identitas Visual Museum Multatuli Rangkasbitung .....	105



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

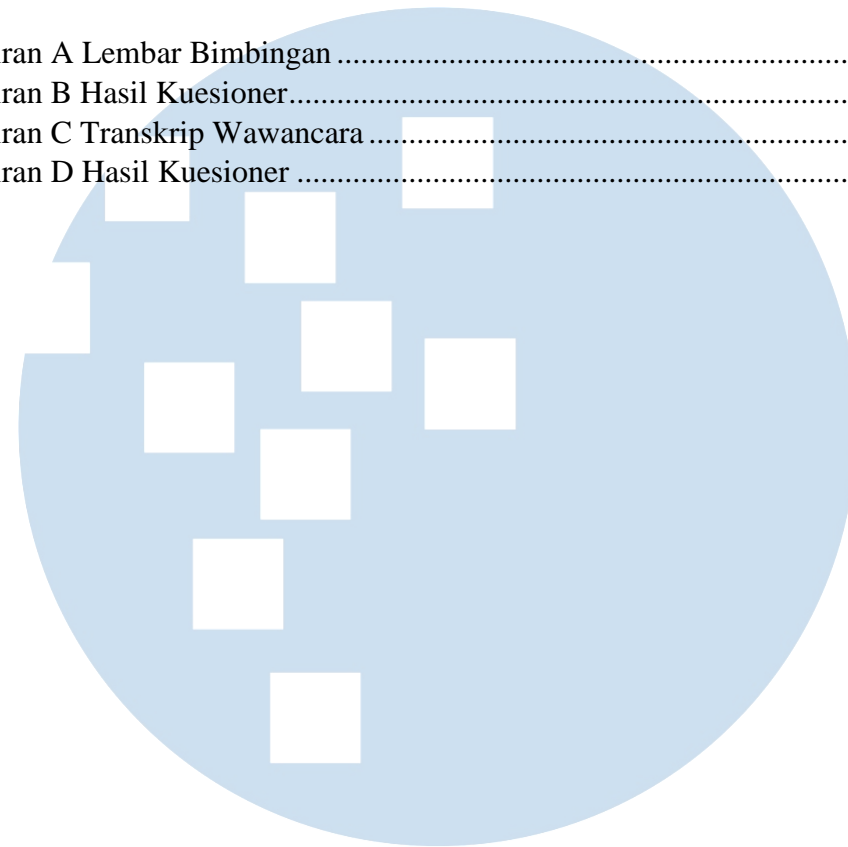
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Line</i> .....	5
Gambar 2.2 <i>Basic Shape and Forms</i> .....	6
Gambar 2.3 <i>Additive Color System</i> .....	7
Gambar 2.4 <i>Subtractive Color System</i> .....	7
Gambar 2.5 <i>Pigment Color Wheel</i> .....	8
Gambar 2.6 <i>Triadic, Tetradic, Warm &amp; Cool Colors</i> .....	9
Gambar 2.7 <i>Color</i> .....	9
Gambar 2.8 <i>Tactile Textures dan Visual Textures</i> .....	12
Gambar 2.9 <i>Typography</i> .....	12
Gambar 2.10 <i>Anatomi Huruf</i> .....	13
Gambar 2.11 <i>Klasifikasi Huruf</i> .....	18
Gambar 2.12 <i>Symetrical, Asymetrical, dan Radial</i> .....	21
Gambar 2.13 <i>Emphasis</i> .....	21
Gambar 2.14 <i>Laws of Perceptual Organization</i> .....	22
Gambar 2.15 <i>Wordmarks</i> .....	24
Gambar 2.16 <i>Letterforms</i> .....	25
Gambar 2.17 <i>Pictorial Marks</i> .....	25
Gambar 2.18 <i>Abstract/Symbolic Marks</i> .....	26
Gambar 2.19 <i>Emblems</i> .....	26
Gambar 3.1 <i>Wawancara bersama Ahmad</i> .....	37
Gambar 3.2 <i>Focus Group Discussion</i> .....	40
Gambar 3.3 <i>Brosur dan Flyer Museum Multatuli</i> .....	41
Gambar 3.4 <i>Penerapan Logo Museum Multatuli</i> .....	42
Gambar 3.5 <i>Pintu Masuk</i> .....	42
Gambar 3.6 <i>Barang Peninggalan Sejarah</i> .....	43
Gambar 3.7 <i>Patung Multatuli</i> .....	44
Gambar 3.8 <i>Museum A.K Gani</i> .....	44
Gambar 3.9 <i>Logo Museum A.K Gani</i> .....	45
Gambar 3.10 <i>Museum Macan</i> .....	46
Gambar 3.11 <i>Logo Museum Macan</i> .....	46
Gambar 3.12 <i>Domisili Responden</i> .....	48
Gambar 3.13 <i>Kepengetahuan Responden tentang Multatuli</i> .....	49
Gambar 3.14 <i>Kepengetahuan Responden mengenai Museum Multatuli</i> .....	50
Gambar 3.15 <i>Impresi Responden terhadap Logo Museum Multatuli</i> .....	52
Gambar 4.1 <i>Mind Mapping</i> .....	56
Gambar 4.2 <i>Proposition</i> .....	56
Gambar 4.3 <i>Moodboard</i> .....	60
Gambar 4.4 <i>Sketsa Digital Alternatif</i> .....	61
Gambar 4.5 <i>Sketsa Terpilih</i> .....	62
Gambar 4.6 <i>Hasil Akhir Sketsa Digitalisasi Logo</i> .....	62
Gambar 4.7 <i>Konstruksi Logo</i> .....	63
Gambar 4.8 <i>Color Palette</i> .....	64

Gambar 4.9 <i>Font</i> Linux Libertine .....	64
Gambar 4.10 <i>Font</i> Roboto.....	65
Gambar 4.11 Supergrafis .....	65
Gambar 4.12 Penggunaan Supergrafis .....	66
Gambar 4.13 Penggunaan <i>Filter</i> .....	67
Gambar 4.14 Perancangan Seragam .....	69
Gambar 4.15 Perancangan <i>ID Card</i> .....	70
Gambar 4.16 Perancangan <i>Lanyard</i> .....	70
Gambar 4.17 Perancangan Kartu Nama.....	71
Gambar 4.18 Bagian Belakang Kartu Nama.....	71
Gambar 4.19 Perancangan Kop Surat .....	72
Gambar 4.20 Perancangan Amplop .....	73
Gambar 4.21 Perancangan <i>Stamp</i> .....	73
Gambar 4.22 Perancangan <i>Flashdisk</i> .....	74
Gambar 4.23 Perancangan Instagram <i>Story</i> .....	75
Gambar 4.24 Perancangan Instagram <i>Post</i> .....	76
Gambar 4.25 Perancangan <i>Flyer</i> .....	77
Gambar 4.26 Perancangan Brosur.....	78
Gambar 4.27 Perancangan <i>T-Shirt</i> .....	80
Gambar 4.28 Perancangan <i>Notebook</i> dan <i>Pen</i> .....	81
Gambar 4.29 Perancangan <i>Tote Bag</i> dan <i>String Bag</i> .....	82
Gambar 4.30 Perancangan Topi.....	82
Gambar 4.31 Perancangan Botol Minum .....	83
Gambar 4.32 Perancangan Jam Dinding.....	84
Gambar 4.33 Perancangan Gantungan Kunci dan <i>Badge Pin</i> .....	85
Gambar 4.34 Perancangan Masker .....	86
Gambar 4.35 <i>Grid 8 Columns</i> .....	88
Gambar 4.36 <i>Grid 8x8 Columns</i> .....	88
Gambar 4.37 <i>Grid Cover</i> .....	89
Gambar 4.38 <i>Grid Pages</i> .....	89
Gambar 4.39 <i>Katern Brand Guidelines</i> .....	90
Gambar 4.40 Analisis Logo Museum Multatuli .....	91
Gambar 4.41 Analisis <i>Color Palette</i> .....	92
Gambar 4.42 Analisis Tipografi .....	93
Gambar 4.43 Analisis Supergrafis .....	94
Gambar 4.44 Analisis Hasil Perancangan <i>Stationery 1</i> .....	94
Gambar 4.45 Analisis Hasil Perancangan <i>Stationery2</i> .....	96
Gambar 4.46 Analisis Seragam.....	97
Gambar 4.47 Analisis <i>Stamp</i> .....	98
Gambar 4.48 Analisis <i>Flyer</i> .....	99
Gambar 4.49 Analisis Brosur .....	100
Gambar 4.50 Analisis Instagram <i>Post</i> .....	100
Gambar 4.51 Analisis Instagram <i>Story</i> .....	101
Gambar 4.52 Analisis <i>Merchandise</i> .....	102
Gambar 4.53 Analisis <i>Brand Guidelines</i> .....	104

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Lembar Bimbingan .....	xvi
Lampiran B Hasil Kuesioner.....	xvii
Lampiran C Transkrip Wawancara .....	xix
Lampiran D Hasil Kuesioner .....	xxv



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA