

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL MUSEUM SIGINJEI

KOTA JAMBI



LAPORAN TUGAS AKHIR

Elsa Laurend Rianly

00000055957

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL MUSEUM SIGINJEI

KOTA JAMBI



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Elsa Laurend Rianly

00000055957

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Elsa Laurend Rianly

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055957

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM~~ saya yang berjudul:

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL MUSEUM SIGINJEI KOTA JAMBI

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 13 Desember 2024



(Elsa Laurend Rianly)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL PADA MUSEUM
SIGINJEI KOTA JAMBI**

Oleh

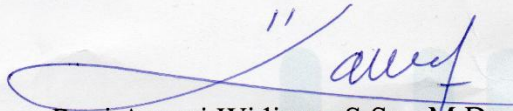
Nama Lengkap : Elsa Laurend Rianly
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055957
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

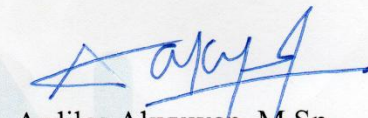
Telah diujikan pada hari Rabu, 8 Januari 2025
Pukul 09.00 s.d. 09.45 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji


Rani Aryani Widjono, S.Sn., M.Ds.
0310019201/023987


Ardiles Akyuwen, M.Sn.
0323067804/067811

Pembimbing


Aditya Satyagraha, S.Sn., M.Ds.
0326128001/038953

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Elsa Laurend Rianly
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055957
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/S2*
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL
MUSEUM SIGINJEI KOTA JAMBI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 13 Desember 2024

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Elsa Laurend Rianly)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nyalah, penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul “Perancangan Identitas Visual pada Museum Siginjei Kota Jambi” tepat pada waktunya. Adapun tujuan dari penulisan proposal penelitian ini adalah untuk mempelajari cara pembuatan skripsi pada Universitas Multimedia Nusantara dan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain jurusan Desain Komunikasi Visual.

Pada kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materiil sehingga proposal penelitian ini dapat selesai. Ucapan terima kasih ini penulis tujukan kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, 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. Aditya Satyagraha, S.Ds., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya skripsi ini. Berkat pengetahuan, pengalaman, dan saran - saran yang diberikan, penulis dapat mengatasi setiap tantangan yang muncul dan menyelesaikan skripsi ini secara teori maupun prinsip desain.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tanpa kasih sayang, pengertian, dan dorongan yang diberikan oleh keluarga, penulis tidak akan dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh semangat.
6. Teman – teman saya di Program Studi Desain Komunikasi Visual angkatan 2021 yang telah memberikan dukungan moral dan hadir dalam suka maupun duka, dan juga memberikan kontribusi dalam diskusi ide dalam perancangan.

Penulis menyadari proposal skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya laporan proposal skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut. Penulis percaya bahwa setiap kritik yang diberikan akan sangat berharga dan menjadi bahan evaluasi untuk memperbaiki kualitas laporan ini.

Tangerang, 13 Desember 2024



(Elsa Laurend Rianly)



PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL PADA MUSEUM

SIGINJEI KOTA JAMBI

Elsa Laurend Rianly

ABSTRAK

Museum Siginjei merupakan salah satu museum daerah yang berlokasi di Kota Jambi. Museum ini berisi benda – benda bersejarah, peninggalan, dan adat istiadat budaya yang dimiliki oleh Kota Jambi. Akan tetapi, saat ini Museum Siginjei belum memiliki identitas visual yang dapat diterapkan dalam berbagai medianya. Melalui teknik pengumpulan data kualitatif berupa wawancara, kuesioner, studi literatur, studi referensi dan observasi, kebanyakan pengunjung museum belum mengenali museum, dikarenakan tidak adanya wujud identitas visual yang dapat dikenali oleh masyarakat. Selain itu, pada hasil wawancara, ditemukan juga permasalahan pada kategori pengunjung yang belum ditemukannya wisatawan dari luar kota maupun domestik disebabkan oleh minimnya media promosi. Oleh karena itu, Museum Siginjei memerlukan perancangan identitas visual sebagai solusi dari permasalahan, sehingga terbentuk suatu media promosi yang tujuannya agar masyarakat yang merupakan target audiensnya dapat mengenali maupun mengingat pengalaman serta *benefit* yang diperoleh. 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 *Brand Guidelines*.

Kata kunci: identitas visual, museum siginjei, media sosial

VISUAL IDENTITY DESIGN OF MUSEUM

SIGINJEI IN JAMBI CITY

Elsa Laurend Rianly

ABSTRACT (English)

*Museum Siginjei is one of the regional museums located in Jambi City. This museum houses historical artifacts, relics, and cultural traditions owned by Jambi City. However, at present, Museum Siginjei lacks a visual identity that can be applied across various media. Through qualitative data collection techniques such as interviews, questionnaires, literature studies, reference studies, and observations, it was found that most visitors do not recognize the museum due to the absence of a visual identity that can be easily identified by the public. Additionally, interviews revealed a problem with the category of visitors, as no tourists from outside the city or from domestic areas have been found, due to the lack of promotional media. Therefore, Museum Siginjei requires the development of a visual identity as a solution to this problem, so that a promotional media can be created with the goal of helping the public, as the target audience, to recognize and remember the experiences and benefits they gain from visiting. This design process follows the method outlined by Alina Wheeler in her book *Designing Brand Identity*, using research methods such as interviews, observations, existing studies, reference studies, and the distribution of questionnaires. The outcome of this design is a comprehensive identity system along with its guidelines, as well as collateral media in the form of Brand Guidelines.*

Keywords: visual identity, museum siginjei, social media

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Brand</i>	5
2.1.1 <i>Branding</i>	5
2.1.1 <i>Brand Equity</i>	6
2.2 <i>Brand Identity</i>	11
2.2.1 Identitas Visual	11
2.2.2 Fungsi Identitas Visual	12
2.3 <i>Brand Guideliness</i>	12
2.3.1 <i>Graphic Standard Manual</i>	13
2.3.2 Logo	13
2.3.3 <i>Tagline</i>	14
2.3.4 Penerapan Identitas	14
2.4 Prinsip Desain.....	22

2.4.1 Format	22
2.4.2 Keseimbangan.....	23
2.4.3 Hierarki Visual	24
2.4.4 Ritme.....	25
2.4.5 Kesatuan.....	26
2.4.6 Laws of Perceptual Organization	27
2.5 Tipografi	28
2.5.1 Prinsip Tipografi	28
2.5.2 Jenis – Jenis Tipografi	29
2.6 Warna.....	31
2.6.1 Jenis – Jenis Warna.....	32
2.6.2 Psikologi Warna	35
2.7 Grid	39
2.7.1 Anatomi Grid.....	39
2.7.2 Jenis – Jenis Grid	41
2.8 Layout	43
2.9 Fotografi.....	45
2.10 Museum	49
2.10.1 Fungsi Museum	49
2.10.2 Identitas Visual untuk Museum.....	50
2.10.3 Jenis – Jenis Museum.....	50
2.10.4 Museum Siginjei	51
2.11 Penelitian yang Relevan.....	52
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	56
3.1 Subjek Penelitian.....	56
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	58
3.2.1 <i>Conducting Research</i>	58
3.2.2 <i>Clarifying Strategy</i>	59
3.2.3 <i>Designing Identity</i>	60
3.2.4 <i>Creating Touchpoints</i>	60
3.2.5 <i>Managing Assets</i>	60
3.2 Teknik dan Prosedur Perancangan.....	61

3.2.1 <i>In-depth Interview</i>	62
3.2.2 <i>Observasi</i>	67
3.2.3 <i>Studi Eksisting</i>	67
3.2.4 <i>Studi Referensi</i>	68
3.2.5 <i>Kuesioner</i>	68
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	73
4.1 Hasil Perancangan	73
4.1.1 <i>Conducting Research</i>	73
4.1.2 <i>Clarifying Strategy</i>	136
4.1.3 <i>Designing Identity</i>	143
4.1.4 <i>Creating Touchpoints</i>	168
4.1.5 <i>Managing Assets</i>	197
4.2 Analisis Perancangan	200
4.2.1 <i>Analisis Beta Test</i>	200
4.2.2 <i>Perubahan Beta Test</i>	205
4.2.3 <i>Analisis Logo dan Sistem Identitas</i>	207
4.2.4 <i>Analisis Warna</i>	212
4.2.5 <i>Analisis Tipografi</i>	214
4.2.6 <i>Analisis Tagline</i>	215
4.2.7 <i>Analisis Supergrafis</i>	216
4.2.8 <i>Analisis Fotografi</i>	218
4.2.9 <i>Analisis Touchpoints</i>	219
4.3 <i>Budgeting</i>	249
BAB V PENUTUP	252
DAFTAR PUSTAKA	256
LAMPIRAN	261

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian yang Relevan.....	52
Tabel 4.1 Key Findings dari Wawancara Narasumber.....	85
Tabel 4.2 <i>Key Findings</i> dari Observasi Museum Siginjei	99
Tabel 4.3 Key Findings yang diperoleh melalui Kuesioner.....	106
Tabel 4.4 Key Findings dari Metode Studi Eksisting	115
Tabel 4.5 Analisis Identitas Visual Museum Nasional Indonesia.....	121
Tabel 4.6 Analisa Identitas Visual Museum Adityawarman	127
Tabel 4.7 Analisa Identitas Visual Museum Aceh.....	134
Tabel 4.8 Key Findings dari Metode Studi Komparasi	135
Tabel 4.9 Tabel Hasil dari <i>Beta Test</i> Identitas Visual.....	201
Tabel 4.10 Tabel Hasil dari <i>Beta Test</i> Media Promosi	202
Tabel 4.11 Tabel Hasil dari <i>Beta Test</i> Media <i>Collateral</i>	203



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Pyramids of Brand Equity</i>	6
Gambar 2.2 <i>Stationery</i>	15
Gambar 2.3 Contoh <i>Signage</i> Identifikasi	16
Gambar 2.4 Contoh <i>Signage</i> Penunjuk Arah	16
Gambar 2.5 Contoh <i>Signage</i> Warning	16
Gambar 2.6 Contoh <i>Signage</i> Peraturan dan Larangan	17
Gambar 2.7 Contoh <i>Signage</i> Operational	17
Gambar 2.8 Contoh <i>Signage</i> Honorific	18
Gambar 2.9 Contoh <i>Signage</i> Interpretive	18
Gambar 2.10 <i>Website</i>	19
Gambar 2.11 <i>Advertising</i>	19
Gambar 2.12 <i>Vehicles</i>	19
Gambar 2.13 <i>Uniforms</i>	20
Gambar 2.14 <i>Ephemera</i>	20
Gambar 2.15 <i>Placemaking</i>	21
Gambar 2.16 <i>Packaging</i>	21
Gambar 2.17 <i>Product Design</i>	22
Gambar 2.18 Desain dalam Berbagai Format	23
Gambar 2.19 Contoh Logo Simetri	24
Gambar 2.20 Contoh Logo Asimetri	24
Gambar 2.21 Gambar Contoh Logo <i>Radial</i>	24
Gambar 2.22 Contoh Penerapan Hierarki Visual	25
Gambar 2.23 Contoh Penerapan Ritme	26
Gambar 2.24 Kesatuan	27
Gambar 2.25 Prinsip Desain <i>Laws of Perceptual Organization</i>	28
Gambar 2.26 Penerapan <i>Typeface Serif</i> pada Logo	29
Gambar 2.27 Penerapan <i>Typeface Sans Serif</i> pada Logo	30
Gambar 2.28 Penerapan <i>Typeface Script</i> pada Logo	30
Gambar 2.29 Penerapan <i>Typeface Slab Serif</i> pada Logo	31
Gambar 2.30 Penerapan <i>Typeface Decorative</i> pada Logo	31
Gambar 2.31 Gambar Warna <i>Additive</i> dan <i>Subtractive</i>	32
Gambar 2.32 <i>Complementary</i>	32
Gambar 2.33 <i>Split Complementary</i>	33
Gambar 2.34 <i>Double Complementary</i>	33
Gambar 2.35 <i>Analogous</i>	34
Gambar 2.36 <i>Triadic</i>	34
Gambar 2.37 <i>Monochromatic</i>	34
Gambar 2.38 Contoh Penerapan Logo Warna Merah	35
Gambar 2.39 Contoh Penerapan Logo Warna Kuning	35
Gambar 2.40 Contoh Penerapan Logo Warna Biru	36

Gambar 2.41 Contoh Penerapan Logo Warna Hijau	36
Gambar 2.42 Contoh Penerapan Logo Warna Ungu	37
Gambar 2.43 Contoh Penerapan Logo Warna Jingga.....	37
Gambar 2.44 Contoh Penerapan Logo Warna Hitam	37
Gambar 2.45 Contoh Penerapan Logo Warna Putih.....	38
Gambar 2.46 Contoh Penerapan Logo Warna Abu – Abu	38
Gambar 2.47 Contoh Penerapan Logo Warna Emas	39
Gambar 2.48 <i>Elements of a Grid</i>	40
Gambar 2.49 <i>Single-Coloumn Grid</i>	41
Gambar 2.50 <i>Two-Coloumn Grid</i>	41
Gambar 2.51 <i>Elements of a Grid</i>	42
Gambar 2.52 <i>Modular Grid</i>	42
Gambar 2.52 <i>Modular Grid</i>	43
Gambar 2.53 <i>Coloumns and Gutters</i>	43
Gambar 2.54 Jenis – Jenis <i>Alignment</i>	44
Gambar 2.55 <i>Hypenation</i> dan <i>Justification</i> yang belum ada (kanan) dan sudah ada (kiri) dengan Penyesuaian <i>Spacing</i>	44
Gambar 4.1 Dokumentasi Wawancara Dinas bersama Jefri (Kiri) dan Alfajri (Kanan).....	74
Gambar 4.2 Dokumentasi Wawancara bersama Pamong Budaya Museum Siginjei Jambi (Erman).....	80
Gambar 4.3 Dokumentasi Wawancara Karyawan Museum Siginjei (Dias).....	82
Gambar 4.4 Dokumentasi Wawancara Pengunjung Museum Siginjei (Intan).....	83
Gambar 4.5 Dokumentasi Wawancara Pengunjung Museum (Ujang)	84
Gambar 4.6 Wawancara Pengunjung Museum Siginjei (Yokoyama)	85
Gambar 4.7 Tampak Depan Museum Siginjei Kota Jambi	88
Gambar 4.8 Konstruksi Bangunan Museum Siginjei Kota Jambi	89
Gambar 4.9 Ruang Utama Museum Siginjei.....	89
Gambar 4.10 Ruang Kedua (Fauna dan Geologi)	90
Gambar 4.11 Ruang Ketiga (Artefak Candi Muaro Jambi)	91
Gambar 4.12 Ruang Keempat (Kebudayaan dan Teknologi Jambi).....	91
Gambar 4.13 Ruang Kelima (Miniatur Gua Tiangko)	92
Gambar 4.14 Ruang Keenam (Keramonologi)	93
Gambar 4.15 Ruang Ketujuh (Khazanah Budaya).....	93
Gambar 4.16 Media Cetak (Banner) di Museum Siginjei.....	94
Gambar 4.17 Poster dan <i>Signage</i> pada Museum Siginjei	95
Gambar 4.18 Deskripsi Karya pada Museum Siginjei.....	96
Gambar 4.19 Tiket Masuk Museum Siginjei	97
Gambar 4.20 Seragam Karyawan Museum Siginjei	98
Gambar 4.21 Penanda Museum Siginjei.....	98
Gambar 4.22 Data Usia Responden	100
Gambar 4.23 Data Frekuensi Responden Mengunjungi Museum	101

Gambar 4.24 Data Tujuan Responden ke Museum	101
Gambar 4.25 Hasil Responden dalam Daya Tarik Museum.....	102
Gambar 4.26 Hasil Pencarian Responden saat Berkunjung Museum.....	103
Gambar 4.27 Hasil Pendapat Responden dalam Kenyamanan Penyampaian Informasi pada Museum.....	103
Gambar 4.28 Hasil Pendapat Responden mengenai Perolehan Informasi Sejarah dan Kebudayaan.....	104
Gambar 4.29 Hasil Media yang digunakan Responden dalam Perolehan Informasi	104
Gambar 4.30 Jenis Media yang diperoleh Responden dalam Penerimaan Informasi Museum.	105
Gambar 4. 31 Hasil Responden Tingkat Awareness terhadap Museum.....	106
Gambar 4.32 Identitas Visual Museo Moderno Buenos Aires	108
Gambar 4.33 Typeface “Museum Moderno”	109
Gambar 4.34 Penerapan Identitas Visual Museum Moderno	110
Gambar 4.35 Postingan Media Sosial Museum Moderno	110
Gambar 4.36 Identitas Visual <i>Museum of Islamic Art</i>	112
Gambar 4.37 Penerapan Identitas Visual Museum	113
Gambar 4.38 Penerapan Media Cetak Identitas Visual	114
Gambar 4.39 Graphic Standard Manual Museum Islamic of Arts.....	114
Gambar 4.40 Logo Museum Nasional Indonesia.....	119
Gambar 4.41 Media Collateral Museum Nasional.....	120
Gambar 4.42 Penerapan Identitas Visual pada Postingan Media Sosial dan	121
Gambar 4.43 Museum Adityawarman	124
Gambar 4.44 Identitas Visual Museum Adityawarman.....	125
Gambar 4.45 Media Collateral Museum Adityawarman	127
Gambar 4.46 Media Sosial Museum Adityawarman	127
Gambar 4.47 Museum Aceh	129
Gambar 4.48 Identitas Visual Museum Aceh	130
Gambar 4.49 Media Collateral Museum Aceh	132
Gambar 4.50 Penerapan Identitas Visual pada Media Sosial Museum Aceh....	133
Gambar 4.51 Halaman Utama Website Museum Aceh	133
Gambar 4.52 Persona Target Audiens	137
Gambar 4.53 Alternatif Big Idea.....	140
Gambar 4.54 Alternatif Big Idea.....	141
Gambar 4.55 <i>Brand Brief</i> Perancangan	142
Gambar 4.56 <i>Brand Brief Schematics</i>	143
Gambar 4.57 Big Idea Perancangan.....	144
Gambar 4.58 Mood Board Tipografi	144
Gambar 4.59 Mood Board Ilustrasi.....	145
Gambar 4.60 Mood Board Fotografi.....	145
Gambar 4. 61 Mood Board Color Palette.....	146
Gambar 4.62 Mood Board Layout	146

Gambar 4.63 Mood Board Line Characteristics	146
Gambar 4.64 Related Objects	147
Gambar 4. 65 Alternatif <i>Tagline</i>	147
Gambar 4.66 Sketsa Alternatif Logo Museum Siginjei 1	149
Gambar 4.67 Sketsa Alternatif Logo Museum 2	149
Gambar 4.68 Sketsa Alternatif 3.....	150
Gambar 4.69 Sketsa Varian Logo Museum Siginjei 1.....	150
Gambar 4.70 Sketsa Varian Logo Museum Siginjei 2.....	151
Gambar 4. 71 Proses Revisi pada Hasil Final Logo	152
Gambar 4.72 Filosofi Perancangan Logo	153
Gambar 4.73 Alfabet Huruf Aksara Incung	154
Gambar 4.74 Sketsa Varian Warna Logo	155
Gambar 4.75 Varian Implementasi Warna pada Logo.....	155
Gambar 4. 76 Pengaplikasian Warna Identitas Visual.....	157
Gambar 4.77 Jenis Tipografi yang digunakan	159
Gambar 4.78 Filosofi Perancangan Logo Museum Siginjei	160
Gambar 4.79 <i>Grid</i> Logo Museum Siginjei	161
Gambar 4. 80 Konfigurasi Logo Museum Siginjei	162
Gambar 4.81 <i>Minimum Clear Space</i> Penerapan Logo.....	163
Gambar 4.82 Ornamen Tawing Khas Jambi.....	164
Gambar 4.83 Aksara Incung Suku Kerinci Jambi.....	165
Gambar 4.84 Proses Perancangan Supergrafis.....	165
Gambar 4.85 Supergrafis dalam Penerapan Key Visual.....	166
Gambar 4.86 Penempatan Logo dan <i>Tagline</i> Museum Siginjei	167
Gambar 4.87 <i>Grid</i> Fotografi <i>Fibonacci Rules</i>	168
Gambar 4.88 Pengaturan Preset Fotografi	168
Gambar 4.89 Alternatif Implementasi <i>Supergraphic</i>	169
Gambar 4. 90 Varian Implementasi Supergraphic pada Key Visual	169
Gambar 4.91 Varian Implementasi Supergraphic pada Key Visual 2	170
Gambar 4.92 Sketsa Key Visual	170
Gambar 4.93. Sketsa Varian Key Visual	171
Gambar 4.94 Key Visual Perancangan	172
Gambar 4.95 Kartu Nama	173
Gambar 4.96 Sampul.....	174
Gambar 4.97 Kop Surat	174
Gambar 4. 98 Amplop.....	175
Gambar 4.99 Cap/Stempel	175
Gambar 4.100 <i>Email Signature</i>	176
Gambar 4.101 Tiket Masuk	177
Gambar 4.102 Seragam Kaos Kerah.....	178
Gambar 4.103 Kaos (T-Shirt)	178
Gambar 4.104 Kartu Identitas (<i>ID Card</i>).....	179
Gambar 4.105 Lanyard.....	180

Gambar 4.106 <i>Outdoor Signage</i>	181
Gambar 4.107 <i>Orientation Signage</i>	182
Gambar 4.108 <i>Directional Signage</i>	182
Gambar 4.109 <i>Identification Signage</i>	183
Gambar 4.110 Skala Perbandingan Ukuran <i>Signage</i>	184
Gambar 4.111 Deskripsi Koleksi	185
Gambar 4.112 <i>Postcard</i> Interaktif.....	185
Gambar 4.113 <i>Sticker Postcard</i>	186
Gambar 4.114 Poster	187
Gambar 4.115 Potrait Banner 1.....	188
Gambar 4.116 Potrait Banner 2.....	189
Gambar 4.117 Potrait Banner 3.....	189
Gambar 4.118 Postingan Instagram (Feeds 1)	190
Gambar 4.119 Postingan Instagram (Feeds 2)	191
Gambar 4.120 Postingan Instagram (Feeds 3)	191
Gambar 4.121 Postingan Instagram (Feeds 4)	192
Gambar 4.122 Iklan Aplikasi	192
Gambar 4.123 <i>Homepage Website</i>	193
Gambar 4.124 <i>Totebag</i>	194
Gambar 4.125 <i>Gift Set (Notebook)</i>	195
Gambar 4.126 <i>Gift Set (Acrylic Keychain)</i>	196
Gambar 4.127 <i>Gift Set (Pen)</i>	196
Gambar 4.128 <i>Gift Set (Packaging)</i>	197
Gambar 4.129 Keseluruhan Konten <i>Brand Guidelines</i>	197
Gambar 4.130 Cover Buku <i>Brand Guidelines</i>	198
Gambar 4.131 Tata Letak Konten <i>Brand Guidelines</i>	199
Gambar 4.132 Penggunaan <i>Grid</i> dan <i>Layouting</i>	200
Gambar 4.133 Hasil Revisi <i>Beta Testing</i> pada Potrait Banner	205
Gambar 4.134 Hasil Revisi <i>Beta Testing</i> Kop Surat.....	206
Gambar 4.135 Hasil Revisi <i>Beta Testing ID Card</i>	206
Gambar 4.136 Logo Primer Museum Siginjei	207
Gambar 4.137 Filosofi Perancangan Logo	209
Gambar 4.138 Proporsi Logo	210
Gambar 4.139 Aturan Penggunaan Warna pada Logo.....	211
Gambar 4.140 Penerapan Logo <i>Left</i> dan <i>Right-Aligned</i>	211
Gambar 4.141 Penerapan Logo <i>Middle-Aligned</i>	212
Gambar 4.142 Skala Warna	213
Gambar 4.143 Aturan Penerapan Warna pada Logo	214
Gambar 4.144 Logotype Museum Siginjei	215
Gambar 4.145 Implementasi <i>Tagline</i> pada Logo Sekunder.....	215
Gambar 4.146 Proses Perancangan Supergrafis.....	217
Gambar 4.147 Varian Penggunaan Supergrafis	217
Gambar 4.148 Pengaturan Fotografi	218

Gambar 4.149 Komposisi Fotografi.....	219
Gambar 4.150 Penggunaan <i>Fibonacci Rules Grid</i> Fotografi.....	219
Gambar 4. 151 <i>Mockup Business Card</i>	220
Gambar 4.152 Alur Visual dari Kartu Nama	221
Gambar 4.153 Hierarki Visual Kartu Nama	221
Gambar 4.154 <i>Mockup</i> Kop Surat.....	222
Gambar 4. 155 Alur Keterbacaan Surat	223
Gambar 4.156 <i>Mockup</i> Amplop	224
Gambar 4.157 <i>Mockup</i> Stempel / Cap	225
Gambar 4.158 <i>Mockup Email Signature</i>	225
Gambar 4.159 Alur Keterbacaan <i>Email Signature</i>	226
Gambar 4.160 <i>Mockup</i> Tiket Masuk Museum.....	227
Gambar 4.161 Alur Keterbacaan Tiket Museum	227
Gambar 4.162 <i>Mockup</i> Kaos Kerah	229
Gambar 4. 163 <i>Mockup</i> Kaos Polos <i>T-shirt</i>	230
Gambar 4.164 <i>Mockup</i> Kartu Identitas (<i>ID Card</i>)	230
Gambar 4. 165 Alur Keterbacaan <i>ID Card</i>	231
Gambar 4.166 <i>Mockup</i> Lanyard.....	232
Gambar 4.167 <i>Mockup</i> Outdoor Signage.....	233
Gambar 4.168 <i>Mockup</i> Orientation Signage.....	234
Gambar 4.169 <i>Mockup Identification Sign</i>	235
Gambar 4.170 <i>Mockup</i> Deskripsi Koleksi	236
Gambar 4.171 Alur Keterbacaan Deskripsi Koleksi.....	237
Gambar 4.172 <i>Mockup Postcard</i> Interaktif.....	238
Gambar 4.173 <i>Mockup</i> Poster	239
Gambar 4.174 Hierarki Visual Poster	240
Gambar 4.175 <i>Mockup Banner Potrait</i>	241
Gambar 4.176 Hierarki Visual <i>Banner Potrait</i>	241
Gambar 4.177 <i>Mockup Instagram Feeds</i>	243
Gambar 4.178 <i>Mockup</i> Iklan Aplikasi	244
Gambar 4.179 <i>Mockup Website</i>	245
Gambar 4.180 <i>Mockup Gift Set</i>	246
Gambar 4.181 <i>Mockup Totebag</i>	247
Gambar 4.182 <i>Mockup Graphic Standard Manual (Brand Guidelines)</i>	248
Gambar 4.183 Cover Depan <i>GSM / Brand Guidelines</i>	248
Gambar 4.184 Keseluruhan Konten <i>GSM / Brand Guidelines</i>	249

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Persentase Turnitin	261
Lampiran B Form Bimbingan	269
Lampiran C <i>Non-Disclosure Agreement</i> (kualitatif - wawancara)	272
Lampiran D Hasil Kuesioner	278
Lampiran E Transkrip Wawancara Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jambi	288
Lampiran F Transkrip Wawancara Pamong Budaya - Drs. Muhammad Erman	295
Lampiran G Transkrip Wawancara Kasi Bimbingan dan Publikasi Museum Siginjei & Pemandu Museum Dias Edmilizar	301
Lampiran H Transkrip Wawancara Pengunjung Museum Intan Aulia.....	303
Lampiran I Transkrip Wawancara Pengunjung Museum Angelica	305
Lampiran J Transkrip Wawancara Pengunjung Museum Ujang	307
Lampiran K Transkrip Wawancara Pengunjung Museum Yokoyama Yuichi ...	309

