

BRAND GUIDELINES

Pedoman Identitas Visual



Hak Cipta © oleh

Elsa Laurend Rianly

Seluruh hak cipta dilindungi oleh undang - undang. Tidak ada bagian dari publikasi ini yang boleh diproduksi atau dikirim dalam bentuk dan dengan cara apapun, elektronik maupun cetak termasuk fotokopi, rekaman atau penyimpanan informasi apapun tanpa izin tertulis dari penerbit dan pemilik hak cipta, kecuali dalam tujuan studi.

Kontak

elsalaurend09@gmail.com

Cetakan pertama: Desember 2024

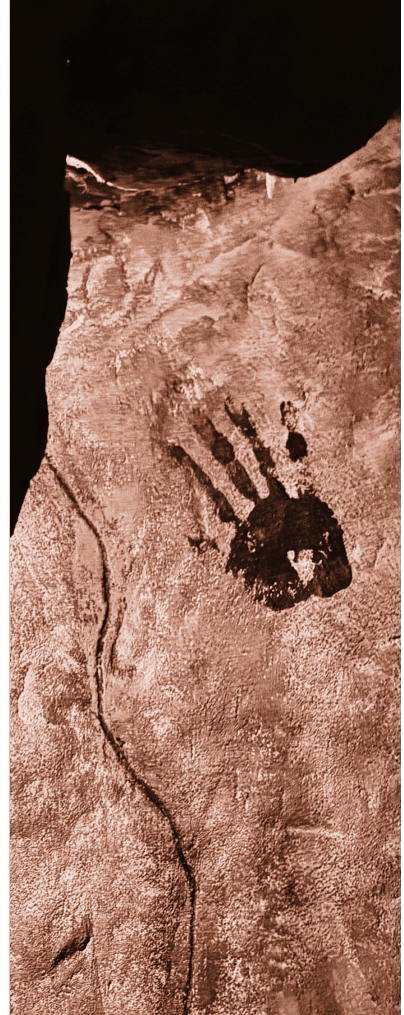
SALAM PEMBUKA

Museum Siginjei berada di pusat Kota Jambi yang merupakan suatu tempat destinasi wisata dalam bidang edukasi dan menjadi salah satu pusat informasi mengenai sejarah dan kebudayaan lokal. Museum ini berpotensi sebagai pelestarian, penyimpanan serta pengenalan sejarah dan budaya dalam skala nasional hingga mencakup global.

Pedoman Identitas Visual dapat disebut sebagai sebuah dokumen yang berperan sebagai panduan dari perancangan identitas visual museum untuk menciptakan dan menjaga konsistensi/keseragaman dan integritas dari brand museum.

Panduan ini memiliki konten yang mengatur penggunaan dari logo, pemilihan warna, tipografi, dan elemen grafis lainnya yang sesuai dengan aturan yang ditetapkan.

Harapannya, dokumen ini dapat menjadi panduan/acuan kepada pengembangan dari museum agar Museum Siginjei lebih banyak dikenal oleh khalayak secara luas.



DAFTAR ISI

SALAM PEMBUKA	03
DAFTAR ISI	04
01 TENTANG KAMI	05
Tentang Museum Siginjei	07
Profil Museum	08
Preposisi Merek	09
Brand Mantra	10
Brand Personality	11
Big Idea, Tagline, Tone of Voice	12
02 IDENTITAS KAMI	13
Konsep Logo	14
Filosofi Logo	15
Struktur Logo	16
Proporsi Logo	17
Area Kosong	18
Sistem Logo	19
Ukuran Minimum	21
Penempatan Logo	22
Penggunaan Keliru	23
03 ELEMEN VISUAL	25
Warna	26
Tipografi	29
Supergrafis	31
Fotografi	34

DAFTAR ISI

O4	MEDIA KOLATERAL	37
	Kop Surat	38
	Amplop	39
	Sampul	40
	Kartu Nama	41
	Stempel	43
	Penutup Email	44
	Kartu Identitas	45
	Tali Kalung	46
	Seragam	48
	Papan Identifikasi	51
	Deskripsi Koleksi	55
	Game Postcard	57
	Tiket Masuk	59
O5	MEDIA PROMOSI	60
	Poster	62
	Banner Potrait	63
	Website	65
	Iklan Aplikasi	67
	Konten Instagram	69
O6	CINDERATA	71
	Gift Set	72
	Tas Jinjing	74

TENTANG KAMI

ABOUT US

07 Tentang Museum Siginjei

08 Profil Museum

09 Preposisi Merek

10 Brand Mantra

11 Brand Personality

12 Big Idea, Tagline,
Tone of Voice

SEJARAH MUSEUM *(About Museum Siginjei)*

1988

Museum Negeri Provinsi

Museum Negeri Provinsi Jambi didirikan dan diresmikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

1999

Museum Negeri Jambi

Pergantian nama menjadi "Museum Negeri Jambi" atas dasar Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1999 tentang Otonomi Daerah.

2012

Museum Siginjei

Kembali melakukan pergantian nama menjadi "Museum Siginjei" atas dasar Peraturan Gubernur Nomor 26 tahun 2012.



PROFIL MUSEUM *(Museum Profile)*

Museum Siginjei merupakan museum provinsi Jambi yang berada dibawah naungan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jambi. Luas bangunan Museum Siginjei mencapai sekitar 4.000 m2.

Koleksi yang terdapat pada museum ini berjumlah sebanyak 7,893 koleksi, yang terdiri dari 10 klasifikasi utama.

(Geologika, biologika, etnografika, arkeologika, historika, numastika, filologika, keramologika, seni rupa, dan teknologika).

VISI DAN MISI *(Vision and Mission)*

Visi

Mewujudkan Museum Siginjei sebagai tempat Informasi sejarah, budaya, ilmu pengetahuan, dan destinasi wisata.

Misi

①. *Konservasi*

Melakukan pengumpulan perawatan dan penyimpanan koleksi.

②. *Publikasi*

Menyebarkan penelitian benda yang memiliki nilai budaya dan ilmiah.

③. *Edukasi*

Melakukan bimbingan edukasi dan publikasi.

④. *Pelestarian*

Memelihara, memanfaatkan dan mengembangkan benda warisan budaya.



PREPOSISI MEREK *(Brand Positioning)*

Merupakan penempatan suatu brand agar keberadaannya berhasil ditempatkan di benak masyarakat.

FRAME OF REFERENCE

Objek wisata edukasi dengan target usia 14 sampai 17 tahun di Jambi dalam lingkup Sumatra.

POINT OF DIFFERENCE

Museum Siginjei memamerkan koleksi yang otentik, khas daerah Jambi.

POINT OF PARITY

Museum Siginjei memamerkan koleksi sejarah dan kebudayaan dengan fasilitas serupa.

BRAND VALUE *(Design Concept)*

Nilai dalam merek yang dapat membangun persepsi dan meningkatkan loyalitas terhadap merek.

AUTHENTIC

Mengajarkan originalitas dari nilai - nilai adat istiadat dan kebudayaan daerah Jambi.

DIALOGUE

Sebagai ruang dialog terbuka yang membangun interaksi terhadap pengetahuan maupun secara sosial.

REFLECTION

Nilai leluhur sebagai sumber refleksi diri sehingga mampu diimplementasikan di masa kini sebagai jati diri.

Catatan:

Frame of Reference, persepsi / pandangan dari masyarakat

Point of Parity, kesamaan kepemilikan yang dimiliki kompetitor.

Point of Difference, keunggulan yang tidak dimiliki oleh kompetitor.

BRAND MANTRA *(Design Concept)*

Hal terpenting yang merupakan representasi dari suatu brand.

01 EMOTIONAL MODIFIER

POSITIVITY

Museum Siginjei mengandung nilai positif yang berdampak bagi nilai sosial dan moral.

02 DESCRIPTIVE MODIFIER

DIVERSITY

Museum Siginjei memiliki keberagaman koleksi yang mengandung nilai edukatif dan historis yang dapat memperkuat wawasan.

03 BRAND FUNCTIONS

INSPIRE

Museum Siginjei sebagai wadah dalam memberikan inspirasi melalui wawasan sejarah dan kebudayaan yang dipamerkan.

BRAND PERSONALITY *(Design Concept)*

Karakteristik dari suatu merek yang dikaitkan dengan sifat kemanusiaan agar merek menjadi realistis.

VIBRANT



Museum sebagai salah satu ruang interaksi yang energik serta mengandung nilai moral yang terkandung di dalamnya.

LEGACY



Sarana pendidikan terjamin dan tervalidasi mengenai warisan budaya dan sejarah.

WEALTH



Kekayaan terhadap pengetahuan dan wawasan agar mencerminkan karakter budaya.

BIG IDEA *(Design Concept)*

"Enlighten the True Essence of Bumi Melayu Heritage in the Lens of Curiosity."

Penjelasan Big Idea

Ide perancangan memiliki tujuan untuk menerangi (memberikan nilai edukasi) mengenai nilai kebudayaan Jambi.

Cara penyampaian yang digunakan dengan memunculkan rasa ingin tahu dari target yang dituju.

TONE OF VOICE

Berdasarkan big idea, diturunkan menjadi tone of voice, berupa "Fascinating" dan "Obscure" sebagai kata kunci visual perancangan.

Fascinating

Mengaitkan dengan edukasi namun ada unsur menyenangkan.

Obscure

Menampilkan konten yang berwujud misteri serta hal yang belum diungkap.

TAGLINE

"MENITI MISTERI MASA"

Penjelasan Tagline

Perjalanan yang panjang dalam mengungkap setiap peristiwa, nilai, kebudayaan yang ada, namun belum diketahui keberadaannya.

IDENTITAS KAMI

OUR IDENTITY

14 Konsep Logo

15 Filosofi Logo

16 Struktur Logo

17 Proporsi Logo

18 Area Kosong

19 Sistem Logo

21 Ukuran Minimum

22 Penempatan Logo

23 Penggunaan Keliru

KONSEP LOGO *(Design Concept)*

TAWING

Ornamen ciri khas daerah Jambi atau disebut "tawing", biasanya selalu ada dan dipergunakan sebagai salah satu elemen dekoratif, menghias bagian atas jendela atau pintu rumah yang berisi ukiran motif fauna dan flora. Ukiran ini sering diaplikasikan pada rumah adat Provinsi Jambi



AKSARA INCUNG

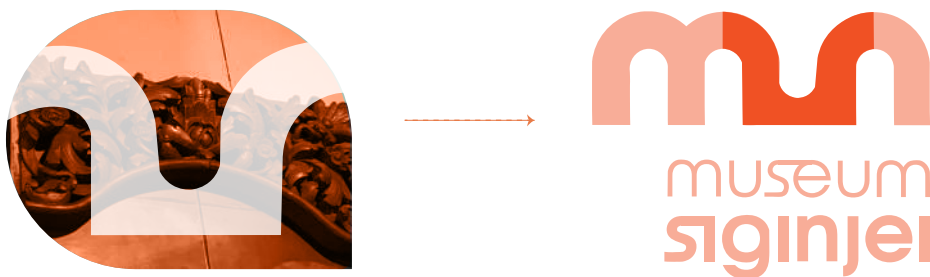
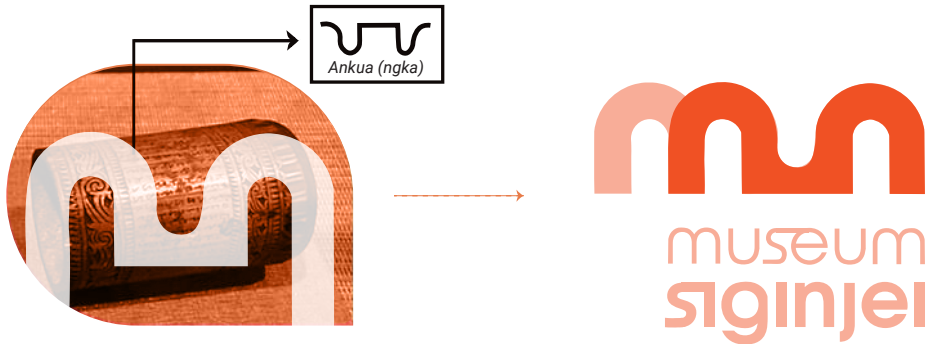
Aksara Incung atau Aksara Kerinci Kuno disisipkan pada 6 koleksi pusaka yang dipamer di Museum Siginjei. Aksara kuno ini berisi mengenai petuah atau nasehat - nasehat dari kerajaan.



FILOSOFI LOGO *(Logo Philosophy)*

Bentuk lengkungan pada wordmark M dan S adalah simplifikasi Aksara Incung khas Jambi, pada huruf 'Ankua (ngka)'.

Perbatasan antara wordmark M dan S merupakan modifikasi dari bentuk tawing.





STRUKTUR LOGO *(Logo Structure)*

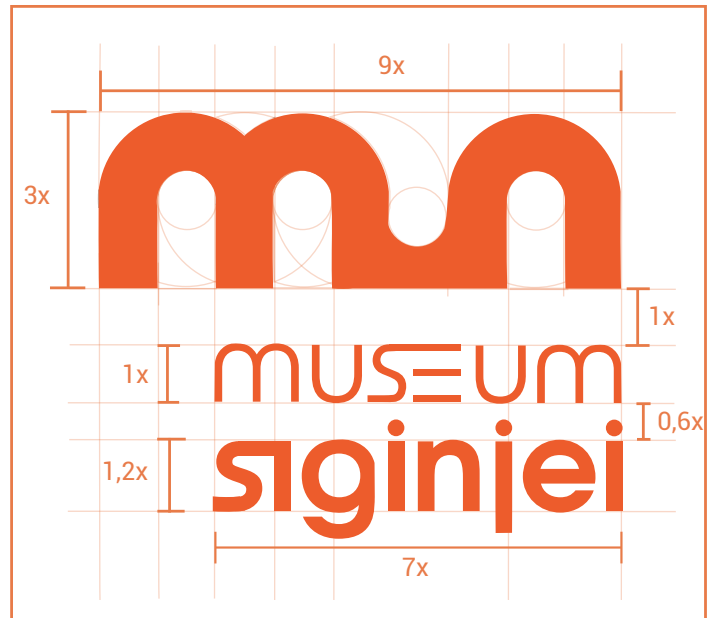
Sistem grid pada logo digunakan untuk menerapkan konsistensi terhadap tebal dan tipis suatu logotype serta wordmark.

Tebal garis serta bentuk lengkungan yang digunakan pada wordmark juga menerapkan grid agar memenuhi prinsip keseimbangan.

PROPORSI LOGO *(Logo Proportion)*

Proporsi setiap elemen pada logo Museum Siginjei secara ukuran maupun skala diterapkan secara konsisten.

Ukuran dan komposisi kedua elemen diatur dalam satuan 'x'.

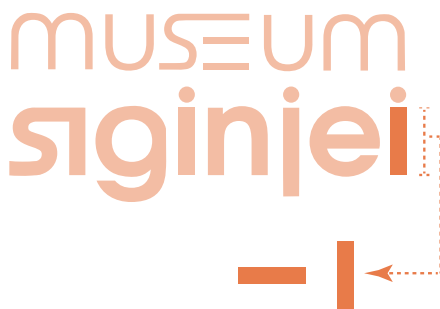


Catatan:

Satuan ukuran 'x' merupakan ukuran tinggi dalam satuan centimeter jarak pictorial mark dan logotype 'museum' pada logo.



AREA KOSONG *(Clear Area)*



Area kosong adalah ruang yang bebas segala elemen visual selain logo. Tujuan penetapan area kosong adalah agar memberikan kesan nyaman saat dipandang.

SISTEM LOGO *(Logo System)*

Sebuah aturan mengenai sistem penggunaan berbagai jenis logo yang diimplementasi sebagai identitas visual.

Logo Primer

Logo Primer adalah penggunaan logo yang menyertakan secara lengkap antara wordmark dan logotype.



Logo Sekunder

Logo Sekunder merupakan penggunaan logo secara horizontal. Ketentuan ini digunakan pada media yang memiliki ukuran tidak terlalu besar, seperti ephemera.

SISTEM LOGO *(Logo System)*

Logo Tersier



Logo juga dapat digunakan dengan format wordmark sebagai penanda identitas visual Museum Siginjei.

Logo dengan Tagline



Berikut merupakan aturan penggunaan logo dengan pemanfaatan tagline museum, yaitu "Meniti Misteri Masa."

Catatan:

**Keempat Logo diatas merupakan varian logo yang dapat diaplikasikan dalam media perancangan sesuai dengan fungsinya.*

UKURAN minimum *(Minimum Clear Space)*

Penetapan logo dilarang kurang dari batas ukuran minim yang ditentukan, agar keterbacaan masih terjangkau terhadap penglihatan.

Jenis logo sekunder akan diterapkan jika media membutuhkan ukuran logo yang lebih kecil dari ukuran logo utama.



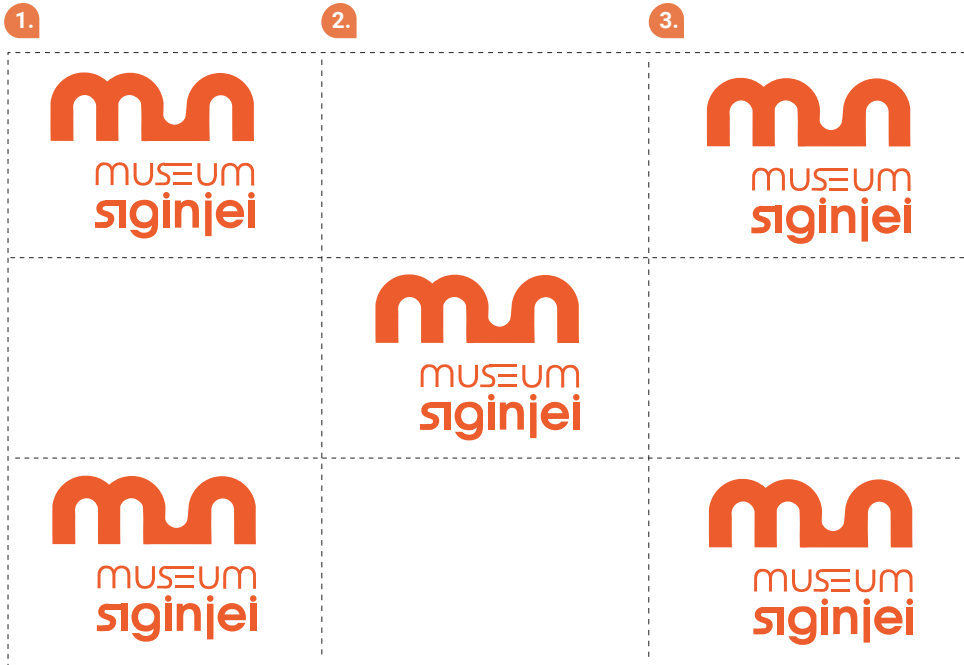
Media Cetak

Ukuran minimum pada media yang bersifat fisik disesuaikan dengan ketentuan memperoleh hasil keterbacaan dan kejelasan elemen visual dengan maksimal

Media Digital

Berikut merupakan ukuran logo dalam penggunaan minimum ukuran di media digital untuk mencegah aspek yang kurang terbaca.





PENEMPATAN LOGO *(Logo Placement)*

Penetapan logo pada suatu media diatur penggunaannya dalam sistem kolom berikut yang disesuaikan dengan dimensi lembar kerja media penerapan.

Catatan:

Logo yang disusun dalam kolom penomoran adalah logo yang sesuai untuk diaplikasikan.

PENGUNAAN KELIRU *(Incorrect Use)*

Berikut merupakan aturan tindakan larangan yang dilakukan terhadap logo Museum Siginjei dalam penerapannya.



Tidak diperbolehkan mengubah warna diluar aturan sistem logo



Tidak diperbolehkan mengubah komposisi pada logo.



Tidak diperbolehkan menarik logo baik secara horizontal maupun vertical.



Tidak diperbolehkan untuk memberi efek apapun pada logo.



Tidak diperbolehkan untuk mengubah bentuk logo menjadi garis atau outline



Tidak diperbolehkan memutar ataupun memiringkan logo.

PENGUNAAN KELIRU *(Incorrect Use)*

Berikut merupakan aturan tindakan larangan yang dilakukan terhadap logo Museum Siginjei dalam penerapannya.



Tidak diperbolehkan menghilangkan elemen pada logo.



Tidak diperbolehkan untuk mengubah logo menjadi buram atau blur



Tidak diperbolehkan untuk meletakkan logo diatas warna yang tidak disarankan.



Tidak diperbolehkan untuk membuat garis bingkai atau outline.



Tidak diperbolehkan untuk mengubah struktur dan proporsi logo.



Tidak diperbolehkan untuk membuat susunan baru pada logo.

ELEMEN VISUAL

VISUAL ELEMENT

- 26 Warna
- 29 Tipografi
- 31 Supergrafis
- 34 Fotografi

WARNA *(Color Use)*



Jingga Siginjei
RGB
R236 G93 B46

HEX #EC5D2E
CMYK
C2 M78 Y93 K0



Putih Siginjei
RGB
R255 G255 B255

HEX #FFFFFF
CMYK
C0 M0 Y0 K0



Biru Siginjei
RGB
R80 G88 B167

HEX #5058A7
CMYK
C79 M74 Y0 K0



Kuning
RGB
R248 G213 B86

HEX #F8D556
CMYK
C3 M13 Y78 K0



Merah Siginjei
RGB
R193 G60 B50

HEX #C13C32
CMYK
C18 M91 Y89 K7



Hitam Siginjei
RGB
R0 G0 B0

HEX #000000
CMYK
C75 M68 Y67 K90

Filosofi Warna

Jingga, pertualangan dan jiwa yang bersemangat.

Putih, permulaan tempat perolehan pengetahuan, ide dan nilai - nilai yang baru.

Biru, kepercayaan dan kehormatan misi museum untuk menghormati dan melestarikan warisan budaya.

Kuning, pencerahan dan penerangan dalam kegelapan (edukasi)

Merah, warna yang mendominasi di Museum Siginjei

WARNA *(Color Use)*



Full Colour

Full colour memanfaatkan warna primer dengan perpaduan background jingga (#EC5D2E) dan logo putih (#FFFFFF)



Single Color

Single colour dengan warna sekunder dengan perpaduan background biru (#5058A7) dan merah (#C13C32)



Positif - Diapositif

Positif - Diapositif memanfaatkan warna hitam dan putih pada penerapannya.

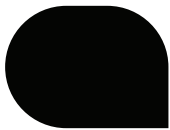


Latar Gambar

Meskipun menggunakan latar belakang gambar, warna masking pada background warna primer dan sekunder.

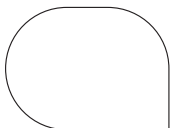


WARNA *(Color Use)*



Hitam Siginjei

HEX #000000
RGB
R0 G0 B0
CMYK
C75 M68 Y67 K90



Putih Siginjei

HEX #FFFFFF
RGB
R255 G255 B255
CMYK
C0 M0 Y0 K0

Color Usage

Pada implementasi,
warna teks primer
digunakan warna
hitam & putih
seperti berikut.

Color Usage

Putih Siginjei
Kuning Siginjei

Putih Siginjei
Kuning Siginjei

Putih Siginjei
Kuning Siginjei
Jingga Siginjei

Putih Siginjei
Kuning Siginjei

Putih Siginjei
Kuning Siginjei
Jingga Siginjei

Catatan:

Berikut merupakan varian penggunaan warna
pada body text yang diperbolehkan

TIPOGRAFI *(Typography)*

Penggunaan huruf/font dalam setiap media yang mencerminkan identitas visual Museum Siginjei.

TeX Gyre Adventor --- LOGOTYPE

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T
U V W X Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 . , ? ! * # /

**A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T
U V W X Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 . , ? ! * # /**

Bauhaus Regular diimplementasikan ke *tagline* atas dasar karakteristik font memiliki geometris sederhana, merupakan font yang berkespresi.

BAUHAUS --- TAGLINE

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 . , ? ! * # / ()

Bauhaus Regular diimplementasikan pada *tagline* atas dasar karakteristik yang geometris sederhana dan yang berkespresi.

TIPOGRAFI *(Typography)*

Penggunaan huruf/font dalam setiap media yang mencerminkan identitas visual Museum Siginjei.

ARCANE NINE ————— HEADLINE

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 . , ? ! * # / ()

Arcane Nine digunakan sebagai *headline* pada media promosi agar dapat menarik perhatian dari audiens.

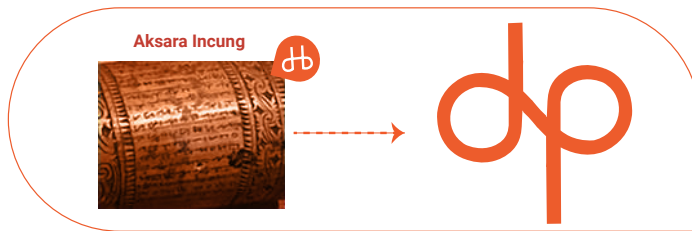
Roboto ————— SUB - HEADLINE, BODY TEXT, & FOOTER

Roboto Medium	A B C D E F G H I J K L M N O P Q
Roboto Regular	R S T U V W X Y Z
Roboto Italic	a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
Roboto Medium Italic	1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 . , ? ! * # / ()
Roboto Bold	

Roboto merupakan font neo-grotesque sans serif yang memiliki kesan modern minimalis dan cocok untuk aplikasi terhadap berbagai media.

SUPERGRAFIS *(Supegraphic)*

Supergrafis digunakan sebagai elemen visual yang menjaga keseragaman identitas pada setiap media yang digunakan.

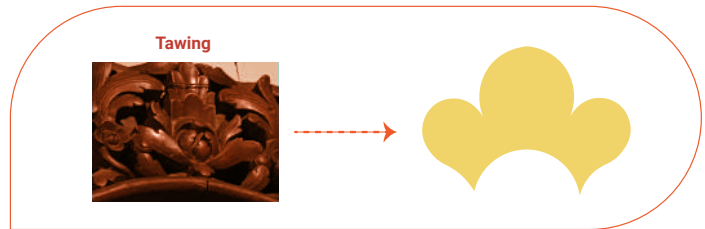


Supegrafis Primer

Terdapat juga supergrafis yang merupakan bentuk huruf Aksara Incung khas Jambi (Ankua/ncha).

Supegrafis Sekunder

Supergrafis / ornamen hiasan pada identitas visual Museum Siginjei diadopsi dari bentuk ornamen khas Jambi (Tawing)



SUPERGRAFIS *(Supergraphic)*

Supergrafis digunakan sebagai elemen visual yang menjaga keseragaman identitas pada setiap media yang digunakan.



Objek dengan Background

Penggunaan supergraphic jika merupakan objek yang dilengkapi dengan background.

Objek tanpa Background

Jika dalam suatu media ada objek tanpa background, penggunaan kedua elemen supergrafis akan disatukan seperti berikut.



SUPERGRAFIS *(Supergraphic)*

Variasi Warna Aksen Supergrafis

Berikut merupakan varian dari warna supergrafis yang diperbolehkan untuk diaplikasikan pada media.



Aksen putih pada latar jingga Siginjei.



Aksen jingga tua pada latar jingga Siginjei.



Aksen jingga pada latar putih.



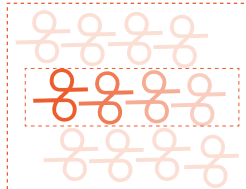
Aksen tekstur kertas overlay dengan jingga pada latar hitam.

Variasi Penyusunan Aksen Supergrafis

Berikut merupakan aturan penyusunan supergraphic (pola) untuk diaplikasikan pada media



Apabila digunakan elemen supergrafis persatu object, pemotongan harus menaati aturan berikut.



Dalam media cetak yang kecil (< 5 cm), supergrafis disusun horizontal maupun vertikal dengan permainan tebal tipis warna.



Pengaplikasian supegrafis dengan dua objek visual atau lebih, menggunakan susunan seperti berikut.



FOTOGRAFI *(Photography)*

Elemen Fotografi memiliki warna yang didominasi dengan warna yang gelap namun terdapat warna cerah yang menunjukkan efek-efek kontras. Hal ini berlandaskan pada implementasi tone of voice 'obscure' atau hal penuh misteri, 'fascinating' yang berarti suatu hal yang menyenangkan bagi audiens.



Catatan:

Foto yang diambil merupakan sebagian cuplikan dari koleksi serta arsitektur dari museum.

FOTOGRAFI *(Photography)*



Komposisi Fotografi

Pengambilan komposisi foto ini adalah jenis *Golden Rule* atau juga disebut *Fibonacci Style*, sehingga *point of interest* dari object tidak selalu berada di tengah.

Aplikasi komposisi *Golden Rule* dilakukan pada setiap arsitektur Museum Siginjei untuk hasil foto yang memiliki proporsi yang estetik dan alami.

FOTOGRAFI *(Photography)*

Penyuntingan foto dilakukan dengan memperbaiki beberapa perspektif serta mengubah tone (tonasi) menjadi kesan misteri menyenangkan.

