

**PERANCANGAN ULANG  
CORPORATE IDENTITY MUSEUM BIOLOGI  
UNIVERSITAS GADJAH MADA  
YOGYAKARTA**



**PENCIPTAAN**

**Syarif Hidayatullah**

**NIM 1410097124**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2019**

**PERANCANGAN ULANG**  
***CORPORATE IDENTITY MUSEUM BIOLOGI***  
**UNIVERSITAS GADJAH MADA**  
**YOGYAKARTA**



**PENCIPTAAN**

**Syarif Hidayatullah**

**NIM 1410097124**

Tugas Akhir Ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memproleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Desain Komunikasi Visual  
2019

Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

**PERANCANGAN ULANG CORPORATE IDENTITY MUSEUM BIOLOGI UNIVERSITAS GADJAH MADA YOGYAKARTA** diajukan oleh Syarif Hidayatullah, NIM 1410097124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 16 Januari 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota,

Dr. IT. Sumbo Tinarbuko., M.Sn.

NIP. 19660404 199203 1 002

Pembimbing II / Anggota,

P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19700106 200801 1 017

Cognate / Anggota,

Drs. Wibowo, M.Sn.

NIP. 19570318 198703 1 002

Ketua Program Studi / Ketua / Anggota,

Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001

Ketua Jurusan / Ketua,

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP. 19590802 198803 2 002



**“EDUCATE YOURSELF”**

## **PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syarif Hidayatullah

NIM : 1410097124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh materi dalam karya tulis tugas akhir yang berjudul **PERANCANGAN ULANG CORPORATE IDENTITY MUSEUM BIOLOGI UNIVERSITAS GADJAH MADA YOGYAKARTA** adalah hasil saya sendiri dan belum pernah diajukan oleh pihak lain.

Demikian pernyataan keaslian karya tulis ini saya buat dengan penuh tanggung jawab, kesadaran, serta tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 22 Mei 2019

Penulis,

**Syarif Hidayatullah**  
NIM 1410097124

**PERNYATAAN PERSUTUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syarif Hidayatullah

NIM : 1410097124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Demi membangun ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang Desain Komunikasi Visual, dengan ini saya memberikan tugas akhir perancangan ulang yang berjudul **PERANCANGAN ULANG CORPORATE IDENTITY MUSEUM BIOLOGI UNIVERSITAS GADJAH MADA YOGYAKARTA** kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelola dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikan di media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan keaslian karya tulis ini saya buat dengan penuh tanggung jawab, kesadaran, serta tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 22 Mei 2019

Penulis,

**Syarif Hidayatullah**  
NIM 1410097124

## **KATA PENGANTAR**

Puja dan puji syukur bagi Allah Yang Maha Segalanya atas limpahan Rezeki dan Rahmat tak terhitung bagi hambaNya ini yang sering melupakanNya sehingga mendapat kesempatan bagi karya tulis ini untuk terselesaikan. Banyak ucapan terima kasih juga disampaikan pada keluarga, terutama kedua orang tua yang selalu memberikan bantuan.

Dengan banyak syukur, setelah disusun dengan waktu yang cukup lama, akhirnya karya tulis ini dapat terselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan di Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya tulis tugas akhir ini berhasil terselesaikan dengan judul **PERANCANGAN ULANG CORPORATE IDENTITY MUSEUM BIOLOGI UNIVERSITAS GADJAH MADA YOGYAKARTA**

Diharapkan karya tulis ini dapat menjadi sumbangsih untuk menambah khasanah wawasan khalayak; walaupun di dalamnya masih banyak kekurangan bahkan kesalahan. Oleh karenanya, kritik dan masukan dari pembaca sangat diharapkan guna menciptakan pengetahuan yang lebih sempurna untuk ke depannya.

Yogyakarta, 22 Mei 2019

Penulis,

**Syarif Hidayatullah**  
NIM 1410097124

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Dari lubuk hati yang terdalam, saya ucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT
2. Keluarga, terutama kedua orang tua saya, Amir Panzur,SS., Dra. Suciati Handayani, Syarif Nurullah, Syarifatullatifah. Yang tidak henti-hentinya memberi semangat serta doa yang tiada habisnya.
3. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Ibu Dr. Suastiwi, M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta.
5. Bapak Martino Dwi Nugroho S.Sn., MA., selaku Ketua Jurusan Desain, FSR, ISI Yogyakarta.
6. Bapak Indiria Maharsi, M.Sn., selaku Kaprodi DKV, ISI Yogyakarta.
7. Bapak Kadek Primayudi, M.Sn. selaku sekretaris prodi DKV, ISI Yogyakarta.
8. Bapak Dr. IT. Sumbo Tinarbuko., M.Sn. selaku Pembimbing I saya, Jika saya sebagai murid diibaratkan sebagai Bima Putra Pandu, dan perkuliahan sebagai perjalanan pencarian Tirta Pawitra Sari. Maka tidak ada ibarat yang lebih sesuai bagi bapak, melainkan Sang Mahaguru, Resi Durna. Terimakasih banyak telah berkenan menjadi guru dalam perjalanan hidup saya.
9. Bapak P. Gogor Bangsa, S.Sn., M.Sn., selaku Pembimbing II atas masukannya yang beragam sehingga dapat saling melengkapi atas masukan yang diberikan oleh Pembimbing I; walaupun kadang sejalan dan kadang saling berlainan jalan, tetapi hal tersebut justru dirasa sebagai masukan yang bagus dan menarik.
10. Bapak Drs. Wibowo, M.Sn. selaku *cognate* yang memberikan banyak masukan sehingga karya tulis ini dapat menjadi lebih baik.
11. Bapak Drs. Arief Agung S., M.Sn., selaku dosen wali yang selama menjalani masa perkuliahan S-1 dapat memberikan bimbingan serta arahan, baik bagi penulis beserta anak-anak walinya, secara baik.
12. Teman-teman kuliah semuanya yang baik saling kenal secara dekat maupun jauh tetap dapat saling menjalin hubungan yang baik. Terutama untuk teman-teman seangkatan “Luwing” DKV ISI Yogyakarta 2014: Meutya Braniwati, Yunita Dian Maharani, Afrilya Puji, Satriadi Iswara, Gagas Nir, Gilang, Verdian, Angga Yulian,

