

**PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL MUSEUM
PERJOANGAN DI KOTA BOGOR**



LAPORAN TUGAS AKHIR

Kania Ivanka Ardania
00000053567

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL MUSEUM

PERJOANGAN BOGOR



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Kania Ivanka Ardania

00000053567

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Kania Ivanka Ardania
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053567
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

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

PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL MUSEUM PERJOANGAN BOGOR

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, 17 Juni 2025



(Kania Ivanka Ardania)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL
MUSEUM PERJOANGAN BOGOR

Oleh

Nama Lengkap : Kania Ivanka Ardania
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053567
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Juni 2025
Pukul 09.45 s.d. 10.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



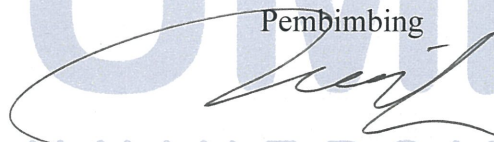
Christina Flora, S.Ds., M.M.
0305049703/ 074901

Penguji



Luisa Erica, S.Ds., M.Si.
0260774675230193/ 100194

Pembimbing



Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds.
0319109601/ 081434

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 : Kania Ivanka Ardania
Nomor Induk Mahasiswa : 00000053567
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2*
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ULANG IDENTITAS
VISUAL MUSEUM PERJOANGAN
BOGOR

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, 9 Juni 2025



(Kania Ivanka Ardania)

* 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 kepada Tuhan Yesus Kristus, karena atas pernyertaannya dan perlindungannya selama ini, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Ulang Identitas Visual Museum Perjoangan Bogor” dengan baik. Maksud dan tujuan penulis dalam tugas akhir ini adalah untuk memenuhi syarat kelulusan sebagai mahasiswi Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara. Penulis juga menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

Mengucapkan terima kasih 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. Muhammad Nabil Oktanuryansyah, M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Papa, Mama, dan Koko, Oma dan Opa sebagai keluarga yang telah memberikan dukungan penuh dalam doa dan motivasi sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Kiara Ivana Ardania, sebagai saudari kembar yang telah memberikan dukungan secara moral dan mental sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.
7. Pak Ben, sebagai narasumber dari pihak Museum Perjoangan Bogor yang telah memberikan banyak informasi untuk membantu penulis dalam perancangan tugas akhir ini.
8. Kak Gibran, sebagai narasumber graphic designer yang telah memberikan *insight* yang membantu dalam proses perancangan tugas akhir ini.

9. Teman-teman FWM, sebagai komunitas gereja yang selalu memberikan dukungan doa selama proses perancangan tugas akhir ini.
10. Irene Natasampurna dan Janesya Aurelie, sebagai teman yang menemani dan memberikan semangat selama proses perancangan tugas akhir ini.
11. Jelly, sebagai peliharaan yang sudah menemani penulis selama pengerjaan tugas akhir ini.
12. Mark Lee, sebagai idola yang sudah memberikan motivasi dan semangat bagi penulis untuk mengerjakan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan. Namun, penulis berharap dengan adanya laporan ini, dapat membantu peneliti yang juga mengambil topik perancangan serupa dan dapat bermanfaat baik untuk penulisan mereka.

Tangerang, 9 Juni 2025



(Kania Ivanka Ardania)



PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL MUSEUM

PERJOANGAN BOGOR

(Kania Ivanka Ardania)

ABSTRAK

Museum merupakan salah satu tempat yang dapat menyimpan benda-benda peninggalan sejarah dan budaya Indonesia. Museum Perjoangan Bogor merupakan salah satu museum perjuangan yang mengoleksi benda-benda peninggalan masa kemerdekaan di Jawa Barat khususnya area Bogor. Namun seiring berkembangnya zaman, eksistensi Museum Perjoangan Bogor cenderung dilupakan. Berdasarkan hasil kuesioner yang disebar, identitas Museum Perjoangan Bogor belum direpresentasikan dengan baik, sehingga menyebabkan banyak orang menganggap citra Museum Perjoangan Bogor terlihat kurang menarik dan ketinggalan zaman. Berdasarkan masalah tersebut, penulis merancang ulang identitas visual Museum Perjoangan Bogor untuk menyegarkan kembali identitas museum yang sudah ada, sehingga tujuan museum juga dapat disampaikan melalui citra museum. Pada proses pengumpulan data, penulis menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui lebih mendalam mengenai Museum Perjoangan Bogor serta persepsi masyarakat mengenai museum. Pada proses perancangan, penulis menggunakan metode *branding* dari Alina Wheeler. Dengan adanya perancangan ini, tujuan Museum Perjoangan Bogor dapat tersampaikan melalui citra museum sehingga museum dapat meningkatkan *brand awareness* dan membangun persepsi di masyarakat, khususnya masyarakat lokal Kota Bogor.

Kata kunci: Museum Perjoangan Bogor, Identitas Visual, Sejarah

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

REDESIGN THE VISUAL IDENTITY OF MUSEUM PERJOANGAN BOGOR

(Kania Ivanka Ardania)

ABSTRACT (English)

Museum is one of the places that can store historical and cultural relics of Indonesia. Bogor Struggle Museum is one of the struggle museums that collects relics from the independence era in West Java, especially the Bogor area. However, as time goes by, the existence of Bogor Struggle Museum tends to be forgotten. Based on the results of the questionnaire distributed, the identity of Bogor Struggle Museum has not been represented well, causing many people to consider the image of Bogor Struggle Museum to look less attractive and outdated. Based on this problem, the author redesigned the visual identity of Bogor Struggle Museum to refresh the existing museum identity, so that the purpose of the museum can also be conveyed through the museum's image. In the data collection process, the author used quantitative and qualitative methods to find out more about Bogor Struggle Museum and public perception of the museum. In the design process, the author used the branding method from Alina Wheeler. With this design, the purpose of Bogor Struggle Museum can be conveyed through the museum's image so that the museum can increase the brand awareness the local community of Bogor City.

Keywords: *Museum Perjoangan Bogor, Visual Identity, History*

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

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	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
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	4
2.1 Brand	4
<i>2.1.1 Brand Strategy</i>	4
<i>2.1.2 Brand Identity</i>	7
<i>2.1.3 Branding</i>.....	26
<i>2.1.4 Prinsip Desain</i>	29
<i>2.1.5 Brand Guideline</i>.....	32
2.2 Museum	34
2.2.1 Jenis Museum.....	34
2.2.2 Museum Perjuangan Bogor	36
2.3 Penelitian yang Relevan	37
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	40
3.1 Subjek Perancangan	40
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	41

3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	43
3.3.1 Metode Kualitatif.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN.....	52
4.1 Hasil Perancangan	52
4.1.1 <i>Conducting Research</i>	52
4.1.2 <i>Clarifying Strategy</i>	78
4.1.3 <i>Designing Identity</i>	87
4.1.4 <i>Creating Touchpoints</i>	96
4.1.5 <i>Managing Assets</i>	110
4.1.6 Bimbingan Spesialis.....	111
4.1.7 Kesimpulan Perancangan	113
4.2 Pembahasan Perancangan	114
4.2.1 Analisis <i>Market Validation</i>	114
4.2.2 Analisis Desain Logo dan Sistem Identitas.....	119
4.2.3 Analisis Desain Tiket Masuk Museum	124
4.2.4 Analisis Desain <i>Stamp</i>	125
4.2.5 Analisis Desain <i>Directional Sign</i>	126
4.2.6 Analisis Desain Label Koleksi Museum.....	127
4.2.7 Analisis Desain <i>Sign System</i> Denah Museum	128
4.2.8 Analisis Desain Brosur	129
4.2.9 Analisis Desain <i>Banner</i>	130
4.2.10 Analisis Desain Instagram Feeds	131
4.2.11 Analisis Desain Instagram Story.....	132
4.2.12 Analisis Desain <i>Postcard</i>	132
4.2.13 Analisis Desain Bookmark.....	134
4.2.14 Analisis GSM	134
4.2.15 Anggaran.....	135
BAB V PENUTUP	138
5.1 Simpulan	138
5.2 Saran	138
DAFTAR PUSTAKA.....	xvi
LAMPIRAN	xviii

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan	38
Tabel 3.1 Instrumen Pertanyaan Wawancara Kepala Yayasan Museum	44
Tabel 3.2 Instrumen Pertanyaan Kuesioner	46
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner Section 1	52
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner Section 2	53
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Section 3	54
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Section 4	55
Tabel 4.5 Hasil Studi Referensi Museum Batik Indonesia	71
Tabel 4.6 Hasil Studi Referensi Museum Sejarah Jakarta	74
Tabel 4.7 Creative Brief	78
Tabel 4.8 Brand Mantra	84
Tabel 4.9 Hasil Kuesioner Market Validation Section 1	114
Tabel 4.10 Hasil Kuesioner Market Validation Section 2	115
Tabel 4.11 Hasil Kuesioner Market Validation Section 3	116
Tabel 4.12 Hasil Kuesioner Market Validation Section 4	116
Tabel 4.13 Hasil Kuesioner Market Validation Section 5	117
Tabel 4.14 Rincian Anggaran	135



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Google (<i>Wordmarks Logo</i>).....	8
Gambar 2.2 Logo Netflix (<i>Letterforms Logo</i>).....	8
Gambar 2.3 Logo Apple (<i>Pictorial Marks Logo</i>).....	9
Gambar 2.4 Logo Adidas (<i>Abstract Logo</i>)	10
Gambar 2.5 Logo Starbucks (<i>Emblems Logo</i>).....	11
Gambar 2.6 Times New Roman (<i>Old Style Typeface</i>).....	12
Gambar 2.7 Barkerville (<i>Transitional Typeface</i>).....	13
Gambar 2.8 Didot (<i>Modern Typeface</i>).....	13
Gambar 2.9 American Typewriter (<i>Slab Serif Typeface</i>)	14
Gambar 2.10 Futura (<i>Sans Serif Typeface</i>)	15
Gambar 2.11 Rotunda (<i>Blackletter Typeface</i>)	16
Gambar 2.12 Shelley Allegro Script (<i>Script Typeface</i>)	17
Gambar 2.13 (<i>Display Typeface</i>)	18
Gambar 2.14 <i>Primary Colors</i>	19
Gambar 2.15 <i>Secondary colors</i>	20
Gambar 2.16 <i>Tertiary colors</i>	21
Gambar 2.17 <i>Complements</i>	21
Gambar 2.18 <i>Analogous color</i>	22
Gambar 2.19 <i>Single-column Grid</i>	23
Gambar 2.20 <i>Multicolumn Grid</i>	24
Gambar 2.21 <i>Modular Grid</i>	25
Gambar 2.22 Piramida <i>Brand Awareness</i>	26
Gambar 2.23 <i>Branding Starbucks</i>	30
Gambar 2.24 Logo Museum Perjoangan Bogor	37
Gambar 4.1 Wawancara dengan Ben.....	58
Gambar 4.2 Wawancara dengan Gibran	61
Gambar 4.3 Foto Museum Perjoangan Bogor (Depan).....	63
Gambar 4.4 Interior Museum Perjoangan Bogor (Lantai 1).....	64
Gambar 4.5 <i>Caption</i> koleksi Museum Perjoangan Bogor	65
Gambar 4.6 Area Tangga Museum Perjoangan Bogor.....	65
Gambar 4.7 Interior Museum Perjoangan Bogor (Lantai 2).....	66
Gambar 4.8 Tiket Masuk Museum Perjoangan Bogor	67
Gambar 4.9 <i>Caption</i> Koleksi Museum Perjoangan Bogor	67
Gambar 4.10 Logo pada Gedung Museum Perjoangan Bogor.....	69
Gambar 4.11 Logo Museum Perjoangan Bogor	69
Gambar 4.12 Logo Museum Batik Indonesia.....	72
Gambar 4.13 <i>Sinage</i> dan Aset Ilustrasi Museum Batik Indonesia	72
Gambar 4.14 Pengaplikasian Identitas Visual dalam Media di Museum	73
Gambar 4.15 Arsitektur Museum Sejarah Jakarta	75
Gambar 4.16 Logo Museum Sejarah Jakarta.....	76

