

**LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL
MUSEUM BETAWI**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh:

MUHAMMAD HUDZAIFI SULESTA

NIM: 20100100

**PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF JAKARTA
2023**

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Ulang Identitas Visual Museum Betawi
Penulis : Muhammad Hudzaifi Sulesta
NIM : 20100100
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada16.....Juli 2023.

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Imanuel Ronald David Mongkau, S.E., M.M.
NIP . 197106062006041001

Anggota I



Rian Dwi Antoro, M.Sn
NIDN. 0904420027

Anggota II



Zainul Hakim, S.Ag., M.Pd.I
NIDN. 0007058008

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Ulang Identitas Visual Museum Betawi
Penulis : Muhammad Hudzaifi Sulesta
NIM : 20100100
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 12 Juli 2023

Pembimbing I



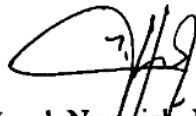
R. Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn.
NIP. 197906242006041001

Pembimbing II



Muhammad Ridwan, S.Ikom., M.M.
NIP. 198603272019031013

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurasiah, M.Pd.
NIP. 199308012020122013

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Hudzaifi Sulesta
NIM : 20100100
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Ulang Identitas Visual Museum Betawi adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 10 Juli 2023

Yang menyalakan,



Muhammad Hudzaifi Sulesta
NIM: 20100100

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Hudzaifi Sulesta
NIM : 20100100
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022/2023

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan Ulang Identitas Visual Museum Betawi
Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 11 Juli 2023

Yang menyatakan,



Muhammad Hudzaifi Sulesta
NIM: 20100100

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : Perancangan Ulang Identitas Visual Museum Betawi
Penulis : Muhammad Hudzaifi Sulesta
Pembimbing I : R. Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn.
Pembimbing II : Muhammad Ridwan, S.Ikom., M.M.

Betawi Museum is one of the educational attractions of history and kebudayaan, ranging from musical instruments, transportation, work tools to paintings of figures / cultivators from Betawi filling the display space at the Betawi Museum. The Betawi Museum itself is located in the Setu Babakan Betawi Cultural Village on Jl. RM. Kahfi II, RT.13/RW.8, Srengseng Sawah, Jagakarsa, South Jakarta City, Special Capital Region of Jakarta. The lack of recognition of the Betawi Museum by the public because it does not have a clear identity to be recognized by the wider community makes it rarely known by the public. Therefore, the Betawi Museum needs a visual identity redesign so that the Betawi Museum has guidelines in building its own identity, besides that these guidelines can be used in promoting the Betawi Museum to the public with a new look so that it can attract public attention. Literature review is done through several books, journals, articles related to the design of the visual identity of the Betawi museum. Data collection methods are observation, interview, literature study, and questionnaire.
Keywords : Visual Identity, Museum, New Faces.

Museum Betawi merupakan salah satu objek wisata edukasi sejarah dan kebudayaan, mulai dari alat music, transportasi, alat kerja hingga lukisan tokoh/budayawan asal betawi mengisi ruang pajang pada Museum Betawi. Museum betawi sendiri terletak pada Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan yang berada di Jl. RM. Kahfi II, RT.13/RW.8, Srengseng Sawah, Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Kurang dikenalnya Museum Betawi oleh masyarakat dikarenakan tidak memiliki identitas yang jelas untuk dikenal oleh masyarakat luas membuatnya jarang diketahui oleh masyarakat. Oleh karena itu Museum Betawi membutuhkan perancangan ulang identitas visual agar Museum Betawi memiliki pedoman dalam membangun identitasnya sendiri, selain itu pedoman ini dapat digunakan dalam mempromosikan museum Betawi kepada masyarakat dengan tampilan yang baru sehingga dapat menarik perhatian masyarakat. Tinjauan Pustaka yang dilakukan adalah melalui beberapa buku, jurnal, artikel yang berkaitan dengan perancangan identitas visual museum Betawi. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan observasi, wawancara, studi Pustaka, dan kuesioner.

Kata Kunci : Identitas Visual, Museum, wajah baru.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah menganugerahkan nikmat yang luar biasa, memberi kekuatan dan kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3/Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis di Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta. Laporan tugas akhir ini berisi perancangan ulang identitas visual Museum Betawi. Museum Betawi merupakan salah satu objek wisata edukasi sejarah dan kebudayaan, mulai dari alat music, transportasi, alat kerja hingga lukisan tokoh/budayawan asal betawi mengisi ruang pajang pada Museum Betawi. Dalam perancangan ulang identitas visual Museum Betawi mencakup bentuk logo, warna, elemen grafis, stationary, grid system, seragam, dan lain-lain.

Dalam Tugas akhir ini, penulis berperan penuh atas tugas akhir perancangan ulang identitas visual Museum Betawi. Laporan tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:


1. Ibu Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Bapak Nova Darmanto, S.Sos., M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik
3. Ibu Trifajar Yurmama, S.Kom., M.T., Ketua Jurusan Desain
4. Ibu Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain
5. Ibu Yayah Nurasih, M.Pd., Koordinator Program Studi Desain Grafis
6. Bapak Andriyana, S.Pd.,M.Pd., Sekertaris Program Studi Desain Grafis
7. Bapak R. Sulistiyo Wibowo, S.Sn., M.Sn., sebagai Pembimbing I penulis
8. Bapak Muhammad Ridwan, S.Ikom., M.M. sebagai Pembimbing II penulis
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif
10. Pihak Unit Pengelola Kawasan Perkampungan Budaya Betawi (UPK PBB)

11. Teman-teman yang berjuang bersama dan ikut serta membantu dalam berbagai hal.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dari penyusunan Laporan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini agar lebih baik.

Jakarta, *3 Juli* 2023

Penulis,



Muhammaad Hudzaifi Sulesta
20100100

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penulisan	4
F. Manfaat	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Teori Umum.....	6
1. Pengertian Desain Grafis	6
2. Elemen-elemen Desain	6
3. Layout.....	11
4. Logo.....	12
5. Tipografi	13
B. Teori Khusus.....	14
1. Identitas Visual	14
2. Betawi.....	15
3. Graphic Standard Manual.....	17
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	19
A. Data atau Objek Penulisan.....	19
1. Objek Penulisan atau Klien	19
2. Objek Karya.....	20
3. Spesifikasi Karya.....	20

B. Teknik Pengumpulan Data.....	21
1. Studi Pustaka	21
2. Observasi	21
3. Kuesioner.....	21
4. Wawancara	22
C. Ruang Lingkup.....	22
1. Peran Penulis	22
2. Kategori Karya	23
3. Ide Kreatif.....	23
D. Langkah Kerja	23
1. Praproduksi/Persiapan	23
2. Produksi/Pelaksanaan	23
3. Pascaproduksi/Evaluasi	24
BAB IV PEMBAHASAN.....	25
A. Praproduksi/persiapan	25
1. Pengumpulan Data.....	25
2. Mindmapping	27
3. Moodboard	28
4. Konsep.....	29
B. Produksi (Pelaksanaan)	31
1. Sketsa.....	31
2. Digitalisasi.....	32
3. Logotype.....	33
4. Warna	33
5. Eksekusi.....	35
6. Finishing.....	37
BAB V PENUTUP	44
A. Simpulan	44
B. Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Desain - Ttitik	7
Gambar 2.2 Elemen Desain - Garis.....	8
Gambar 2.3 Elemen Desain – Bidang	9
Gambar 2.4 Elemen Desain – Ruang	10
Gambar 2.5 Elemen Desain – Warna	10
Gambar 2.6 Elemen Desain – Tekstur	11
Gambar 2.7 Layout.....	12
Gambar 2.8 Logo	13
Gambar 2.9 Tipografi.....	14
Gambar 2.10 Identitas Visual.....	15
Gambar 2.11 Suku Betawi	17
Gambar 2.12 <i>Graphic Standard Manual</i>	18
Gambar 3.1 Logo UPK PBB Setu Babakan.....	19
Gambar 4.1 Museum Betawi	25
Gambar 4.2 Kuesioner	26
Gambar 4.3 <i>Mindmapping</i>	27
Gambar 4.4 <i>Moodboard</i>	28
Gambar 4.5 Ikat Kepala Betawi – Setangan	29
Gambar 4.6 Sketsa Logo	30
Gambar 4.7 Perubahan Logo.....	31
Gambar 4.8 Digitalisasi Logo	31
Gambar 4.9 Logotype.....	32
Gambar 4.10 Rumah Adat Betawi	33
Gambar 4.11 Pemilihan Warna	34
Gambar 4.12 Eksekusi Layout <i>Graphic Standard Manual</i>	35

Gambar 4.13 Eksekusi Pembuatan Mockup	35
Gambar 4.14 <i>Graphic Standard Manual</i> Museum Betawi	36
Gambar 4.15 Tiket Museum Betawi	37
Gambar 4.16 Baju Museum Betawi	38
Gambar 4.17 <i>Notebook</i> Museum Betawi	38
Gambar 4.18 Pin Museum Betawi	39
Gambar 4.19 <i>Totebag</i> Museum Betawi	40
Gambar 4.20 <i>X-Banner</i> Museum Betawi	40
Gambar 4.21 Poster Museum Betawi.....	41
Gambar 4.22 <i>Teaser Video</i> Museum Betawi	42

DAFTAR LAMPIRAN

Transkrip Wawancara	
Hasil Kuesioner	
Surat Izin Kerja Sama	
Biodata Penulis.....	
Lembar Kartu Bimbingan Tugas Akhir	
Lembar Kartu Bimbingan Tugas Akhir	
Lampiran Sidang	