Berikut merupakan proses penyuntingan yang dilakukan pada platform penyuntingan, yaitu Adobe Lightroom.



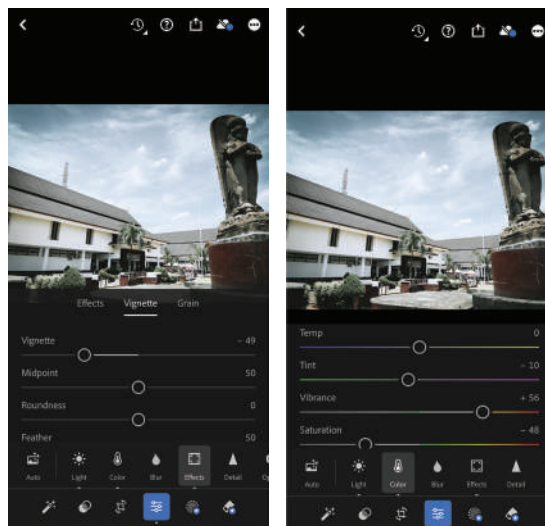
Penyuntingan

Dalam penyuntingan light, pengaturan terhadap:

Exposure (+1.63)
Contrast (+29)
Highlights (-29)
Shadow (-39)
Whites (+25)
Black (+45)

Dalam penyuntingan effects dan color, pengaturan terhadap:

Vignette (+49)
Tint (-10)
Vibrance (+56)
Saturation (-48)



MEDIA COLLATERAL

COLLATERAL MEDIA

- | | | | |
|----|-----------------|----|--------------------|
| 38 | Kop Surat | 46 | Tali Kalung |
| 39 | Amplop | 48 | Seragam |
| 40 | Sampul | 51 | Papan Identifikasi |
| 41 | Kartu Nama | 55 | Deskripsi Koleksi |
| 43 | Stempel | 57 | Game Postcard |
| 44 | Penutup Email | 59 | Tiket Masuk |
| 45 | Kartu Identitas | | |

KOP SURAT *(Letter Head)*

Kop surat merupakan media untuk mengirim surat yang bersifat resmi dan formal.

Spesifikasi Ukuran

Ukuran Kertas
210 x 297 mm

Bahan
210 x 297 mm

Ukuran Kertas
Putih

Finishing
Non - Finishing

Spesifikasi Desain

Ukuran Logo
36 x 28,5 mm

Informasi Header
Roboto Regular/ Bold 11 pt
Leading 13,2 pt

Informasi Body
Roboto Regular/ Bold 10 pt
Leading 12 pt



Header

Body

AMPLOP *(Envelope)*

Amplop digunakan sebagai sarana untuk menyimpan kertas berhubungan dengan surat menyurat secara resmi dan formal.

Tampak Depan



Spesifikasi Ukuran

Ukuran Amplop

230 x 110 mm

Bahan

HVS 120 GSM

Warna

Putih

Finishing

Non - Finishing

Spesifikasi Desain

Ukuran Logo

70 x 14 mm

Informasi Body Text

Roboto Regular/ Bold 8 pt
Leading 9,6 pt

Informasi Tujuan Surat

Roboto Regular/ Bold 9 pt
Leading 11 pt

Tampak Belakang



SAMPUL (Cover)

Sampul dokumen digunakan untuk menyimpan dan mengorganisir dokumen agar tersimpan aman dan terminimalisir dari kerusakan.

Tampak Luar



Spesifikasi Desain

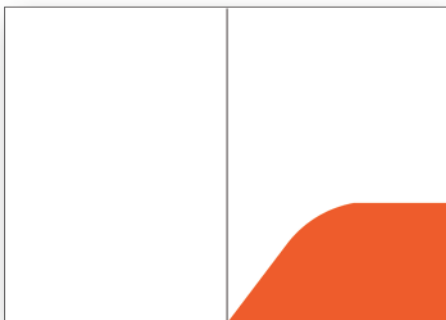
Ukuran Logo

180 x 30 mm

Informasi Body Text

Roboto Regular/ Bold 11 pt
Leading 13,2 pt

Tampak Dalam



Spesifikasi Ukuran

Ukuran Sampul

230 x 110 mm

Bahan

HVS 120 GSM

Warna

#EC5D2E dan #FFFFFF

Finishing

Non - Finishing

KARTU NAMA *(Business Card)*

Kartu nama memiliki peran sebagai identitas dari kepengurusan atau pengelola dari Museum Siginjei.



Spesifikasi Ukuran

Ukuran Kartu Nama

90 x 55 mm

Bahan

Art Carton 230 GSM

Warna

#FFFFFF dan #EC5D2E

Finishing

Doff

Spesifikasi Desain

Ukuran Logo

Wordmark (luar) 84 x 28 mm

Logo Sekunder (dalam) 34 x 7 mm

Informasi Identitas

Roboto Regular/ Bold 6 pt

Leading 7,2 pt

Informasi Kontak

Roboto Regular/ Bold 6 pt

Leading 7,2 pt





STEMPEL *(Stamp)*

Pembubuhan dalam keperluan resmi dan formal untuk mpengesahan maupun persetujuan dokumen.



Spesifikasi Ukuran

Ukuran Stempel

10 x 40 mm

Bahan

Runaflek

Spesifikasi Desain

Ukuran Logo

27 x 40 mm

Warna

Tinta Jingga

Finishing

Non- Finishing



PENUTUP EMAIL *(Email Signature)*

Kartu identitas kepengurusan Museum Siginjei yang digantungkan pada leher dan menggunakan sampul pelindung.



Spesifikasi Ukuran

Ukuran

320 x 100 px

Bahan

Digital

Spesifikasi Desain

Ukuran Logo

42 x 8,5 mm

Informasi Jabatan

Roboto Regular/ Bold 7 pt

Informasi Kontak

Roboto Regular/ Bold 6 pt
Leading 7,2 pt

Informasi Alamat

Roboto Regular/ Bold 5 pt
Leading 7,2 pt

KARTU IDENTITAS (ID Card)

Kartu identitas kepengurusan Museum Siginjei yang digantungkan pada leher dan menggunakan sampul pelindung.

Tampak Depan



Spesifikasi Ukuran

Ukuran ID Card

55 x 87 mm

Bahan

PVC Board

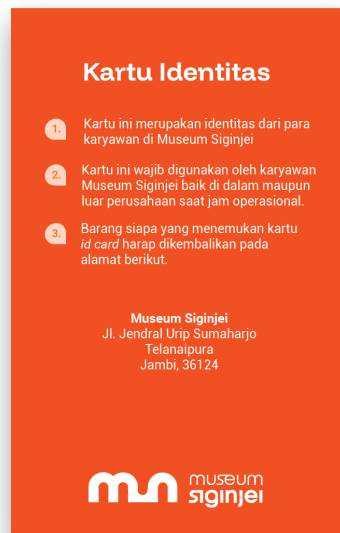
Warna

#FFFFFF dan #EC5D2E

Finishing

Glossy

Tampak Belakang



Spesifikasi Desain

Ukuran Logo

26,5 x 5,5 mm

Informasi Nama

Roboto Regular/ Bold 13 pt

Informasi Jabatan

Roboto Regular/ Bold 7 pt

Informasi Kartu

Roboto Regular/ Bold 6pt
Leading 7,2 pt

TALI KALUNG *(Lanyard)*

Tali identitas kepengurusan Museum Siginjei yang digunakan untuk mengaitkan kartu identitas dan dikalungkan pada leher.

Spesifikasi Ukuran

Ukuran Tali	Warna
20 x 900 mm	#FFFFFF dan #EC5D2E
Bahan	Finishing
Tisu	Stopper Hitam

Tipe 1



Tipe 2



Spesifikasi Desain

Ukuran Logo	Ukuran Supergrafis	Informasi Tagline
56 x 11 mm	38 x 33 mm	Arcane Nine, 36pt

ID CARD & LANYARD



SERAGAM *(Uniform)*

Seragam polo digunakan oleh pengurus Museum Siginjei untuk kegiatan yang bersifat semi-formal.

Spesifikasi Ukuran

Bahan

Lacoste Pique

Warna

#EC5D2E

Finishing

Sablon Printing DTF

Spesifikasi Desain

Ukuran Logo

110 x 90mm

Area Tagline

21 x 19,7 cm (A4)



Tampak Depan

Tampak Belakang

SERAGAM *(Uniform)*

Seragam kaos digunakan oleh pengurus Museum Siginjei untuk kegiatan yang bersifat informal.

Spesifikasi Ukuran

Bahan

Cotton Combed 30's

Finishing

Sablon Printing DTF

Warna

#FFFFFF



Tampak Depan



Tampak Belakang

Spesifikasi Desain

Ukuran Logo

110 x 90 mm

Area Tagline

21 x 19,7 cm (A4)



PAPAN IDENTIFIKASI *(Signage)*

Papan penanda lokasi Museum Siginjei akan diletakkan pada gerbang pintu masuk agar diketahui keberadaannya.



Spesifikasi Ukuran

Ukuran Papan

40 x 40 cm

Bahan

Acrylic Board

Warna

#EC5D2E

Finishing

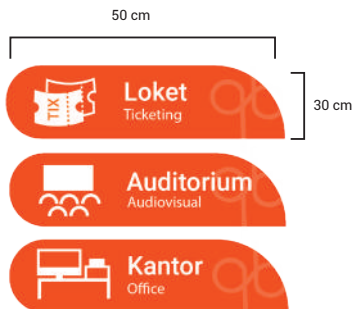
UV Protection

Ukuran Logo

30 x 30 cm

Identification Sign

Papan penanda nama ruangan akan diletakkan pada setiap ruangan dan fasilitas di Museum Siginjei.



Papan A



Papan B

Ukuran Papan

Papan A (50 x 30 cm)
Papan B (40 x 30cm)

Warna

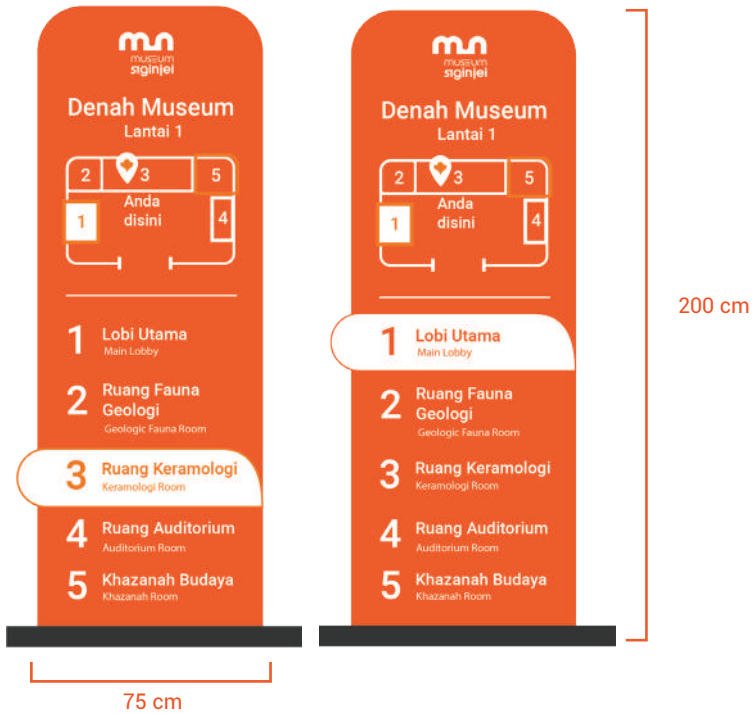
#EC5D2E

Bahan

Acrylic Board

PAPAN IDENTIFIKASI (Signage)

Papan penanda denah ruangan akan diletakkan pada setiap lantai yang ada di Museum Siginjei.



Spesifikasi Ukuran

Ukuran Papan

200 x 75 cm

Bahan

PVC Board

Warna

#EC5D2E

Finishing

Glossy

Spesifikasi Desain

Ukuran Logo

20 x 20 cm

Area Denah

30 x 30 cm

Informasi Ruangan

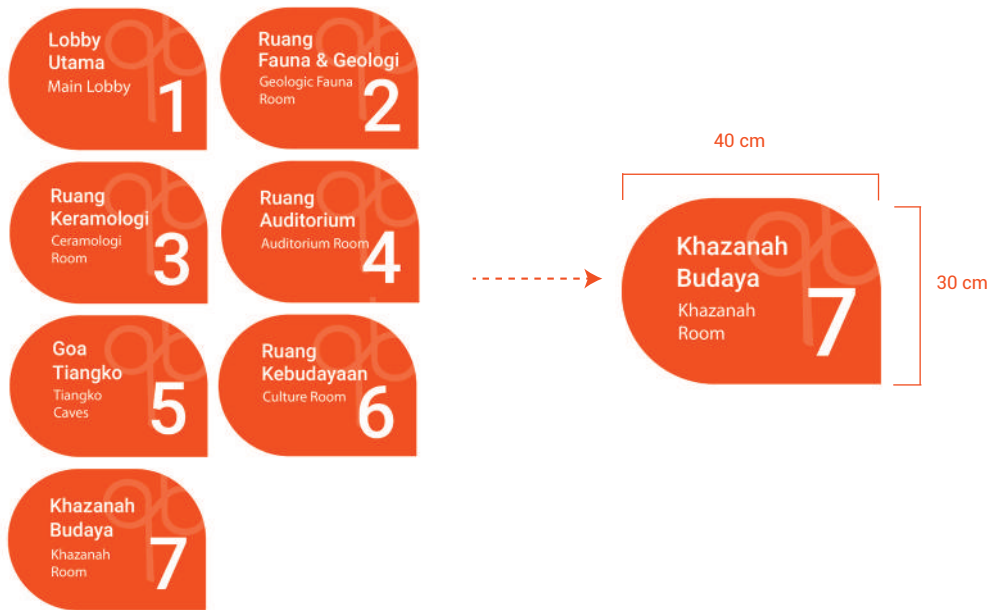
Roboto Medium, 150 pt

Informasi Body

Roboto Regular, 100 pt

PAPAN IDENTIFIKASI *(Signage)*

Proporsi setiap elemen pada logo Museum Siginjei secara ukuran maupun skala diterapkan secara konsisten.



Spesifikasi Ukuran

Ukuran Signage
40 x 30 cm

Bahan
Acrylic Board

Warna
#EC5D2E

Finishing
UV Protection

Spesifikasi Desain

Ukuran Supergrafis
6 x 7 cm

Informasi Ruangan
Roboto Medium, 8 pt

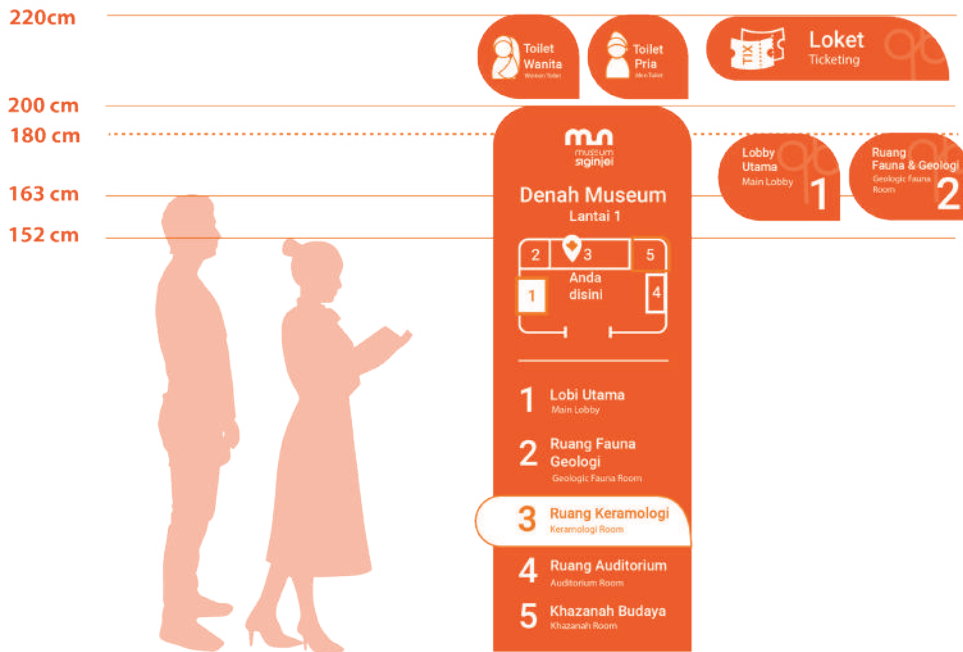
Informasi Body
Roboto Regular, 6 pt

Informasi Nomor
Roboto Regular, 36 pt

SKALA UKURAN SIGNAGE

Berikut merupakan skala perbandingan ukuran signage yang telah dirancang. Perbandingan ini didasarkan pada rata-rata tinggi badan pria dan wanita di Indonesia.

Hal ini bertujuan untuk memastikan keterbacaan dan kejelasan signage saat diaplikasikan. Desain signage mempertimbangkan kenyamanan visual agar sesuai dengan standar aksesibilitas.



DESKRIPSI KARYA *(Collection Description)*



Spesifikasi Desain

Ukuran Supergrafis

6 x 7 cm

Informasi Ruangan

Roboto Medium, 8 pt

Informasi Body

Roboto Regular, 6 pt

Informasi Nomor

Roboto Regular, 36 pt

Spesifikasi Ukuran

Ukuran Signage

40 x 30 cm

Bahan

Acrylic Board

Warna

#EC5D2E

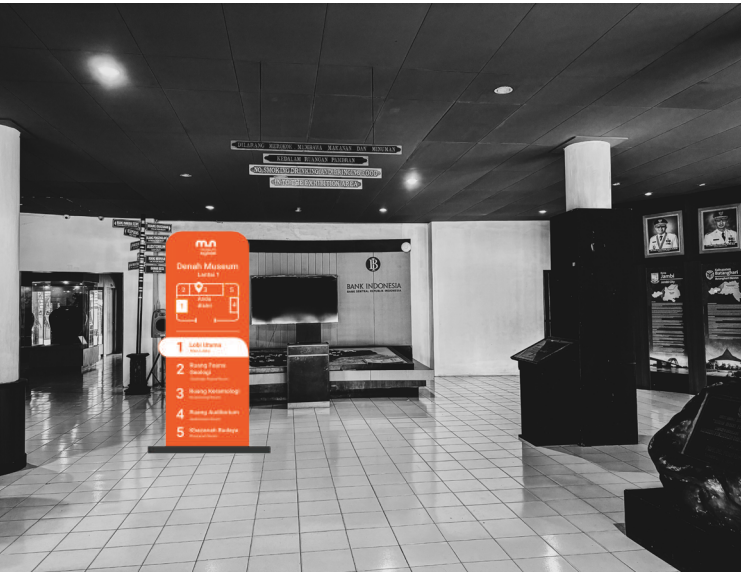
Finishing

UV Protection



IMPLEMENTASI SIGNAGE *(Signage Implementation)*

Berikut merupakan implementasi signage petunjuk denah serta pengaplikasian hasil deskripsi karya.



Orientation Signage

Merupakan signage yang akan diletakkan pada setiap lantai di museum (denah).



Deskripsi Koleksi

Penjelasan bersejarah mengenai setiap koleksi.

GAME KARTU POS *(Postcard Game)*

Postcard yang berisikan games menjadi media interaktif yang akan dibagikan kepada pelajar untuk menciptakan pengalaman belajar sambil bermain di museum.

Postcard



Spesifikasi Ukuran

Ukuran Postcard

6 x 4 inch

Bahan

Postcard: Brief Card 200 GSM

Sticker: Vinyl Glossy

Warna

Putih

Finishing

Glossy

Ukuran Logo

35 x 23 mm



Sticker

Sticker akan diaplikasikan di postcard dan setelah itu, lanjut mencari informasi mengenai koleksi tersebut.

Spesifikasi Desain

Ukuran Supergrafis

67 x 98 mm

Informasi Headline

Arcane Nine 36 pt

Informasi Clue

Roboto Regular, 6 pt

Informasi Pertanyaan

Roboto Medium

Italic, 7 pt

POSTCARD



Clue:
"Tersebutlah aku, tokoh yang dulu, yang memiliki
ukuran termudah yang terbanyak."

"MENITI
MISTERI
MASA"

www.museumaiginjel.com

@museumaiginjel

mn

Siapa
di antara kita
yang...

TIKET MASUK *(Entry Ticket)*

Media penanda secara resmi pengunjung boleh memasuki kawasan ruang pameran museum.

Tiket Dewasa



Spesifikasi Ukuran

Ukuran Tiket

17 x 6,5 cm

Bahan

HVS 100 GSM

Tiket Anak - Anak



Spesifikasi Desain

Warna

Jingga (#EC5D2E)
Kuning (#F8D556)

Ukuran Logo

35 x 23 mm

Ukuran Body Text

35 x 23 mm



MEDIA PROMOSI

[PROMOTIONAL MEDIA]

- 62 Poster
- 63 Banner Potrait
- 65 Website
- 67 Iklan Aplikasi
- 69 Konten Instagram

POSTER

Media Promosi dengan orientasi vertikal yang merupakan kunci utama dari elemen visual perancangan.

Poster dapat diadaptasi dalam berbagai media, seperti *banner*, *web ads*, dan *billboard*.

Spesifikasi Ukuran

Ukuran Poster

60 x 80 px

Grid

Acrylic Board

Bahan

Art Carton 210 GSM

Finishing

Glossy

Spesifikasi Desain

Headline

Arcana Nine,....

Body Text

Acrylic Board

Subheadline

Art Carton 230 GSM

Ukuran Logo

2,5 x 2 px



BANNER POTRAIT

Media Promosi dengan orientasi vertikal yang disebarakan pada banner di jalan dan dapat diadaptasi pada web banner

Spesifikasi Ukuran

Ukuran Poster
60 x 1600 mm

Bahan
Flexi Cina 380 GSM

Grid
2 kolom, 3 baris

Spesifikasi Desain

Headline

Arcana Nine, 425 pt
Roboto Bold, 250 pt

Subheadline

Caveat Bold, 140 pt

Footer

Roboto Regular 60 pt,
Tracking 70

Body Text

Roboto Regular/
Medium, 80 pt
Leading 100 pt
Tracking 30

Ukuran Logo

265 x 53 mm

Penempatan
Logo

Headline

Subheadline

Body Text

Footer



mn MUSEUM
siginjei

BOKOR TERBUKA!



*Konon Katanya Terlihat
Bongkahan Emas jika
Engkau Beruntung!*

📍 Museum Siginjei
Jl. Jendral Urip Sumaharjo
Telanaipura, Kota Jambi

📱 @museumsiginjei
www.museum-siginjei.com

mn MUSEUM
siginjei



PIRING PECAH!

*Benarkah Murni
'Kecelakaan?' atau
Ada Kisah yang
'Disembunyikan'?*

📍 Museum Siginjei
Jl. Jendral Urip Sumaharjo
Telanaipura, Kota Jambi

📱 @museumsiginjei www.museum-siginjei.com

mn MUSEUM
siginjei

GUCI BOCOR?

*"Siapa sangka? Ada
Lubang Kecil dan
Cerita Mistis!"*

📍 Museum Siginjei
Jl. Jendral Urip Sumaharjo
Telanaipura, Kota Jambi



📱 @museumsiginjei www.museum-siginjei.com

WEBSITE

Media Promosi dengan orientasi vertikal yang disebarakan pada banner di jalan dan dapat diadaptasi pada web banner

Spesifikasi Ukuran

Ukuran Website

1080 x 1920 px

Bahan

Digital

Grid

12 kolom



WEBSITE

Media Promosi dengan orientasi vertikal yang disebarakan pada banner di jalan dan dapat diadaptasi pada web banner

Spesifikasi Desain

Headline

Arcana Nine, 128 pt

Body Text

Roboto Medium 32 pt,
Leading 34 pt

Subheadline

Roboto Regular 100 pt

Ukuran Logo

486 x 185 px

Footer

Roboto Regular 30 pt



IKLAN APLIKASI (Application Ads)

Media Promosi dengan orientasi horizontal yang diposisikan pada ads / iklan dari aplikasi tour & travel, seperti Traveloka, Tiket.com, Agoda, dll.



Spesifikasi Desain

Headline

Bauhaus Regular 160 pt,
Leading 160 pt

Body Text

Roboto Regular 24 pt,
Leading 33 pt

Subheadline

Caveat Bold 55 pt
Leading 60 pt

Ukuran Logo

154 x 125 mm

Footer

Roboto Regular 26 pt,
Tracking 70, Leading 28 pt

IKLAN APLIKASI *(Application Ads)*

Spesifikasi Ukuran

Ukuran Iklan

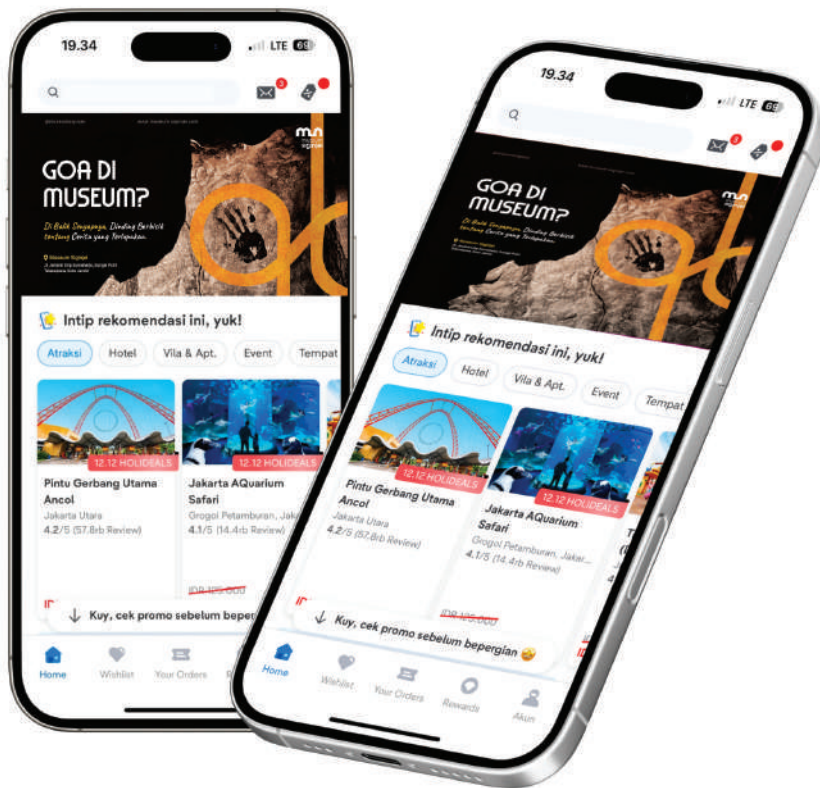
1080 x 1920 px

Bahan

Digital

Grid

3 kolom, 3 baris



KONTEN INSTAGRAM *(Instagram Post)*

Media Promosi melalui akun Instagram Museum Siginjei dan konten dapat diadaptasi ke iklan digital.

Spesifikasi Ukuran

Ukuran Feeds

1080 x 1080 px

Grid

3 Kolom Grid

Bahan

Digital

Margin

70 x 70 px



Spesifikasi Desain

Headline

Arcana Nine, 425 pt

Body Text

Roboto Regular/
Medium, 32 pt
Leading 34 pt

Post 1

Informasi Koleksi Museum



Post 2

Event dan Pengumuman
Museum



Subheadline

Roboto Regular 36 pt

Ukuran Logo

265 x 53 px

Post 3

Ucapan Hari Raya

Post 4

Konten Misteri



CINDERA MATA

(MERCHANDISE)

72 Set Hadiah

74 Tas Jinjing

SET HADIAH *(Merchandise Set)*

Cinderamata yang dapat dijadikan sebagai buah tangan/hadiah kepada seseorang ketika berkunjung ke Museum Siginjei.



Spesifikasi Notebook

Ukuran Notebook

14,8 x 21 cm

Warna

Hitam (#000000)
Jingga (#EC5D2E)

Bahan

Art Carton 210 GSM

Spesifikasi Gantungan Kunci

Ukuran Gantungan

3 x 5 cm

Warna

Hitam (#000000)
Jingga (#EC5D2E)

Bahan

Acrylic

Spesifikasi Pulpen

Ukuran Logo

2 x 4,5 cm

Warna

Putih (#FFFFFF)

Bahan

Sablon



TAS JINJING *(Totebag)*

Sebagai cinderamata dan dapat menjadi wadah dari perlengkapan untuk mempermudah pengunjung saat eksplorasi di museum.

Spesifikasi Ukuran Tas

Ukuran Tas

30 x 40 cm

Warna

Hitam (#000000)
Jingga (#EC5D2E)
Putih (#FFFFFF)

Bahan

Canvas

Spesifikasi Desain

Ukuran Logo

17,5 x 10 cm

Ukuran Supergrafis

6 x 5,3 cm









Pedoman Identitas Visual

Hak Cipta ©