Gambar 4.17 Sinage dalam Museum Sejarah Jakarta.....	76
Gambar 4.18 Profil Instagram Museum Kesejarahan Jakarta	77
Gambar 4.19 <i>User Persona</i>	80
Gambar 4.20 <i>Customer Journey</i>	80
Gambar 4.21 <i>Mindmap</i>	81
Gambar 4.22 Alternatif <i>Big Idea</i>	82
Gambar 4.23 Kuadran <i>Positioning</i> Museum Perjuangan Bogor	85
Gambar 4.24 <i>Moodboard</i> dan <i>Stylescape</i> Perancangan.....	86
Gambar 4.25 <i>Stylescape</i> Perancangan	86
Gambar 4.26 <i>Color Palette</i>	87
Gambar 4.27 Warna Primer.....	88
Gambar 4.28 Warna Sekunder.....	88
Gambar 4.29 Sketsa Logo.....	89
Gambar 4.30 Alternatif Logo 1.....	90
Gambar 4.31 Alternatif Logo 2.....	90
Gambar 4.32 Alternatif Logo 3.....	91
Gambar 4.33 Logo Final.....	92
Gambar 4.34 Komposisi Logo.....	92
Gambar 4.35 Konfigurasi Elemen Supergrafis.....	93
Gambar 4.36 Penggunaan Supergrafis.....	93
Gambar 4.37 <i>Typeface</i> Primer dan Sekunder	94
Gambar 4.38 Implementasi <i>Typeface</i>	94
Gambar 4.39 Contoh <i>Asset</i> Fotografi	95
Gambar 4.40 Preset <i>Editting Asset</i> Fotografi.....	96
Gambar 4.41 Perancangan Tiket Museum.....	98
Gambar 4.42 Stamp Museum	98
Gambar 4.43 Perancangan <i>Directional Signage</i> Museum.....	100
Gambar 4.44 Perancangan Label Koleksi Museum.....	101
Gambar 4.45 Perancangan Denah Museum.....	102
Gambar 4.46 Perancangan Denah Museum 2.....	102
Gambar 4.47 Perancangan Brosur Museum	103
Gambar 4.48 Perancangan <i>Banner</i> Museum	104
Gambar 4.49 Perancangan Instagram <i>Feeds</i>	106
Gambar 4.50 Perancangan Instagram <i>Story</i>	107
Gambar 4.51 Perancangan <i>Postcard</i>	108
Gambar 4.52 Perancangan <i>Bookmark</i>	109
Gambar 4.53 Penerapan <i>Grid</i> pada GSM	110
Gambar 4.54 <i>Overview</i> GSM.....	110
Gambar 4.55 Revisi Logo Bimbingan Spesialis.....	112
Gambar 4.56 Logo Final Museum Perjuangan Bogor.....	119
Gambar 4.57 Elemen Logo Museum Perjuangan Bogor.....	120
Gambar 4.58 <i>Color Palette</i>	120
Gambar 4.59 <i>Typeface</i> Primer dan Sekunder	121

Gambar 4.60 Konfigurasi Elemen Supergrafis.....	122
Gambar 4.61 Alternatif Penggunaan Supergrafis	123
Gambar 4.62 Hasil <i>Editing</i> Asset Fotografi.....	124
Gambar 4.63 Analisa Tiket Museum.....	125
Gambar 4.64 Analisa <i>Stamp</i>	126
Gambar 4.65 Analisa <i>Directional Signage</i>	126
Gambar 4.66 Analisa Label Koleksi Museum.....	127
Gambar 4.67 Analisa Denah Museum.....	128
Gambar 4.68 Analisa Brosur Museum	129
Gambar 4.69 Analisa <i>Banner</i> Museum.....	130
Gambar 4.70 Analisa Instagram <i>Feeds</i> Museum.....	131
Gambar 4.71 Analisa Instagram <i>Story</i> Museum.....	132
Gambar 4.72 Analisa <i>Postcard</i> Museum.....	133
Gambar 4.73 Analisa <i>Bookmark</i> Museum.....	134
Gambar 4.74 Analisa GSM Museum.....	135



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Presentase Turnitin	xix
Lampiran 2 Form Bimbingan & Spesialis	xxi
Lampiran 3 NDA Consent Form Kepala Yayasan Museum Perjuangan	xxii
Lampiran 4 NDA Consent Form Graphic Designer	xxiii
Lampiran 5 NDS Consent Form	xxiv
Lampiran 6 Hasil Kuesioner 1	xxxiii
Lampiran 7 Transkrip Wawancara Kepala Yayasan Museum	xxxiv
Lampiran 8 Dokumentasi Observasi Museum Perjuangan Bogor.....	xxxviii