Ketut Nugraha, Irvan Kusuma, Atalya Ade yang Bisa diajak konsultasi serta bertukar pikiran , tempat *sambat*, dan saling memberi semangat.

13. Teman-teman Baik saya: R. Avril, Aulia Zet, Deki Utama, Dean Hermansa, Kevin Tirta, Herminia Pita, Emma Purnami, Jack Aditya, Shifa NF, Diego Yudha, Renaldo Perwira, Riski Sasuke, Bagus Handi, Dirga Pamungkas, Yusuf Aji.
14. Teman-teman yang saling membantu pada masa persiapan, menjalani, dan menyelesaikan pameran tugas akhir.
15. Museum Biologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, atas kesempatan yang luar biasa sehingga dapat menjadi objek rancangan yang menarik untuk dibahas.
16. Kopi Loewak Band, Club Patah Hati, Ceria Tour and Travel, Wande Kopi Gallery.
17. Semuanya, baik manusia atau hewan bahkan benda, yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam masa penyusunan karya tulis tugas akhir S-1 ini, semesta Memberkati.

## **ABSTRAK**

Merancang ulang *corporate identity* merupakan sebuah upaya yang bertujuan membentuk identitas visual yang baru agar tepat pada audience. *Corporate identity* sendiri terdiri atas beberapa elemen grafis seperti logo, warna, tipografi, dan lainnya yang diterapkan secara konsisten pada sejumlah media sehingga menyiratkan hal-hal positif terhadap *audience*. Salah satu lembaga yang memerlukan perancangan ulang pada *corporate identity* nya adalah Museum Biologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, hal tersebut dikarenakan belum diterapkannya kaidah-kaidah *corporate identity* yang baik serta belum adanya konsistensi pada elemen-elemen grafisnya. Permasalahan tersebut mampu mendatangkan kesan negatif pada benak *audience*, sehingga pihak museum memutuskan untuk merancang ulang *corporate identity* dengan menggunakan kaidah-kaidah perancangan *corporate identity* yang baik sebagai solusi dari permasalahan tersebut.

Metode yang digunakan dalam perancangan karya desain ini adalah pendekatan kualitatif dengan mengumpulkan data pada lapangan, serta kepustakaan. Untuk metode analisis sendiri menggunakan 5W+1H dan juga SWOT. Serta teori-teori yang menjadi rujukan utama mengacu pada teori David E. Carter dan Veronica Napoles. Konsep perancangan ini juga mengadopsi beberapa elemen visual dari logo terdahulu dan akan lebih menonjolkan segi *informative* dan *memorable*. Karya tugas akhir perancangan ini adalah *corporate identity* beserta *graphic standard manual*, serta penerapannya pada media-media pendukung.

Kata kunci: *re-desain*, *corporate identity*, museum, Museum Biologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta

## **ABSTRACT**

*Re-designing corporate identity is a process which aims to form a new visual identity that right on to the audience. Corporate identity consists of several graphic elements such as logos, colours, typography which are consistently set in a graphic media, thus it implies the positive matters to the audience. One of company which identity need to be redesigned is Museum Biologi Universitas Gadjah Mada, because the consistency of their identity has not been applied successfully. It can lead to the audience's negative impression. Accordingly, to solve this problem, the museum decided to re-design their corporate identity accordance with principles in designing corporate identity.*

*The method used in designing the corporate identity is qualitative approach by collecting data in a field as well as studying a literature. The analytical method is using a 5W+1H questions and SWOT. Additionally, David E Charter and Veronica Napoles theories are used as the main references. The concept of their new identity is adopted from their last logo which shows the informative and memorable form. This final design work regarding a corporate identity with a graphic standard manual and the application of supporting media.*

*Keyword:* *re-design, corporate identity, museum, Museum Biologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta*

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....</b>	<b>v</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR DAN TABLE.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Perancangan.....	7
D. Batasan Lingkup Perancangan.....	8
E. Manfaat Perancangan.....	8
F. Metode Perancangan.....	8
G. Metode Analisis Data.....	9
H. Skematika Perancangan.....	11
<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....</b>	<b>12</b>
A. Data Objek Perancangan.....	12
1. Nama Lembaga.....	12
2. Visi, Misi, dan Tujuan.....	12
3. Struktur Organisasi.....	12
4. Informasi Kontak Lembaga.....	13
5. Sejarah Lembaga.....	13
6. Jam Buka dan Tiket Masuk.....	14
7. Mitra Usaha.....	14
8. Penghargaan.....	15
9. Data Visual Lembaga.....	15
10. Lokasi Lembaga.....	20
11. Kegiatan Lembaga.....	20
12. Target <i>Audience</i> .....	23
13. Karakteristik <i>Audience</i> .....	23
14. Informasi Pesaing.....	24

B.	Studi Pustaka.....	26
1.	Kajian Literatur.....	26
2.	Landasan Teori.....	27
C.	Analisis.....	53
1.	Analisis Data.....	53
2.	Analisis Media.....	53
D.	Kesimpulan Analisis.....	55
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN.....</b>	<b>56</b>	
A.	Tujuan Perancangan.....	56
B.	Konsep Kreatif.....	56
1.	Citra Visual yang Ditampilkan.....	56
2.	Identitas Visual yang Ditonjolkan.....	57
3.	Kesimpulan Konsep Kreatif.....	58
C.	Strategi Kreatif.....	58
1.	<i>Kuisisioner Guide</i> .....	58
2.	Unsur-unsur Ikonik.....	62
3.	Tipografi.....	62
4.	Warna.....	62
5.	Maskot .....	63
D.	Rencana Alikasi Logo Dalam <i>Corporate Identity</i> .....	64
1.	Media Promosi dan Aplikasi.....	64
E.	Biaya Perancangan.....	67
<b>BAB IV VISUALISASI.....</b>	<b>70</b>	
A.	Logo.....	70
1.	Studi Visual.....	70
2.	Perancangan Ikonisasi Bentuk.....	71
3.	Digitalisasi Logo.....	71
B.	Studi Warna.....	72
1.	Referensi Warna.....	72
C.	Aplikasi Warna Pada Alternatif <i>Logogram</i> .....	73
D.	Rating Pada Alternatif <i>Logogram</i> .....	73

E. Penentuan Tipografi.....	74
1. Perancangan <i>Typeface</i> .....	74
2. Bentuk <i>Logotype</i> .....	75
3. Tipografi Pendukung.....	75
F. Alternatif Bentuk Logo.....	77
G. Positif Negatif .....	77
H. Grid System Logo.....	78
I. Clear Area.....	79
1. Clear Area <i>Logogram</i> dan <i>Logotype</i> .....	79
2. <i>Clear Area Logogram</i> .....	80
3. <i>Clear Area Logotype</i> .....	80
J. Presentasi Skala .....	81
1. Presentasi Skala <i>Logogram</i> dan <i>Logotype</i> .....	81
2. Presentasi Skala <i>Logogram</i> .....	81
3. Presentasi Skala <i>Logotype</i> .....	81
K. Incorrect Use.....	82
L. Unsur dan Makna .....	83
1. Unsur-unsur Visual ada Logo.....	83
2. Penjelasan Unsur dan Makna pada Logo.....	83
M. <i>Background Control</i> .....	85
N. Perbandingan Dengan Logo Lain.....	86
O. Penerapan Media Promosi Pendukung.....	87
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>97</b>
A. Kesimpulan.....	97
B. Saran.....	97
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>99</b>
Bibliografi.....	99
Webtografi.....	100
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>103</b>
Dokumentasi.....	103
Poster Pameran.....	104
Lembar Konsultasi.....	105

## **DAFTAR GAMBAR DAN TABEL**

Tabel 1.1 Skematika Perancangan.....	11
Gambar 2.1 Logo Museum Biologi UGM.....	15
Gambar 2.2 Akun Youtube Museum Biologi UGM.....	16
Gambar 2.3 Akun Instagram Museum Biologi UGM.....	16
Gambar 2.4 Lamaran Facebook Museum Biologi UGM.....	17
Gambar 2.5 Web Museum Biologi UGM.....	17
Gambar 2.6 Gedung Museum Biologi UGM dari Depan.....	17
Gambar 2.7 Suasana Museum Biologi UGM.....	18
Gambar 2.8 Poster Pengenalan Koleksi.....	19
Gambar 2.9 Poster Hari Bumi.....	19
Gambar 2.10 Lokasi Museum Biologi UGM.....	20
Gambar 2.11 Poster Museum Exhibition 2007.....	21
Gambar 2.12 sebagai Narasumber Talkshow Duta Museum DIY.....	21
Gambar 2.13 Poster Workshop.....	22
Gambar 2.14 Booth Museum Biologi UGM di Taman Pintar.....	22
Gambar 2.15 Logo Museum Ullen Sentalu.....	24
Gambar 2.16 Logo Museum Affandi.....	25
Gambar 2.17 Logo Museum Benteng Vredeburg.....	26
Gambar 2.18 Gambar Stationery.....	35
Gambar 2.19 Gambar Signage.....	36
Gambar 2.20 Gambar Kendaraan Operasional.....	37
Gambar 2.21 Gambar Eksterior Gedung.....	38
Gambar 2.22 Gambar Maskot.....	38
Gambar 2.23 Gambar Warna Primer.....	42
Gambar 2.24 Gambar Warna Sekunder.....	42
Gambar 2.25 Gambar Warna Tersier.....	42
Gambar 2.26 Gambar Warna Kuarter.....	43
Gambar 2.27 Gambar Diagram Warna.....	43
Gambar 2.28 Gambar Warna RGB.....	44
Gambar 2.29 Gambar Warna CMYK.....	44
Gambar 2.30 Gambar Tipografi Menurut James Craig.....	46

Gambar 2.31 Gambar Tipografi Menurut Alexander Lawson.....	50
Gambar 3.1 Hasil Kuisioner.....	58
Gambar 3.2 Hasil Kuisioner.....	59
Gambar 3.3 Hasil Kuisioner.....	59
Gambar 3.4 Hasil Kuisioner.....	59
Gambar 3.5 Hasil Kuisioner.....	59
Gambar 3.6 Hasil Kuisioner.....	59
Gambar 3.7 Hasil Kuisioner.....	60
Gambar 3.8 Hasil Kuisioner.....	60
Gambar 3.9 Hasil Kuisioner.....	60
Gambar 3.10 Hasil Kuisioner.....	60
Gambar 3.11 Hasil Kuisioner.....	61
Gambar 4.1 Studi Visual.....	70
Gambar 4.2 Sketsa Rancangan Logogram.....	71
Gambar 4.3 Digitalisasi Rancangan Logogram.....	71
Gambar 4.4 Studi Warna.....	72
Gambar 4.5 Aplikasi Warna pada Alternatif Logogram.....	73
Gambar 4.6 Rating pada Alternatif Logogram.....	73
Gambar 4.7 Logo Terpilih.....	74
Gambar 4.8 Font Campton Semibold.....	74
Gambar 4.9 Hasil Rancangan Typeface.....	75
Gambar 4.10 Penerapan Typeface dalam Logotype Museum Biologi UGM.....	75
Gambar 4.11 Tipografi Campton Family.....	76
Gambar 4.12 Alternatif Bentuk Logo.....	77
Gambar 4.13 Logo dalam Positif dan Negatif.....	78
Gambar 4.14 Grid System Logo.....	78
Gambar 4.15 Clear Area Logo.....	79
Gambar 4.16 Clear Area Logotype.....	80
Gambar 4.17 Clear Area Logogram.....	80
Gambar 4.18 Presentasi Skala Logogram.....	81
Gambar 4.19 Presentasi Skala Logotype.....	81
Gambar 4.20 Presentasi Skala Logo.....	81
Gambar 4.21 Incorrect Use.....	82

Gambar 4.22 Unsur dan Makna pada Logo.....	83
Gambar 4.23 Background Control.....	85
Gambar 4.24 Perbandingan Logo.....	86
Gambar 4.25 Kop Surat.....	87
Gambar 4.26 Kartu Nama.....	88
Gambar 4.27 ID Card.....	89
Gambar 4.28 Caption Pada Koleksi.....	90
Gambar 4.29 Seragam Museum.....	91
Gambar 4.30 Kendaraan Operasional.....	92
Gambar 4.31 Bumper Video.....	92
Gambar 4.32 Banner.....	93
Gambar 4.33 X-Banner.....	94
Gambar 4.34 Flyer/Leaflet.....	95
Gambar 4.35 Maskot.....	96

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Daerah Istimewa Yogyakarta menurut [https://id.wikipedia.org/wiki/Daerah\\_Istimewa\\_Yogyakarta](https://id.wikipedia.org/wiki/Daerah_Istimewa_Yogyakarta) adalah daerah setingkat Provinsi di Indonesia yang merupakan peleburan Negara Kesultanan Yogyakarta dan Negara Kadipaten Paku Alaman. Daerah Istimewa Yogyakarta terletak di bagian selatan Pulau Jawa, yang berbatasan langsung dengan Provinsi Jawa Tengah dan Samudra Hindia. Secara letak geografis setara dengan tingkat provinsi terkecil ke dua setelah DKI Jakarta, Daerah Istimewa ini terkenal di tingkat nasional dan juga internasional, terutama sebagai tempat wisata andalan setelah Provinsi Bali.

Menurut lamaan web visitingjogja.org yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta, Hingga saat ini masyarakat Yogyakarta masih memegang teguh tatanan kehidupan masyarakat Jawa khususnya dalam kehidupan sehari-hari yang tercermin pada kegiatan adat-istiadat, kesenian, bahasa, sosial kemasyarakatan dan sebagainya. Masyarakat Yogyakarta memiliki kepedulian terhadap kelestarian alam serta kebudayaan namun juga tidak menutup diri terhada tumbuhnya budaya kontemporer juga budaya lainnya. Selain itu Yogyakarta juga mendapat sebutan sebagai daerah tujuan wisata yang terkemuka dikarenakan banyaknya obyek dan daya tarik wisata serta telah tersedianya sarana dan prasarana sebagai penunjang pariwisata.

Pusat perbelanjaan seperti pasar Beringharjo yang merupakan pasar tradisional dan sepanjang Jalan Malioboro pada umumnya juga menjadi sasaran utama bagi wisatawan yang hendak membeli kerajinan dan juga oleh-oleh khas Yogyakarta lainnya. Di samping itu juga terdapat juga tempat yang menyajikan makanan khas Kota Yogyakarta seperti Gudeg, Bakpia Pathuk, dan Yangko. Bagi

wisatawan yang ingin mengetahui sejarah Kota Yogyakarta bisa berkunjung ke museum.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia museum adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seerti sejarah, seni, dan ilmu, tempat menyimpan barang kuno. (<http://kamusbahasaindonesia.org/museum>)

“Museum dalam arti modern, adalah sebuah lembaga yang secara aktif melakukan tugasnya dalam hal menerangkan dunia manusia dan alamnya” (Parker dalam Akbar: 2010)

Definisi museum menurut [ditjenkebudayaan-definisimuseum.html](http://ditjenkebudayaan-definisimuseum.html) adalah museum merupakan institusi permanen dalam hal melayani kepentingan dan kemajuan masyarakat, terbuka untuk umum, tidak bertujuan untuk mencari keuntungan yang mempelajari, mengawetkan, melakukan penelitian, memamerkan, dan mengkomunikasikan benda-benda pembuktian material manusia dan lingkungannya, dengan tujuan pembelajaran, pendidikan, rekreasi.

Menurut *Association of Museum* (1998) definisi tentang museum adalah museum membolehkan orang untuk melakukan penelitian untuk inspirasi, pembelajaran, dan kesenangan.

Salah satu museum yang ada di Kota Yogyakarta adalah Museum Biologi. Dilansir dalam <https://museum.biologi.ugm.ac.id/> Museum yang merupakan bagian dari Fakultas Biologi UGM dirintis sejak terbentuknya Museum *Zoologicum* pada tahun 1964, yang pada awalnya menempati salah satu ruang di daerah Sekip, Sleman, DIY di dalam kampus UGM, yang dipimpin oleh Prof.drg.R.G Indrojono dan koleksi *herbarium* yang menempati sebagian gedung di Jalan Sultan Agung 22 Yogyakarta yang dipimpin oleh Prof.Ir. Moeso Suryowinoto. Pengelolaan keduanya ditangani oleh Fakultas Biologi UGM yang pada waktu itu bertempat di nDalem Mangkubumen, Ngasem, Yogyakarta yang lebih dikenal dengan nama Fakultas-fakultas “Kompleks Ngasem”.

Juga dikatakan dalam <https://museum.biologi.ugm.ac.id/> Melalui prakarsa Dekan Fakultas Biologi UGM yang waktu itu di jabat oleh Ir. Soerjo Sodo Adisemoyo pada tanggal 20 September 1969 yaitu dalam peringatan Dies Natalis Fakultas Biologi UGM, Museum Biologi diresmikan. Museum tersebut merupakan penggabungan dari Museum Zoologicum dan Herbarium dengan menempati gedung di Jalan Sultan Agung 22 Yogyakarta. Untuk koleksi hewan dan juga tumbuhan pada waktu itu berasal dari Seksi *Zoologi* dan Anatomi Fakultas Kedokteran UGM dan Seksi Botani Fakultas Pertanian UGM.

Di dalam <https://museum.biologi.ugm.ac.id/> mengatakan bahwa Museum Biologi UGM juga Sebagai sarana pembelajaran bagi studi dosen, mahasiswa, pelajar, dan umum. Museum Biologi memiliki koleksi spesimen hewan dan tumbuhan dalam bentuk awetan kering, awetan basah serta fosil yang berasal dari daerah di Indonesia dan beberapa dari luar negeri. Koleksi museum tersebut menjadi Hingga sampai saat ini koleksi di museum masih bertambah. Selain memproduksi sendiri, museum juga menerima hibah dari perorangan, lembaga swasta, maupun pemerintah.

Serta untuk pengelolaan Museum Biologi UGM dalam <https://museum.biologi.ugm.ac.id/> dibawahi oleh Fakultas Biologi UGM. Kepala Museum Biologi UGM adalah Tenaga Pendidik (Dosen) Fakultas Biologi UGM yang Ditunjuk oleh Dekan Fakultas Biologi UGM melalui surat keputusan Dekan No: UGM/BI/4542/UM/01/39. Serta staf museum terdiri dari Tenaga Kependidikan (Pegawai) Fakultas Biologi, Tenaga Kontrak Fakultas Biologi dan Tenaga Edukator dari Dinas Kebudayaan Provinsi DIY. Koleksi Museum Biologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta merupakan wahana pendidikan bagi masyarakat. Pengetahuan mengenai keanekaragaman flora dan fauna dapat diperoleh pengunjung melalui pengamatan langsung terhadap koleksi beserta informasi yang menyertainya.

Beberapa koleksi fauna ditampilkan dalam sebuah diorama tematik yang merupakan kondisi habitat mereka di alam. Beberapa koleksi kerangka fauna juga akan melengkapi khasanah pengetauan pengunjung. Ratgiyanta, S.E selaku pengelola Museum Biologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta mengatakan Beberapa diantaranya yang merupakan koleksi unggulan Museum Biologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta seperti pada tahun 2012 kerangka Gajah Nyi Bondro yang merupakan hibah dari Keraton Ngayogyakarta Hadiningrat, kemudian ada Harimau Sumatra yang merupakan hibah dari pak Marwan yang memiliki wewenang kepemilikan koleksi, ada pula Badak Jawa, Dugong, Kuda, dan Walabi merupakan beberapa koleksi yang sayangnya tidak memiliki data arsip di Museum Biologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta karena sudah lama menjadi koleksi.

Ida Suryani, S.S selaku teknisi Museum Biologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta mengatakan bahwa Jam buka/ kunjungan di Museum Biologi UGM disesuaikan dengan ketentuan jam kerja pegawai sesuai surat edaran Rektor UGM No: 169/P II/ KP/ 2012, pada tanggal 14 Februari 2012 yaitu, hari Senin hingga Kamis pukul 07.30-16.00 WIB, hari Jumat pukul 07.30-15.00 WIB, Sabtu Minggu mengajukan permohonan, dan hari libur nasional tutup. ”Untuk tiket Pelajar dan Mahasiswa Indonesia dikenakan biaya Rp 5.000,- untuk pengunjung umum Indonesia Rp 7000,- sedangkan pengunjung/wisatawan luar negri dikenakan biaya Rp 15.000,” terangnya

Ratgiyanta, S.E selaku pengelola Museum Biologi UGM mengatakan pada tahun 2010 jumlah pengunjung Museum Biologi kurang lebih mencapai 16.000 pengunjung, namun pada tahun 2014-2017 pengunjung semakin menurun hingga mencapai 14.000 pertahunnya. Untuk pengunjung yang berasal dari Kota Yogyakarta mayoritas adalah TK,SD, Mahasiswa, juga umum. Untuk pengunjung luar kota kebanyakan didominasi oleh pelajar SMP dan SMA.

Terkait data diatas peneliti melakukan wawancara dengan pengunjung pada 26 Juli 2018 sebanyak 5 orang, dan juga menyebar kuesioner kepada total 20 orang yang berprofesi sebagai pelajar, mahasiswa lintas jurusan serta karyawan.

Hasil dari wawancara dan kuesioner yang telah dilakukan memberi kesimpulan sebagai berikut. Walau memiliki koleksi yang lengkap, namun konsistensi warna pada setiap elemen grafis di dalam museum masih belum memiliki kesatuan sehingga malah memiliki kesan mengganggu juga mengurangi estetika, serta logo museum yang terlihat kaku juga kurang merepresentasikan museum dengan koleksi biologi hayati, dan perlu diperbarui agar tepat pada *audience* nya.

Berikut adalah hasil kesimpulan dari data kuesioner menyatakan bahwa setelah disandingkan dengan logo-logo museum lainnya yang serupa 95% responden mengatakan bahwa logo Museum Biologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta yang sekarang kurang mampu bersaing dengan logo-logo museum lainnya yang serupa, dan juga setelah dilakukannya pergantian logo museum hingga 3 kali, logo Museum Biologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta yang dulu terkesan lebih menarik dan mencerminkan Museum Biologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Untuk itu seluruh responden setuju untuk dilakukannya re-desain terhadap logo Museum Biologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta yang sekarang agar lebih mencerminkan visi misi museum yang sekarang.

Dari permasalahan di atas dapat dilihat bahwa Museum Biologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta ini sudah memiliki identitas perusahaan yang cukup jelas, namun belum dapat mewakili karakter dari Museum Biologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta pada masa ini, mulai dari logo perusahaan yang terkesan kaku dan kurang menarik untuk Museum yang *target audiencenya* dari berbagai kalangan, terlihat dari sebanyak 100% responden kuisioner yang terdiri dari pelajar SMA sederajat, mahasiswa serta karyawan yang berada di kota Yogyakarta yang mengatakan bahwa setuju logo museum perlu

diganti. Juga belum adanya konsistensi pengaplikasian visual pada Museum Biologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta yang membuat antara satu desain dengan desain lainnya tidak menjadi satu kesatuan.

Penting untuk memikirkan sebuah perancangan yang dapat menyelesaikan masalah Museum Biologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta saat ini, mulai dari logo yang terkesan kaku dan kurang menarik juga penerapan identitas visual yang tidak konsisten dengan cara *re-design*, yaitu dengan cara membuat *corporate identity* yang baru bagi perusahaan, agar sesuai dengan visi dan misi perusahaan dan memberikan *value* yang lebih bagi perusahaan terhadap *audience*. Dengan konsep yang baru diharapkan akan terciptanya hubungan emosional antara perusahaan dengan *audience*.

Kresno Yulianto mengatakan dalam bukunya yang berjudul *Dibalik Pilar – Pilar Museum* (2016: 275-276), berpendapat tentang museum dituntut untuk berkomunikasi terhadap khalayak dengan lebih kreatif dalam menghadapi persaingan yaitu dengan membangun jati diri suatu korporat atau lembaga sebagai salah satu cara bagaimana khalayak dapat membedakan antara satu museum dengan museum yang lain. Merujuk pendapat dari Paul A. Digent, jati diri sebuah perusahaan merupakan manifestasi visual dari kenyataan perusahaan yang ditampilkan atau diberitahukan melalui nama perusahaan, logo, produk, layanan, bangunan, stationary, seragam, dan segala macam bukti yang dapat diraba diciptakan oleh perusahaan dan dikomunikasikan terhadap khalayak. Jati diri perusahaan ialah citra dari perusahaan tersebut, serta kesan yang ditimbulkan saat pertama bisa memiliki arti dan juga pengaruh yang amat besar. Ketika jati diri perusahaan tersebut kuat dan juga positif dapat meningkatkan perusahaan terhadap semua operasinya, sebaliknya pun juga begitu, jati diri yang buruk dapat melemahkan reputasi perusahaan juga turturnya dalam bukunya yang berjudul “Komunikasi Korporat” (2015).

David E Carter, dalam bukunya *How to Improve Your Cororate Identity* (1985: 31) mengatakan bahwa beberapa hal yang membuat

*corporate identity* menjadi baik yaitu, *Original and distinctive, Legible, Simple, Memorable, Easily associated with the company, Easily adaptable for all graphic media.*

Oleh karena itu, perlunya *re-design* pada *corporate identity* Museum Biologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta diperlukan untuk membangun citra harmonis antara *museum* dan *audience* yang berorientasi pada pelajar, mahasiswa, serta masyarakat umum. Konsep desain yang akan digunakan adalah desain yang mengandung unsur unsur pembuatan *corporate identity* yang baik agar terciptanya kedekatan antara *audience* dengan Museum Biologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Kedepannya nanti dengan adanya pembaharuan dari konsep desain ini mampu mengubah mindset masyarakat tentang Museum Biologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Dengan jati diri yang kuat serta positif diharapkan mampu meningkatkan dalam semua operasinya serta mampu meningkatkan citra pada Museum Biologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.

Diharapkan nantinya dengan *re-design corporate identity* mampu menjadi media komunikasi yang tepat bagi Museum Biologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.

## **B. RumusanMasalah**

Berdasarkan latar belakang di atas. Bagaimana merancang ulang identitas visual Museum Biologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta?

## **C. Tujuan Perancangan**

Merancang identitas visual yang sesuai bagi Museum Biologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta melalui metode pendekatan desain komunikasi visual berupa perancangan *Corporate Identity* beserta *graphic standard manual* (GSM), serta penerapannya pada media pendukung promosi sehingga mampu meningkatkan citra positif pada benak audience museum

## **D. Batasan Masalah**

Pada perancangan *corporate identity* Museum Biologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta ini, perancangan akan dibatasi oleh hal-hal yang berkaitan dengan kebutuhan pada desain grafis yang meliputi:

1. Merancang *corporate identity*
2. Merancang *graphic standard manual*
3. Merancang media yang akan mendukung promosi yang berupa pengaplikasian rancangan ke beberapa media guna pembentukan citra positif bagi Museum Biologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.

Target audience yang akan ditujukan bagi perancangan ini adalah pelajar, mahasiswa, dan khususnya masyarakat di Yogyakarta.

## **E. Manfaat Perancangan**

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dan memperkaya keilmuan di bidang *corporate identity*

### 2. Manfaat Praktis

Perancangan ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi Museum Biologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta terkait dengan perancangan *corporate identity* Museum Biologi.

### 3. Manfaat Akademis

a. Perancangan ini diharapkan bisa menjadi referensi bagi perancangan yang

serupa nantinya.

b. Hasil perancangan nantinya dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu Desain Komunikasi Visual, khususnya di bidang *corporate identity*.

## **F. Metode Perancangan**

### 1. Metode Pengumpulan Data

#### a. Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara terjun langsung ke lapangan atau pihak yang terkait dengan

tujuan untuk mendapatkan data *original* dan mengetahui keadaan di tempat yang di survei secara rinci. Peneliti akan mengunjungi Museum Biologi UGM secara langsung untuk melihat kondisi lingkungan dan mencatat hal-hal yang penting.

b. Wawancara

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait hal-hal yang dibutuhkan untuk merancang *corporate identity* Museum Biologi UGM kemudian keseluruhan hasil jawaban dari responden akan ditulis untuk selanjutnya dianalisis untuk mendapatkan informasi data yang kuat.

c. Studi Pustaka

Sebagai referensi dari sumber-sumber yang memuat informasi mengenai topik perancangan dan landasan teori yang digunakan. Sumber-sumber dapat berupa buku, artikel, media massa, dan literatur lain yang sesuai dengan topik perancangan.

d. Studi Dokumentasi

Teknik pengumpulan data secara langsung berupa foto hasil survei lapangan untuk mendapatkan fakta yang akurat sehingga dapat dijadikan acuan untuk mendesain.

## 2. Analisis Data

Dalam proses perancangan *corporate identity* Museum Biologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta menggunakan pendekatan 5W+1H (*what, where, when, why, who, how*) , antara lain dengan menggali informasi terkait obyek yang diidentifikasi. Untuk menganalisa media dan desain yang efektif menggunakan analisis SWOT (*strength, weakness, opportunity, threat*) dengan analisis kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman terkait dengan obyek perancangan, maka

perancangan akan mampu secara tepat dalam menentukan media dan rancangan yang sesuai.

3. Tahap Perancangan
  - a. Riset objek rancangan (data visual, verbal, dan textual)
  - b. Analisis dan rancangan (5W+1H dan SWOT)
  - c. Eksperimen format rancangan *corporate identity* Museum Biologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta dalam bentuk sketsa
  - d. Visualisasi rancangan *corporate identity* Museum Biologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta (sketsa, penentuan warna, bentuk, tipografi, ukuran, dan mascot)
  - e. Penentuan material, media, teknik cetak dan *finishing*
  - f. Perancangan karya desain

## G. Skematika Perancangan

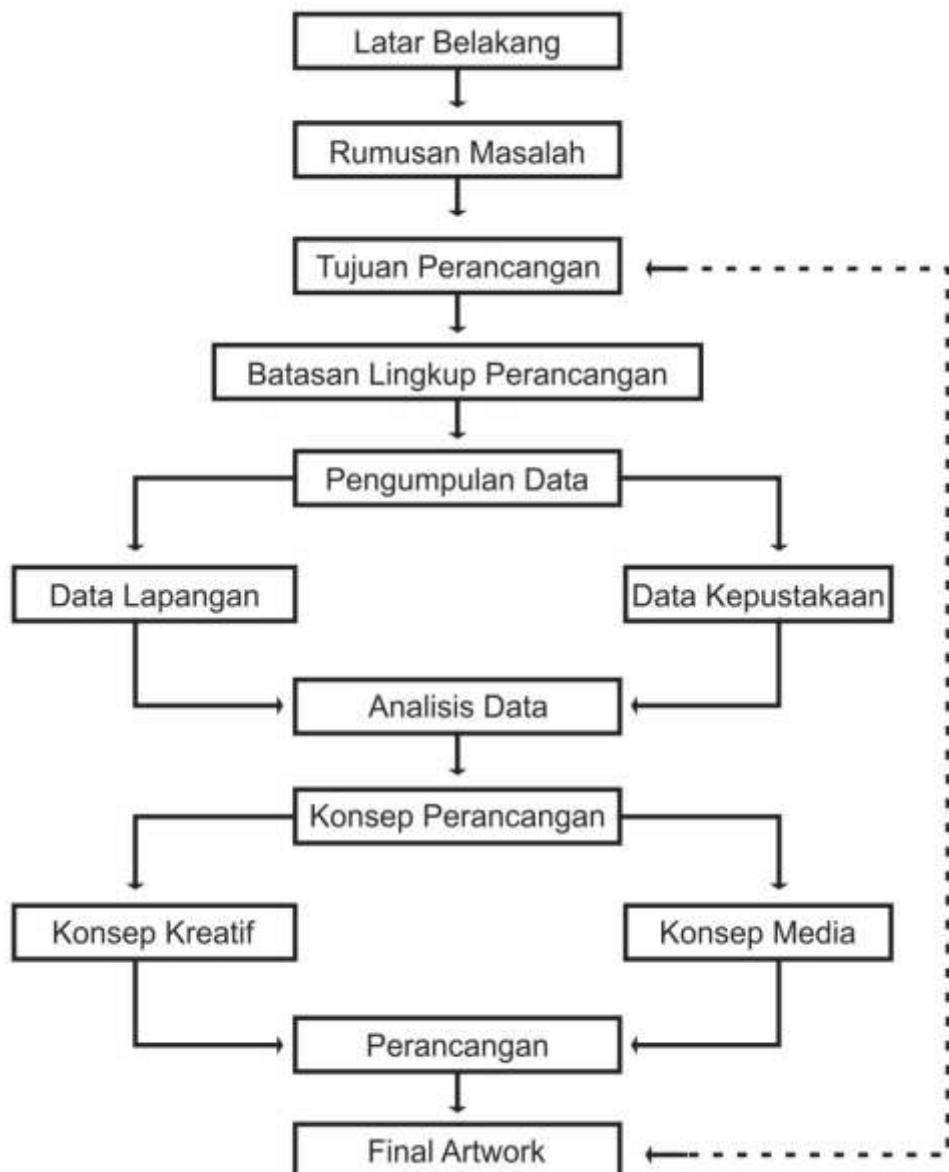


Table 1.1 Skematika Perancangan  
(Sumber: Syarif Hidayatullah 2019)