

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Museum Multatuli Rangkasbitung merupakan museum anti kolonialisme pertama yang berada di Indonesia. Museum ini berada di Jalan Alun-Alun Timur No. 8 Rangkasbitung, Lebak Banten. Museum ini didirikan untuk mengenang tokoh Belanda penolak kolonialisme yaitu Eduard Douwes Dekker atau biasa dikenal Multatuli. Museum Multatuli diresmikan oleh Bupati Lebak yaitu Hj. Iti Octavia Jayabaya pada tanggal 11 Februari 2018. (Muchtar, 2018). Museum ini dibagi menjadi 7 ruangan dengan 4 tema. Museum ini dibangun bekas kawedanan pada tahun 1930 dengan tata letak yang modern, serta memiliki audio visual yang interaktif. (Awwal, 2019). Walaupun Museum tersebut sudah memiliki banyak perubahan, namun identitas visual mereka tidak berubah.

Menurut Ubaidillah Muchtar selaku Kepala Seksi Dinas Cagar Budaya dan Museum, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, Kabupaten Lebak, mengenai identitas dari Museum Multatuli yang masih belum jelas dan pasti. Museum Multatuli saat ini menggunakan logo berupa *wordmark*, tetapi logo yang digunakan pada sosial media berupa foto Multatuli. Hal tersebut membuat Museum Multatuli tidak memiliki visual yang menjadi ciri khas yang dapat dijadikan sebagai identitas. (Adiakurnia, 2018). Hal ini membuat identitas menjadi tidak konsisten dan tidak ada sistem. Hal tersebut juga diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan dengan Pak Ahmad selaku Kurator Museum Multatuli yang mengatakan, bahwa Museum Multatuli memiliki 2 logo. Akan tetapi, kedua logo tersebut belum ada yang *fix*. Sistem penerapan yang dilakukan pada media brosur menggunakan 2 logo yang berbeda.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah *rebranding* identitas visual Museum Multatuli agar memiliki ciri khas. Sebuah identitas visual terdapat tujuan yaitu sebagai pembeda dan membangun posisi perusahaan dalam pasar dengan

perusahaan lain. (Landa, 2011). Tentunya sebuah museum harus memiliki identitas karena museum merupakan tempat untuk membantu dan menciptakan mengenai peristiwa siapa diri mereka. Oleh karena itu, logo merupakan representasi visual dari sebuah produk atau *brand* agar terlihat lebih menarik dan mudah diingat. Pengertian *branding* sendiri sudah dikenal sejak merek atau nama produk ada. *Rebranding* berhubungan dengan nama *brand* atau logo dari sebuah perusahaan yang memiliki citra, karakter, dan kesan di benak konsumen. (Landa, 2006). Dengan adanya uraian fenomena tersebut, maka penulis meneliti dan merancang ulang identitas visual Museum Multatuli Rangkasbitung untuk Tugas Akhir.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis menemukan permasalahan sebagai berikut:

1. Identitas visual yang dimiliki oleh museum ini terdapat 2 identitas yang berbeda.
2. Diperlukan sebuah panduan dalam bentuk GSM untuk mengatur identitas visual.

Maka dari kedua masalah tersebut, rumusan masalah yang didapati oleh penulis adalah bagaimana perancangan ulang identitas visual Museum Multatuli Rangkasbitung dalam bentuk *Graphic Standard Manual* sebagai panduan dalam pengaplikasian atau penggunaan identitas *brand*.

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah yang dibuat memiliki tujuan untuk membatasi pembahasan agar fokus pada penjabarannya dan tidak melebar. Batasan masalahnya antara lain:

Geografis:

- Kota
  - Primer : Rangkasbitung
  - Sekunder : Tangerang, Cilegon, Serang, Pandeglang
- Provinsi : Banten

Demografis:

- Usia : 13 - 25 tahun (Karena pada usia tersebut memiliki potensi mengunjungi museum untuk mempelajari sejarah. Misalnya dalam rangka studytour bagi pelajar).
- Jenis Kelamin : Laki-Laki dan Perempuan
- Tingkat Pendidikan : SMP - S1
- Pekerjaan : Pelajar, Mahasiswa, Pekerja Kantoran, Wirausaha
- Penghasilan : >3.000.000
- Status Ekonomi : C-A

Psikografis:

- Mau belajar, rasa ingin tahu, mencari ilmu baru, mempelajari sejarah kolonialisme di Indonesia, suka berkunjung ke Museum, dan suka terhadap sejarah Pahlawan.

#### 1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari tugas akhir ini adalah merancang ulang identitas visual Museum Multatuli Rangkasbitung.

#### 1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari pembuatan tugas akhir ini antara lain:

1. Bagi penulis

Menambah wawasan penulis khususnya dalam bidang *branding*. Melalui pembuatan tugas akhir ini juga, penulis dapat melatih

tanggung jawab dan kewajibannya dalam menyelesaikan masalah yang ada.

2. Bagi orang lain

Penulis berharap tugas akhir ini dapat menjadi sebuah referensi bagi orang lain mengenai *rebranding* dan juga proses yang terdapat di dalamnya yaitu mengatur waktu.

3. Bagi universitas

Tugas Akhir ini dapat menjadi karya untuk menambah berbagai karya yang sudah ada di Universitas Multimedia Nusantara dan juga dapat menjadi referensi bagi mahasiswa DKV lainnya yang nantinya ingin mengambil topik mengenai *rebranding*.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA