

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL

MUSEUM KERIS NUSANTARA



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Jocelyn Nathania Setiani

00000041924

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL

MUSEUM KERIS NUSANTARA



LAPORAN TUGAS AKHIR

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

Jocelyn Nathania Setiani

00000041924

UMN

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2023

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Jocelyn Nathania Setiani
Nomor Induk Mahasiswa : 00000041924
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL MUSEUM KERIS NUSANTARA

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, 6 Juni 2023



Jocelyn Nathania Setiani

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

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL
MUSEUM KERIS NUSANTARA**

Oleh

Nama : Jocelyn Nathania Setiani
NIM : 00000041924
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 26 Juni 2023
Pukul 13.00 s.d 13.45 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

Penguji

Roy Anthonius Susanto, S.Sn., M.Ds.
0402038006 /E061071

Pembimbing

Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc.
0319098202/E068502

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual

Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/E043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Jocelyn Nathania Setiani
NIM : 00000041924
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain
Jenis Karya : *Tesis/Skripsi/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 IDENTITAS VISUAL MUSEUM KERIS NUSANTARA

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, 10 Juli 2023

Yang menyatakan,



Jocelyn Nathania Setiani

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

Penulis panjatkan puji dan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus karena atas anugerah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir berjudul “Perancangan Identitas Visual Museum Keris Nusantara” dengan baik dan tepat waktu. Penulisan laporan ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana desain (S.Ds.) di Universitas Multimedia Nusantara (UMN).

Penulis memilih topik ini karena Museum Keris Nusantara ikut andil dalam upaya pelestarian benda peninggalan/pusaka bersejarah Indonesia serta mengenalkannya kepada generasi-generasi muda agar keris tidak lekang oleh zaman dan pengakuan keris dari UNESCO tidak hilang. Melalui perancangan identitas visual, diharapkan masyarakat Solo dapat lebih menyadari (*aware*), mengenal (*recognize*), dan memahami perbedaan serta keunikan yang ingin disampaikan oleh Museum Keris Nusantara sehingga timbullah persepsi yang kuat di benak pengunjung.

Dalam perancangan tugas akhir ini, penulis berharap dapat lebih mendalami metode-metode desain terutama berkaitan dengan perancangan identitas visual serta dapat mengimplementasikan ilmu yang penulis peroleh selama duduk di bangku perkuliahan agar dapat mengerjakan kebutuhan desain yang diperlukan. Selain itu, penulis berharap agar tugas akhir ini mampu menjelaskan proses perancangan identitas visual yang tepat dan efektif bagi pembaca mengingat logo memiliki peran yang sangat penting bagi keberlangsungan suatu merek.

Perancangan dan penulisan tugas akhir ini tidak akan selesai tanpa adanya dukungan serta bantuan dari pihak-pihak yang terlibat. Oleh karena itu, penulis ingin berterima 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. Frindhinia Medyasepti, S.Sn., M.Sc., sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Anjang Pratama S. dan Muhammad Fariz Al Hazmi selaku perwakilan dari Museum Keris Nusantara yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi narasumber untuk tugas akhir ini.
6. Darfi Rizkavirwan selaku praktisi/ahli *branding* dan narasumber *expert interview* yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan *insight* tambahan mengenai *branding*.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman saya, Wei, Rico, Clau, Steph, Niya, Rio, Rissa yang telah membantu dan mendukung saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Teman-teman GBI yang telah mendukung saya selama pengerjaan tugas akhir ini.

Tugas akhir ini tentunya tidak luput dari adanya kesalahan. Oleh karena itu, penulis berharap adanya kritik dan saran yang membangun. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) UMN yang membutuhkan.

Tangerang, 10 Juli 2023

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Jocelyn Nathania Setiani

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL

MUSEUM KERIS NUSANTARA

(Jocelyn Nathania Setiani)

ABSTRAK

Museum Keris Nusantara diresmikan pada tahun 2017 di Solo sebagai salah satu upaya untuk mempertahankan pengakuan keris Indonesia oleh UNESCO sebagai warisan karya agung budaya dunia dalam kategori non-bendawi. Selain itu, Museum Keris Nusantara didirikan dengan tujuan sebagai pusat pelestarian dan pengembangan informasi mengenai keris kepada generasi muda. Namun setelah lebih dari lima tahun berdiri, Museum Keris Nusantara belum memiliki identitas visual dan selama ini menggunakan logo dari UPT Museum Solo yang tidak korelatif dengan karakteristik museum. Hal ini mempengaruhi *awareness* dan *recognition* masyarakat terhadap museum serta tidak tersampainya keunikan yang dimiliki Museum Keris Nusantara yaitu koleksinya yang berasal dari seluruh daerah di Nusantara. Tidak adanya identitas visual juga dapat mempengaruhi pandangan masyarakat akan kredibilitas dan kualitas yang dimiliki museum. Oleh karena itu, identitas visual sangatlah penting kehadirannya untuk Museum Keris Nusantara. Perancangan ini mengacu pada metode dari Alina Wheeler dalam bukunya yang berjudul *Designing Brand Identity* dengan metode penelitian berupa wawancara, observasi, studi eksisting, studi referensi, dan penyebaran kuesioner. Hasil luaran perancangan ini berupa sistem identitas beserta panduannya dan juga media kolateral dalam bentuk *Graphic Standard Manual* (GSM).

Kata kunci: *Branding*, *Graphic Standard Manual* (GSM), Identitas Visual, Keris, Museum Keris Nusantara

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

***VISUAL IDENTITY DESIGN
FOR MUSEUM KERIS NUSANTARA***

(Jocelyn Nathania Setiani)

ABSTRACT (English)

*Museum Keris Nusantara was inaugurated in 2017 in Solo as an effort to maintain Indonesian keris recognition by UNESCO as a world cultural heritage masterpiece in the intangible category. It was established with the aim of being the center of preservation and information development about keris to the younger generation. Yet, after more than five years of existence, Museum Keris Nusantara doesn't have visual identity and has been using the UPT Museum Solo logo which doesn't correlate with museum's characteristics. This affects public awareness and recognition of the museum, and doesn't convey the uniqueness of the Museum Keris Nusantara, namely its collections from all regions in the archipelago. Hence, the visual identity absence can affect the public's view of museum's credibility and quality. Therefore, visual identity is very important for Museum Keris Nusantara. This design refers to the method of Alina Wheeler in her book entitled *Designing Brand Identity*, using qualitative and quantitative research methods. The output of this design is an identity system along with its guidelines and collateral media in the form of a *Graphic Standard Manual (GSM)*.*

Keywords: *Branding, Graphic Standard Manual (GSM), Keris, Museum Keris Nusantara, Visual Identity*

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 ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	5
1.5 Manfaat Tugas Akhir	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Desain	6
2.1.1 Warna	6
2.1.2 Prinsip Desain	14
2.1.3 Tipografi	20
2.1.4 <i>Proporsional Systems (Fibonacci System dan Golden Ratio)</i>	23
2.1.5 <i>Layout</i>	24
2.1.6 <i>Grid</i>	26
2.1.7 <i>Fotografi</i>	29
2.2 <i>Brand</i>	35
2.2.1 <i>Branding</i>	35
2.2.2 <i>Brand Equity</i>	36
2.2.3 <i>Brand Strategy</i>	37
2.2.4 <i>Brand Value</i>	37

2.2.5	<i>Brand Personality</i>	38
2.2.6	<i>Brand Positioning</i>	38
2.2.7	<i>Tone of Voice</i>	39
2.2.8	<i>Brand Ideals</i>	39
2.2.9	Identitas Visual	41
2.3	Graphic Standard Manual (GSM)	46
2.3.1	Komponen GSM	46
2.3.2	Karakteristik Guidelines	46
2.3.3	Media Kolateral/Touchpoint	47
2.4	Museum	54
2.4.1	Fungsi Museum	55
2.4.2	Identitas Visual untuk Museum	55
2.4.3	Jenis Museum	56
2.4.4	Museum Keris Nusantara	57
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN		58
3.1	Metodologi Penelitian	58
3.1.1	Metode Kualitatif	58
3.1.2	Metode Kuantitatif	93
3.2	Metodologi Perancangan	100
BAB IV STRATEGI DAN ANALISIS PERANCANGAN		102
4.1	Strategi Perancangan	102
4.1.1	<i>Conducting Research</i>	102
4.1.2	<i>Clarifying Strategy</i>	103
4.1.3	<i>Designing Identity</i>	109
4.1.4	<i>Creating Touchpoints</i>	131
4.1.5	<i>Managing Assets</i>	153
4.2	Analisis Perancangan	157
4.2.1	Analisis Logo dan Sistem Identitas	157
4.2.2	Analisis Warna	160
4.2.3	Analisis Tipografi	162
4.2.4	Analisis Tagline	163
4.2.5	Analisis Supergrafis	164

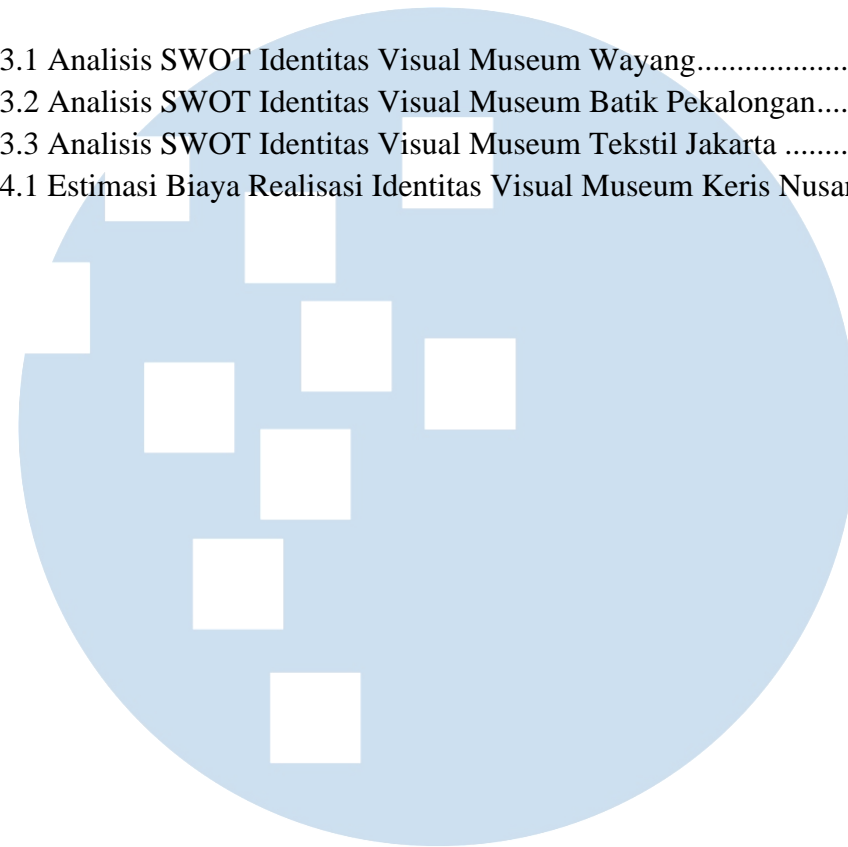
4.2.6 Analisis Fotografi.....	166
4.2.7 Analisis Touchpoints	168
4.2.8 Analisis Graphic Standard Manual (GSM).....	200
4.3 Budgeting	203
BAB V PENUTUP	206
5.1 Simpulan.....	206
5.2 Saran.....	208
DAFTAR PUSTAKA	xxii
LAMPIRAN	xxvi

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT Identitas Visual Museum Wayang.....	79
Tabel 3.2 Analisis SWOT Identitas Visual Museum Batik Pekalongan.....	82
Tabel 3.3 Analisis SWOT Identitas Visual Museum Tekstil Jakarta	86
Tabel 4.1 Estimasi Biaya Realisasi Identitas Visual Museum Keris Nusantara .	203



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Color Temperature</i>	7
Gambar 2.2 Skema Warna Monokromatik dan Pengaplikasiannya pada Logo Paypal.....	7
Gambar 2.3 Skema Warna <i>Analogous</i> dan Pengaplikasiannya pada Logo Mastercard.....	8
Gambar 2.4 Skema Warna Komplementer dan Pengaplikasiannya pada Logo Los Angeles Lakers.....	8
Gambar 2.5 Skema Warna <i>Split Complementary</i> dan Pengaplikasiannya pada Logo Taco Bell.....	9
Gambar 2.6 Skema Warna <i>Triadic</i> dan Pengaplikasiannya pada Logo Popsicle ...	9
Gambar 2.7 Skema Warna <i>Tetradic</i> dan Pengaplikasiannya pada Logo Microsoft	10
Gambar 2.8 Warna Merah dalam Logo Coca Cola.....	10
Gambar 2.9 Warna Kuning dalam Logo Post-it.....	11
Gambar 2.10 Warna Biru dalam Logo Unilever.....	11
Gambar 2.11 Warna Hijau dalam Logo Gojek	11
Gambar 2.12 Warna Ungu dalam Logo Hallmark.....	12
Gambar 2.13 Warna Jingga dalam Logo Nickelodeon	12
Gambar 2.14 Warna Hitam dalam Logo Chanel.....	13
Gambar 2.15 Warna Putih dalam Logo MAC	13
Gambar 2.16 Warna Abu-abu dalam Logo Mercedes Benz	14
Gambar 2.17 Warna Emas dalam Logo Magnum.....	14
Gambar 2.18 Contoh Desain dalam Berbagai Macam Format	15
Gambar 2.19 Keseimbangan Simetri pada Logo	15
Gambar 2.20 Keseimbangan Asimetri pada Logo	16
Gambar 2.21 Keseimbangan Radial pada Logo.....	16
Gambar 2.22 Penerapan Hierarki Visual dalam Poster.....	17
Gambar 2.23 Penerapan Ritme dalam Format <i>Multiple Page</i>	18
Gambar 2.24 Penerapan Kesatuan dalam Suatu Lukisan.....	18
Gambar 2.25 Prinsip Desain <i>Laws of Perceptual Organization</i>	19
Gambar 2.26 <i>Kerning</i> dan <i>Tracking</i> dalam Tipografi.....	21
Gambar 2.27 <i>Word Spacing</i> dalam Tipografi	21
Gambar 2.28 <i>Leading</i> dalam Tipografi.....	21
Gambar 2.29 Pengaplikasikan Jenis Huruf <i>Serif</i> pada Logo BNI.....	22
Gambar 2.30 Pengaplikasikan Jenis Huruf <i>Slab Serif</i> pada Logo Sony	22
Gambar 2.31 Pengaplikasikan Jenis Huruf <i>Sans Serif</i> pada Logo Google	22
Gambar 2.32 Pengaplikasikan Jenis Huruf <i>Script</i> pada Logo Ford.....	23
Gambar 2.33 Pengaplikasikan Jenis Huruf <i>Display</i> atau <i>Decorative</i> pada Logo Disney	23

Gambar 2.34 Kotak Fibonacci	24
Gambar 2.35 <i>Fibonacci Spiral</i>	24
Gambar 2.36 <i>Columns and Gutters</i>	25
Gambar 2.37 Jenis-jenis <i>Alignment</i>	25
Gambar 2.38 <i>Hyphenation</i> dan <i>Justification</i> yang Belum Aktif (Kiri) dan Sudah Aktif (Kanan) disertai dengan Penyesuaian <i>Spacing</i>	26
Gambar 2.39 Anatomi <i>Grid</i>	27
Gambar 2.40 <i>Single-column Grid</i>	28
Gambar 2.41 <i>Multicolumn Grid</i>	29
Gambar 2.42 <i>Modular Grid</i>	29
Gambar 2.43 Komposisi Simetri.....	30
Gambar 2.44 Komposisi Radial	30
Gambar 2.45 Komposisi Diagonal.....	31
Gambar 2.46 Komposisi <i>Overlapping</i>	31
Gambar 2.47 Komposisi <i>The Golden Spiral</i>	31
Gambar 2.48 Komposisi <i>Tall Crop</i>	32
Gambar 2.49 Komposisi <i>Letterbox</i>	32
Gambar 2.50 Komposisi <i>Framing</i>	33
Gambar 2.51 Komposisi <i>Geometric Patterns</i>	33
Gambar 2.52 Komposisi <i>Massed Pattern</i>	33
Gambar 2.53 Komposisi <i>Rhythmic Element</i>	34
Gambar 2.54 <i>Treatment</i> Warna pada Gojek yaitu <i>Bright, Pastels, dan Hues</i>	35
Gambar 2.55 Piramida Ekuitas Merek	37
Gambar 2.56 <i>Signature</i> Terdiri Atas <i>Logotype, Brandmarks, dan Tagline</i>	43
Gambar 2.57 <i>Wordmarks</i> untuk FedEx.....	43
Gambar 2.58 <i>Letterforms</i> untuk Facebook	44
Gambar 2.59 <i>Pictorial Marks</i> untuk WWF	44
Gambar 2.60 <i>Abstract</i> atau <i>Symbolic Marks</i> untuk Pertamina	44
Gambar 2.61 <i>Emblems</i> untuk Manchester United.....	45
Gambar 2.62 <i>Website</i>	48
Gambar 2.63 <i>Stationery</i>	48
Gambar 2.64 <i>Identification Sign</i>	49
Gambar 2.65 <i>Directional Sign</i>	49
Gambar 2.66 <i>Warning Sign</i>	50
Gambar 2.67 <i>Regulatory and Prohibitory Sign</i>	50
Gambar 2.68 <i>Operational Sign</i>	50
Gambar 2.69 <i>Honorific Sign</i>	51
Gambar 2.70 <i>Interpretive Sign</i>	51
Gambar 2.71 <i>Product Design</i>	52
Gambar 2.72 <i>Packaging</i>	52

Gambar 2.73 <i>Advertising</i>	52
Gambar 2.74 <i>Placemaking</i>	53
Gambar 2.75 <i>Vehicles</i>	53
Gambar 2.76 <i>Uniforms</i>	54
Gambar 2.77 <i>Ephemera</i>	54
Gambar 3.1 Wawancara Pengelola Museum dengan Fariz (Kiri) dan Anjang (Kanan).....	61
Gambar 3.2 Wawancara dengan Pengunjung Museum 1 Berupa Rekaman Suara.....	62
Gambar 3.3 Wawancara dengan Pengunjung Museum 2 Berupa Rekaman Suara.....	63
Gambar 3.4 <i>Expert Interview</i> dengan Darfi Rizkavirwan selaku Praktisi <i>Branding</i>	65
Gambar 3.5 Foto Gedung Museum Keris Nusantara (Atas), Relief Pembuatan Keris (Kiri Bawah), dan Sengkalan (Kanan Bawah)	68
Gambar 3.6 Foto Dominasi Warna Abu dan Emas pada Gedung (Kiri Atas) dan Detail Ornamen Gedung (Kiri Bawah dan Kanan)	68
Gambar 3.7 Foto Ruang Locket, Suasana dan Kondisi Lantai 2, <i>Display</i> Keris Empu se-Indonesia, dan Ruang Audio Visual	69
Gambar 3.8 Foto Tombak, Perpustakaan, Ruang Anak, Kondisi Lantai 3, dan Komponen Keris	70
Gambar 3.9 Foto Diorama Pembuatan Keris	70
Gambar 3.10 Foto Keris Kiai Tengara Milik Presiden Joko Widodo.....	71
Gambar 3.11 Foto Label Karya, <i>Barcode</i> , Suasana Ruang Pamer, dan Informasi di Dinding Museum.....	71
Gambar 3.12 Foto <i>Booklet</i> Museum Keris Nusantara	72
Gambar 3.13 Foto Brosur Museum Keris Nusantara.....	73
Gambar 3.14 Foto <i>X-Banner</i> Museum Keris Nusantara.....	73
Gambar 3.15 Foto <i>Signage</i> Museum Keris Nusantara.....	74
Gambar 3.16 Patung Museum Keris Nusantara.....	74
Gambar 3.17 Logo Museum Wayang	77
Gambar 3.18 Pengaplikasian Logo Museum Wayang pada Penanda Gedung, <i>Flyer</i> , dan Label Karya	78
Gambar 3.19 Konten Informasi di Instagram Museum Wayang	79
Gambar 3.20 Logo Museum Batik Pekalongan	81
Gambar 3.21 Logo Museum Batik Pekalongan sebagai Penanda Gedung.....	82
Gambar 3.22 Pengaplikasian Logo Museum Batik Pekalongan pada Media Cetak dan Digital.....	82
Gambar 3.23 Logo Museum Tekstil Jakarta	84
Gambar 3.24 Tampak Depan Museum Tekstil Jakarta.....	85
Gambar 3.25 Pengaplikasian Logo Museum Tekstil Jakarta pada Media Cetak dan Digital.....	86

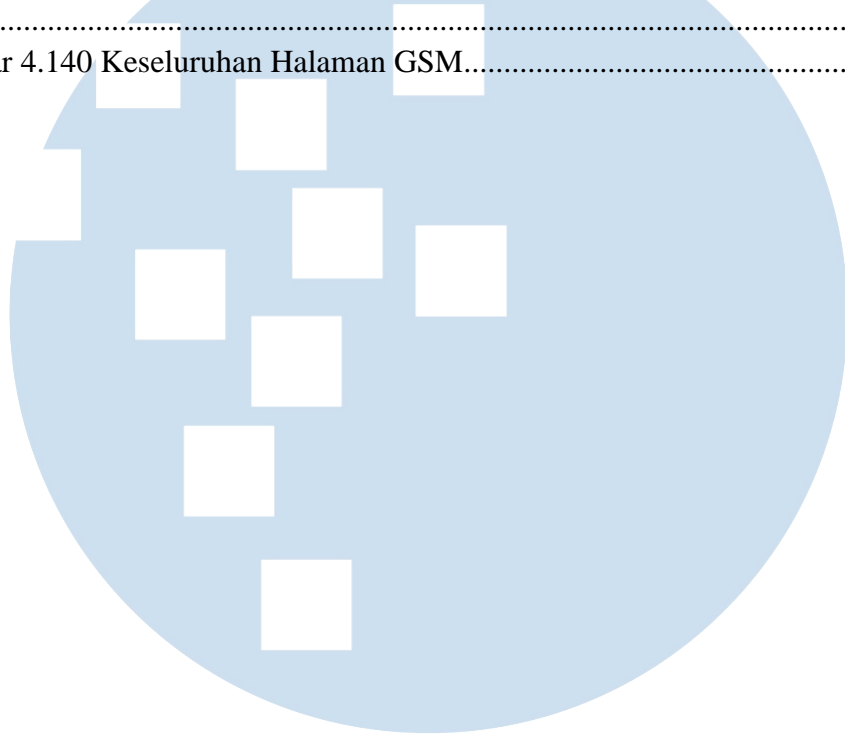
Gambar 3.26 Logo <i>Museum of Architecture and Design</i> (MAO) Slovenia	88
Gambar 3.27 Pengaplikasian Logo <i>Museum of Architecture and Design</i> (MAO) pada Berbagai Media.....	89
Gambar 3.28 <i>Brand Guidelines</i> Logo <i>Museum of Architecture and Design</i> (MAO)	89
Gambar 3.29 Logo Museum Batik Indonesia	90
Gambar 3.30 Macam Identitas Visual Museum Batik Indonesia	91
Gambar 3.31 Pengaplikasian Identitas Visual Museum Batik Indonesia pada Media Cetak dan Interior Museum	92
Gambar 3.32 Pengaplikasian Identitas Visual Museum Batik Indonesia pada Media Digital Instagram	92
Gambar 3.33 Data Usia Responden	95
Gambar 3.34 Faktor Pertimbangan Responden untuk Mengunjungi Museum.....	95
Gambar 3.35 Data Mengenai Kunjungan ke Museum Keris Nusantara.....	96
Gambar 3.36 Data Mengenai Keunikan Museum Keris Nusantara.....	97
Gambar 3.37 Data Mengenai Pengetahuan akan Koleksi Utama Museum Keris Nusantara	97
Gambar 3.38 Data Mengenai Faktor Penyebab Responden Belum Pernah Mengunjungi Museum Keris Nusantara	98
Gambar 3.39 Data Mengenai Pentingnya Identitas Visual Bagi Museum Keris Nusantara	99
Gambar 4.1 <i>Mind Map</i> Data Museum Keris Nusantara.....	104
Gambar 4.2 Alternatif <i>Big Idea</i>	108
Gambar 4.3 <i>Brand Brief</i> Museum Keris Nusantara	109
Gambar 4.4 <i>Moodboard</i> 1 Museum Keris Nusantara	110
Gambar 4.5 Sketsa Kasar Logo.....	111
Gambar 4.6 Sketsa Logo 1	111
Gambar 4.7 Alternatif <i>Logogram</i> dan <i>Logotype</i> 1	112
Gambar 4.8 <i>Moodboard</i> 2 Museum Keris Nusantara	112
Gambar 4.9 Alternatif <i>Logogram</i> dan <i>Logotype</i> 2 serta Final Sketsa Logo (Kanan)	113
Gambar 4.10 Finalisasi Sketsa Logo Museum Keris Nusantara.....	115
Gambar 4.11 Alternatif Warna 1.....	115
Gambar 4.12 Alternatif Warna 2.....	115
Gambar 4.13 Penentuan Warna Primer.....	116
Gambar 4.14 Penentuan Warna Sekunder	117
Gambar 4.15 Warna Final Perancangan.....	118
Gambar 4.16 Proses Stilasi Elemen Logo Museum Keris Nusantara.....	118
Gambar 4.17 Digitalisasi Logo Final Museum Keris Nusantara	119
Gambar 4.18 Sistem <i>Golden Ratio</i> pada <i>Logogram</i> Museum Keris Nusantara .	120
Gambar 4.19 Sistem <i>Grid</i> pada Logo Museum Keris Nusantara.....	122

Gambar 4.20 <i>Minimum Clear Space Area</i> pada Logo Museum Keris Nusantara	123
Gambar 4.21 Tipografi Terpilih untuk Diaplikasikan pada Berbagai Media	124
Gambar 4.22 Alternatif <i>Tagline</i>	124
Gambar 4.23 Alternatif Supergrafis	125
Gambar 4.24 Supergrafis Final	126
Gambar 4.25 Pengaplikasian Supergrafis pada Media dengan Latar Putih	127
Gambar 4.26 Batasan dan Pengaplikasian Supergrafis <i>Full Pattern</i> pada Media	127
Gambar 4.27 Batasan dan Pengaplikasian Supergrafis Zig-zag pada Media.....	128
Gambar 4.28 Bingkai Foto Museum Keris Nusantara	129
Gambar 4.29 Opsi <i>Treatment</i> Foto Museum Keris Nusantara.....	129
Gambar 4.30 <i>Before and After Treatment</i> Foto Museum Keris Nusantara.....	130
Gambar 4.31 Contoh Pengaplikasian Foto dengan Bingkai	131
Gambar 4.32 Perancangan Kartu Nama.....	132
Gambar 4.33 Perancangan Kop Surat	133
Gambar 4.34 Perancangan Amplop	134
Gambar 4.35 Perancangan Stempel	134
Gambar 4.36 Perancangan <i>Email Signature</i>	135
Gambar 4.37 Perancangan Tiket Masuk Perseorangan.....	135
Gambar 4.38 Perancangan Tiket Masuk Rombongan.....	136
Gambar 4.39 Perancangan Kaos Kerah	137
Gambar 4.40 Perancangan Kemeja	137
Gambar 4.41 Perancangan <i>ID Card</i>	138
Gambar 4.42 Perancangan <i>Lanyard</i>	138
Gambar 4.43 Perancangan <i>Outdoor Signage</i>	139
Gambar 4.44 Perancangan <i>Papan Signage</i>	140
Gambar 4.45 Perancangan <i>Identification Sign Place</i>	141
Gambar 4.46 Perancangan <i>Orientation Sign</i>	141
Gambar 4.47 Perancangan <i>Directional Sign</i>	142
Gambar 4.48 Perancangan <i>Identification Sign Room</i>	143
Gambar 4.49 Perbandingan Tinggi Peletakkan <i>Sign System</i>	143
Gambar 4.50 Perancangan Label Karya.....	144
Gambar 4.51 Perancangan <i>X-Banner</i>	145
Gambar 4.52 Perancangan Poster	146
Gambar 4.53 Perancangan Brosur.....	147
Gambar 4.54 Perancangan Instagram <i>Feeds</i> Latar Hijau.....	148
Gambar 4.55 Perancangan Instagram <i>Feeds</i> Latar Emas.....	148
Gambar 4.56 Perancangan Instagram <i>Feeds</i> Latar Krem	148
Gambar 4.57 Perancangan Instagram <i>Feeds</i> Latar Merah.....	149
Gambar 4.58 Perancangan Instagram <i>Feeds</i> Latar Biru	149

Gambar 4.59 Kolase Instagram <i>Feeds</i>	149
Gambar 4.60 Perancangan Instagram <i>Story</i>	150
Gambar 4.61 Perancangan <i>Postcard</i>	150
Gambar 4.62 Perancangan <i>Totebag</i>	151
Gambar 4.63 Perancangan Lap Handuk.....	151
Gambar 4.64 Perancangan <i>Badge Pin</i>	151
Gambar 4.65 Perancangan <i>Paper Bag</i>	152
Gambar 4.66 Perancangan <i>Kraft Mailing Paper Bag</i>	152
Gambar 4.67 Perancangan <i>Thank You Card</i>	153
Gambar 4.68 Pengaturan <i>Grid</i> pada GSM	154
Gambar 4.69 Kateren untuk GSM	154
Gambar 4.70 Perancangan <i>Cover</i> Depan dan Belakang GSM.....	155
Gambar 4.71 Perancangan <i>Cover</i> Bab dan Beberapa <i>Layouting</i> GSM	156
Gambar 4.72 Perancangan <i>Cover</i> Kategori <i>Touchpoints</i>	156
Gambar 4.73 Logo Museum Keris Nusantara.....	157
Gambar 4.74 Keunikan Elemen Keris dan Nusantara dalam Logo	158
Gambar 4.75 Logo Positif dan Diapositif pada Ketiga Konfigurasi Logo Museum Keris Nusantara.....	159
Gambar 4.76 Skala Penggunaan Warna.....	161
Gambar 4.77 Pengaplikasian Logo dalam Berbagai Latar Berwarna	161
Gambar 4.78 Aturan Pemakaian Warna.....	161
Gambar 4.79 Analisis Hierarki Tipografi	163
Gambar 4.80 Bentuk Dasar Supergrafis.....	164
Gambar 4.81 Susunan Zig-Zag pada Supergrafis	164
Gambar 4.82 Supergrafis Zig-Zag pada Latar Berwarna.....	165
Gambar 4.83 Supergrafis <i>Full Pattern</i> pada Latar Berwarna	165
Gambar 4.84 <i>Value Heritage</i> pada Foto Museum Keris Nusantara	166
Gambar 4.85 <i>Value Authentic</i> pada Foto Museum Keris Nusantara	166
Gambar 4.86 <i>Value Harmonious</i> pada Foto Museum Keris Nusantara.....	167
Gambar 4.87 <i>Final Treatment</i> Foto Museum Keris Nusantara.....	167
Gambar 4.88 Analisis Kartu Nama	168
Gambar 4.89 Alur Membaca Kartu Nama	169
Gambar 4.90 Pengelompokan Informasi Kartu Nama.....	169
Gambar 4.91 Analisis Kop Surat	170
Gambar 4.92 Alur Membaca Kop Surat	170
Gambar 4.93 Pengelompokan Informasi dan <i>White Space</i> Kop Surat.....	171
Gambar 4.94 Analisis Amplop.....	172
Gambar 4.95 Keseimbangan pada Amplop Bagian Depan.....	173
Gambar 4.96 Analisis Stempel.....	173
Gambar 4.97 Analisis <i>Email Signature</i>	174

Gambar 4.98 Alur Membaca dan Pengelompokan <i>Email Signature</i>	174
Gambar 4.99 Analisis Tiket Masuk Perorangan	175
Gambar 4.100 Alur Membaca dan <i>White Space</i> Tiket Masuk Perorangan.....	176
Gambar 4.101 Analisis Tiket Masuk Rombongan.....	176
Gambar 4.102 Analisis Kaos Kerah.....	178
Gambar 4.103 Analisis Kemeja	178
Gambar 4.104 Analisis <i>ID Card</i>	179
Gambar 4.105 Penonjolan pada Ekspresi Foto Karyawan.....	179
Gambar 4.106 Alur Membaca dan Pengelompokan Informasi pada <i>ID Card</i>	180
Gambar 4.107 Analisis <i>Lanyard</i>	180
Gambar 4.108 Analisis <i>Outdoor Signage</i>	181
Gambar 4.109 Analisis <i>Identification Sign Place</i>	182
Gambar 4.110 Penonjolan Informasi pada <i>Identification Sign Place</i>	182
Gambar 4.111 Analisis <i>Orientation Sign</i>	183
Gambar 4.112 Penonjolan dan Alur Membaca Informasi pada <i>Orientation Sign</i>	184
Gambar 4.113 Analisis <i>Directional Sign</i>	184
Gambar 4.114 Alur Membaca dan Pengelompokan Informasi pada <i>Directional Sign</i>	185
Gambar 4.115 Analisis <i>Identification Sign Room</i>	185
Gambar 4.116 Analisis Label Karya.....	186
Gambar 4.117 Hierarki Visual, Pengelompokan Informasi, dan <i>White Space</i> pada Label Karya.....	187
Gambar 4.118 Analisis <i>X-Banner</i>	188
Gambar 4.119 Penonjolan Foto dalam <i>X-Banner</i>	188
Gambar 4.120 Alur Membaca pada <i>X-Banner</i>	189
Gambar 4.121 Analisis Poster.....	189
Gambar 4.122 Penonjolan Foto dalam Poster.....	190
Gambar 4.123 Alur Membaca pada Poster	190
Gambar 4.124 Analisis Brosur.....	191
Gambar 4.125 Pengelompokan Informasi dan <i>White Space</i> pada Brosur	192
Gambar 4.126 Analisis <i>Instagram Feeds</i>	192
Gambar 4.127 Analisis <i>Instagram Story</i>	195
Gambar 4.128 Analisis <i>Postcard</i>	196
Gambar 4.129 Analisis <i>Totebag</i>	196
Gambar 4.130 Analisis Lap Handuk.....	197
Gambar 4.131 Analisis <i>Badge Pin</i>	197
Gambar 4.132 Analisis <i>Paper Bag</i>	198
Gambar 4.133 Analisis <i>Kraft Mailing Paper Bag</i>	198
Gambar 4.134 Analisis <i>Thank You Card</i>	199
Gambar 4.135 Analisis GSM	200

Gambar 4.136 Analisis <i>Cover</i> GSM	201
Gambar 4.137 Analisis <i>Cover</i> Bab GSM.....	201
Gambar 4.138 Analisis Hasil Implementasi <i>Modular Grid</i> pada Halaman Isi...	202
Gambar 4.139 Analisis <i>Cover Touchpoints</i> dan Hasil Implementasi <i>Modular Grid</i>	202
Gambar 4.140 Keseluruhan Halaman GSM.....	203



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A <i>Form</i> BAP.....	xxvi
Lampiran B Surat Izin Wawancara.....	xxviii
Lampiran C Turnitin	xxix
Lampiran D Transkrip Wawancara Pengelola Museum	xxxvi
Lampiran E Transkrip Wawancara Pengunjung Museum 1	liii
Lampiran F Transkrip Wawancara Pengunjung Museum 2	lv
Lampiran G Transkrip <i>Expert Interview</i>	lvii
Lampiran H Kuesioner	lxxii
Lampiran I <i>Mind Map</i> Data Museum Keris Nusantara.....	lxxix



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA