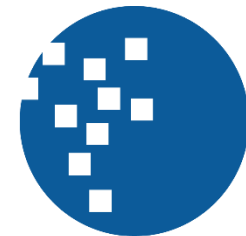


PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL

MUSEUM DI TENGAH KEBUN



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN TUGAS AKHIR

Dheanez Yashila

00000073393

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL

MUSEUM DI TENGAH KEBUN



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Dheanez Yashila

00000073393

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Dheanez Yashila
Nomor Induk Mahasiswa : 00000073393
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL MUSEUM DI TENGAH KEBUN

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, 16 Desember, 2025



(Dheanez Yashila)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Dheanez Yashila
NIM : 00000073393
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL
MUSEUM DI TENGAH KEBUN

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkannya dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 16 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Dheanez Yashila)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL
MUSEUM DI TENGAH KEBUN**

Oleh

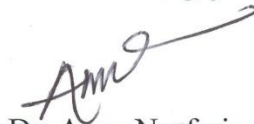
Nama Lengkap : Dheanez Yashila
Nomor Induk Mahasiswa : 00000073393
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 9 Januari 2026
Pukul 13.45 s.d. 14.30 WIB dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

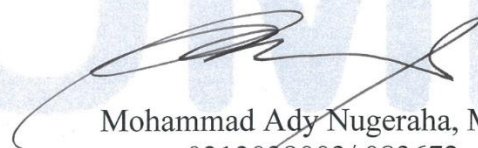
Ketua Sidang


Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/ 042750

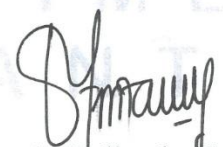
Penguji


Dr. Anne Nurfarina, M.Sn.
0416066807/ 069425

Pembimbing


Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn.
0313039003/ 083672

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 : Dheanez Yashila
Nomor Induk Mahasiswa : 00000073393
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/ S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL
MUSEUM DI TENGAH KEBUN

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, 16 Desember 2025



(Dheanez Yashila)

* 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 syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat-Nya sehingga proposal tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan proposal tugas akhir ini, yaitu:

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. Mohammad Ady Nugeraha, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing yang memberikan bimbingan dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Orangtua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Adik saya, Dheanica Salsabila, yang selalu memberikan semangat dan dukungan selama proses pengerjaan tugas akhir ini.
7. Teman-teman seperjuangan saya, Elok Pujaan Hanan, Naufal Habibie Yusuf, dan Viore Aisyah Hidayanti, atas kebersamaan, motivasi, serta bantuan yang diberikan dalam setiap proses perkuliahan hingga tugas akhir ini.

Semoga proposal dapat memberikan manfaat bagi Museum di Tengah Kebun dalam membangun identitas visual yang lebih terstruktur dan representatif, sehingga dapat memperkuat citra institusi serta meningkatkan daya tariknya sebagai destinasi edukasi dan budaya.

Tangerang, 16 Desember 2025



(Dheanez Yashila)

PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL

MUSEUM DI TENGAH KEBUN

(Dheanez Yashila)

ABSTRAK

Museum di Tengah Kebun merupakan museum yang menyimpan lebih dari 4.000 koleksi warisan budaya dari 63 negara dan 21 provinsi di Indonesia. Meskipun memiliki nilai sejarah dan edukasi yang tinggi serta telah meraih berbagai penghargaan, museum ini masih belum diketahui oleh masyarakat luas. Ketidaktahuan ini dipengaruhi oleh lokasinya yang tersembunyi dan tidak adanya sistem identitas visual. Museum hanya mengandalkan akun Instagram sebagai satu-satunya *platform*, tanpa identitas visual seperti logo, *tagline*, warna, dan tipografi. Berdasarkan hal tersebut, perancangan identitas visual diperlukan untuk merepresentasikan nilai-nilai museum sebagai warisan sejarah dan budaya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif berdasarkan *Branding Process* pada buku *Designing Brand Identity* oleh Alina Wheeler and Rob Meyerson. Proses ini terdiri dari lima fase yaitu *Conducting Research*, *Clarifying Strategy*, *Designing Identity*, *Creating Touchpoints*, dan *Managing Assets*.

Kata kunci: Identitas Visual, Museum, *Branding*, Museum di Tengah Kebun



VISUAL IDENTITY DESIGN FOR MUSEUM DI TENGAH KEBUN

(Dheanez Yashila)

ABSTRACT (English)

Museum di Tengah Kebun is a museum that houses more than 4,000 cultural heritage collections from 63 countries and 21 provinces across Indonesia. Despite it's high historical and educational value and numerous awards, the museum remains relatively unknown to the general public. This lack of unknown are influenced by its hidden location and the absence of a visual identity. The museum relies solely on its Instagram account as the only platform, without a visual identity such as a logo, tagline color palette, and typography. Based on these issues, a visual identity design is needed to represent the museum's values while enhancing its image as an historical and heritage destination. This research uses a qualitative approach based on the Branding Process from the book Designing Brand Identity by Alina Wheeler and Rob Meyerson. The process consists of five phases: Conducting Research, Clarifying Strategy, Designing Identity, Creating Touchpoints, and Managing Assets.

Keywords: *Visual Identity, Museum, Branding, Museum di Tengah Kebun*

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN BANTUAN KECERDASAN AI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Identitas Visual	5
2.1.1 Logo	5
2.1.2 <i>Tagline</i>	9
2.1.3 Warna	10
2.1.4 Tipografi	12
2.1.5 <i>Imagery</i>	14
2.1.6 <i>Grid</i>	18
2.1.7 <i>Look and Feel</i>	20
2.2 Brand	21
2.2.1 Proses <i>Branding</i>	21
2.2.2 <i>Brand Equity</i>	23
2.2.3 <i>Brand Positioning</i>	23

2.2.4 <i>Brand Guidelines</i>	25
2.2.5 <i>Touchpoints</i>	26
2.3 Museum	30
2.3.1 Klasifikasi Museum	30
2.4 Museum Branding	31
2.4.1 Koleksi dan Pameran	32
2.4.2 Audiens	32
2.4.3 Pembelajaran	33
2.4.4 Tur	33
2.4.5 Logo	33
2.4.6 Arsitektur	34
2.4.7 Publikasi	34
2.5 Penelitian yang Relevan	35
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	37
3.1 Subjek Perancangan	38
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	40
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	41
3.3.1 Observasi	41
3.3.2 Wawancara	41
3.3.3 Focus Group Discussion (FGD)	45
3.3.4 Studi Eksisting	46
3.3.5 Studi Referensi	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	48
4.1 Hasil Perancangan	48
4.1.1 Conducting Research	48
4.1.2 Clarifying Strategy	95
4.1.3 Designing Identity	103
4.1.4 Creating Touchpoints	120
4.1.5 Managing Assets	132
4.1.6 Bimbingan Spesialis	134
4.1.7 Kesimpulan Perancangan	135

4.2 Pembahasan Perancangan.....	136
4.2.1 Analisis <i>Market Validation</i>	136
4.2.2 Analisis Identitas Visual	140
4.2.3 Analisis Desain <i>Booklet</i>	148
4.2.4 Analisis Desain Poster	148
4.2.5 Analisis Desain Katalog	149
4.2.6 Analisis Desain Instagram	150
4.2.7 Analisis Desain <i>Website</i>	151
4.2.8 Analisis Desain <i>Signage</i> Utama	151
4.2.9 Analisis Desain <i>Signage</i> Ruang Museum	152
4.2.10 Analisis Desain <i>Identification Signage</i>	153
4.2.11 Analisis Desain <i>Hanging Banner</i>	153
4.2.12 Analisis Desain <i>Signage Koleksi</i>	154
4.2.13 Analisis Desain <i>Business Card</i>	155
4.2.14 Analisis Desain <i>Letterhead</i>	155
4.2.15 Analisis Desain <i>Envelope</i>	156
4.2.16 Analisis Desain <i>Lanyard & ID Card</i>	156
4.2.17 Analisis Desain <i>Candle Set</i>	157
4.2.18 Anggaran	158
BAB V PENUTUP.....	160
5.1 Simpulan	160
5.2 Saran	160
DAFTAR PUSTAKA.....	162
LAMPIRAN.....	166

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	35
Tabel 4.1 Temuan Utama Observasi.....	55
Tabel 4.2 Temuan Utama Wawancara	64
Tabel 4.3 Temuan Utama <i>Focus Group Discussion</i> (FGD)	72
Tabel 4.4 Analisis SWOT Studi Eksisting.....	84
Tabel 4.5 Temuan Utama Studi Referensi	93
Tabel 4.6 <i>Brand Positioning</i> Museum di Tengah Kebun	97
Tabel 4.7 <i>Brand Mantra</i> Museum di Tengah Kebun.....	98
Tabel 4.8 <i>Brand Brief</i> Museum di Tengah Kebun.....	100
Tabel 4.9 Alternatif <i>Big Idea</i> Museum di Tengah Kebun.....	102
Tabel 4.10 Hasil <i>Market Validation</i>	136
Tabel 4.11 Anggaran.....	158



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kategori <i>Logotype</i>	6
Gambar 2.2 Kategori <i>Lettermark</i>	6
Gambar 2.3 <i>Pictorial Symbol</i>	6
Gambar 2.4 <i>Abstract Symbol</i>	6
Gambar 2.5 <i>Nonrepresentational atau nonobjective symbol</i>	8
Gambar 2.6 <i>Letterform Symbol</i>	8
Gambar 2.7 <i>Character Icon</i>	8
Gambar 2.8 <i>Emblem</i>	9
Gambar 2.9 <i>Color Wheel</i>	10
Gambar 2.10 Skema Warna	11
Gambar 2.11 Skema <i>Monochromatic</i>	11
Gambar 2.12 Skema <i>Analogous</i>	11
Gambar 2.17 <i>Warm and Cool</i>	11
Gambar 2.18 <i>Typeface dan Font</i>	12
Gambar 2.19 Anatomi <i>Typeface</i>	12
Gambar 2.20 Klasifikasi <i>Typeface</i>	13
Gambar 2.21 Komposisi Fotografi	15
Gambar 2.22 Teknik Fotografi	15
Gambar 2.23 <i>Angle</i> Fotografi	16
Gambar 2.24 <i>Supergraphic</i> Kasarmatori Summer	17
Gambar 2.25 Contoh <i>iconography</i> Museum MACAN	18
Gambar 2.26 Anatomi <i>Grid</i>	23
Gambar 2.27 <i>Single-column Grid</i>	23
Gambar 2.28 <i>Multi-column Grid</i>	23
Gambar 2.29 <i>Modular Grid</i>	23
Gambar 2.30 Konten <i>Brand Guidelines</i>	25
Gambar 2.31 <i>Website</i> Museum of Modern Art Newyork	26
Gambar 2.32 Kolateral Museum	27
Gambar 2.33 <i>Stationery</i> Tirupati Museum	27
Gambar 2.34 Iklan Museum of Modern Art San Fransisco	28
Gambar 2.35 <i>Branded Environments</i> The National Art Center Tokyo	28
Gambar 2.36 <i>Signage dan Wayfinding</i> National Maritime Museum London	29
Gambar 2.37 <i>Merchandise</i> Louvre Museum Paris	29
Gambar 4.1 Gerbang dan <i>Signage</i> Museum di Tengah Kebun	50
Gambar 4.2 Denah Museum di Tengah Kebun	51

Gambar 4.3 Gaya Arsitektur Museum di Tengah Kebun	52
Gambar 4.4 Koleksi Etnografi di Serambi Museum di Tengah Kebun	53
Gambar 4.5 Sejumlah Koleksi Arca Museum di Tengah Kebun.....	53
Gambar 4.6 Arca Ganesha Museum di Tengah Kebun.....	54
Gambar 4.7 Buku Museum di Tengah Kebun	55
Gambar 4.8 <i>Signage</i> koleksi pada Museum di Tengah Kebun	56
Gambar 4.9 Logo Museum Toeti Heraty	7
Gambar 4.10 Penerapan Identitas Visual Museum Toeti Heraty.....	8
Gambar 4.11 Logo Museum Ullen Sentalu.....	80
Gambar 4.12 Penerapan Identitas Visual Museum Ullen Sentalu	81
Gambar 4.13 Ganesha pada <i>Signage</i> Museum di Tengah Kebun.....	82
Gambar 4.14 <i>Feeds</i> dan Konten Instagram Museum di Tengah Kebun	83
Gambar 4.15 Logo Museum Nasional Indonesia.....	89
Gambar 4.16 Penerapan Identitas Visual Museum Nasional Indonesia	90
Gambar 4.17 Logo Museum MACAN.....	92
Gambar 4.18 Penerapan Identitas Visual Museum MACAN	93
Gambar 4.19 <i>Mindmap</i> Museum di Tengah Kebun.....	93
Gambar 4.20 <i>Moodboard</i> big idea	100
Gambar 4.21 <i>Stylescape</i> Museum di Tengah Kebun	101
Gambar 4.22 <i>Mindmap</i> logo	102
Gambar 4.23 Sketsa logo	102
Gambar 4.24 Digitalisasi logo awal	103
Gambar 4.25 Logotype versi awal	104
Gambar 4.26 Rekonstruksi logo.....	104
Gambar 4.27 Proporsi logo	105
Gambar 4.28 Konfigurasi logo.....	105
Gambar 4.29 Alternatif logo	106
Gambar 4.30 Warna primer museum	107
Gambar 4.31 Warna primer & sekunder museum	108
Gambar 4.32 Pemilihan tipografi awal	109
Gambar 4.33 Tipografi Museum di Tengah Kebun.....	110
Gambar 4.34 Fotografi kebun	111
Gambar 4.35 Fotografi koleksi	111
Gambar 4.36 Pengaturan fotografi	111
Gambar 4.37 Aset foto mode <i>blending</i>	112
Gambar 4.38 Eksplorasi supergrafis museum.....	112
Gambar 4.39 Eksplorasi supergrafis museum.....	113
Gambar 4.40 Sketsa supergrafis museum	113
Gambar 4.41 Kategori supergrafis	114
Gambar 4.42 Finalisasi supergrafis.....	114
Gambar 4.43 Prinsip supergrafis.....	115
Gambar 4.44 Penerapan supergrafis	116
Gambar 4.45 Sketsa ikon	116

Gambar 4.46 Ikonografi museum	117
Gambar 4.47 <i>Key visual</i>	118
Gambar 4.48 <i>Booklet</i>	119
Gambar 4.49 Poster.....	119
Gambar 4.50 <i>Catalog</i>	120
Gambar 4.51 <i>Feeds Instagram</i>	121
Gambar 4.52 <i>Website</i>	122
Gambar 4.53 <i>Signage</i> utama	123
Gambar 4.54 <i>Signage</i> ruang museum	123
Gambar 4.55 <i>Identification signage</i>	124
Gambar 4.56 <i>Signage</i> koleksi museum.....	125
Gambar 4.57 <i>Hanging banner</i>	126
Gambar 4.58 <i>Business card</i>	127
Gambar 4.59 <i>Letterhead</i>	127
Gambar 4.60 <i>Envelope</i>	128
Gambar 4.61 <i>Lanyard & ID Card</i>	129
Gambar 4.62 <i>Candle set</i>	130
Gambar 4.62 <i>Brand Guidelines</i>	131
Gambar 4.64 Hasil <i>market validation</i>	137
Gambar 4.65 Logo Museum di Tengah Kebun.....	138
Gambar 4.66 Warna Museum di Tengah Kebun	139
Gambar 4.67 Tipografi Museum di Tengah Kebun	140
Gambar 4.68 Supergrafis Museum di Tengah Kebun.....	140
Gambar 4.69 Fotografi Museum di Tengah Kebun	142
Gambar 4.70 Ikonografi Museum di Tengah Kebun	143
Gambar 4.71 <i>Booklet</i>	144
Gambar 4.72 Poster.....	145
Gambar 4.73 <i>Catalog</i>	145
Gambar 4.74 <i>Feeds Instagram</i>	146
Gambar 4.75 <i>Website</i>	147
Gambar 4.76 <i>Signage</i> utama	147
Gambar 4.77 <i>Signage</i> ruang museum	148
Gambar 4.78 <i>Identification signage</i>	149
Gambar 4.79 <i>Signage</i> koleksi museum.....	149
Gambar 4.80 <i>Business card</i>	150
Gambar 4.81 <i>Letterhead</i>	151
Gambar 4.82 <i>Envelope</i>	152
Gambar 4.83 <i>Lanyard & ID Card</i>	153
Gambar 4.84 <i>Candle Set</i>	153

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	162
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	166
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	175
Lampiran Transkrip Wawancara.....	185
Lampiran Transkrip <i>Focus Group Discussion</i> (FGD)	203
Lampiran Dokumentasi.....	221

