BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Perancangan s*ign system* dan media informasi pada Museum Geologi Bandung dibuat dengan dilatarbelakangi oleh data-data yang nyata tentang masih kurang serta dibutuhkannya perancangan *sign system* dan media informasi sebagai fasilitas pendukung pada Museum Geologi dan akan divisualkan guna memudahkan pengunjung khususnya, bagi para pengunjung yang baru masuk ke Museum Geologi Bandung.

Strategi perancangan meliputi strategi komunikasi, strategi kreatif dan strategi media, yang akan dipaparkan dibawah ini:

III.1.1 Strategi Komunikasi

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain agar terjadi saling mempengaruhi diantara keduanya. Pada umumnya, komunikasi dilakukan dengan menggunakan kata-kata (lisan) yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak, dan komunikasi pun bisa dilakukan lewat tulisan atau visual.

Komunikasi yang akan dipakai yaitu komunikasi lewat visual dan tulisan yang menggunakan bahasa visual yang mudah dimengerti dan mudah dipahami serta mengandung unsur informasi, larangan, himbauan dan ajakan.

III.1.2 Tujuan Komunikasi

Dalam perancangan media informasi dan s*ign system* ini tentunya tujuan komunikasi sangatlah penting agar pesan yang disampaikan tepat pada sasaran.

Adapun tujuan perancangan media informasi dan *sign system* ini guna mengatasi pokok permasalahan yang ada pada Museum Geologi Bandung antara lain :

- Mempermudah para pengunjung Museum Geologi Bandung untuk mengakses seluruh fasilitas dan ruangan yang ada, khususnya bagi para pengunjung yang baru pertama kali masuk kedalam museum.

III.1.3 Strategi Kreatif

Agar media informasi ini menarik pengunjung dan mudah dimengerti serta mencapai tujuan yang diharapkan maka yang akan dilakukan adalah membuat isi pesan yang mudah diartikan dan membuat visual yang menggambarkan dan menjadi ciri isi suatu ruangan pada museum. Agar visual tersebut mempunyai daya tarik maka pada setiap *sign system* akan menggunakan simbol bentuk sederhana atau gambar dari benda yang menjadi ciri dari setiap ruangan serta penggunaan warna yang berbeda pada setiap sign system sebagai pembeda dan setiap warna mewakili ciri khas dari setiap ruangan. Sedangkan pada media informasi akan menggunakan gambar dan huruf yang mudah terbaca serta tata letak yang dapat mempermudah pengunjung saat membaca informasi tentang benda pamer yang ada di Museum Geologi Bandung.

III.1.4 Strategi Media

Media yang akan dipakai pada perancangan *sign system* dan media informasi adalah media cetak dan material bahan yang akan digunakan dalam pembuatan *sign system* yang akan disesuaikan dengan kebutuhan yaitu, kebutuhan untuk *sign system indoor* dan *outdoor*.

Teori penggunaan media untuk kegiatan ini yaitu media primer dan media sekunder. Sebenarnya media primer adalah media yang diutamakan dan media sekunder adalah media-media yang bersifat menunjang dan melengkapi. *Sign system* akan digunakan sebagai media primer yang akan meliputi sistem tanda pada ruangan(pengenal), petunjuk arah, himbauan, larangan, peta kreatif dan

media informasi pada benda pamer akan menjadi media sekunder atau media pendukung yang menunjang media utama.

III.1.5 Konsep Visual

Konsep visual yang ditampilkan dalam media informasi ini memanfaatkan teknik penyampaian dengan teknik perancangan menggunakan *sign system* yang menggunakan visual simbol dan ciri khas dari Museum Geologi tersebut. Bentuk dan pesan secara visual menggunakan penggayaan dengan bentuk-bentuk yang diambil dari benda-benda yang terdapat pada museum dalam hal ini adalah fosil baik hewan maupun tumbuhan serta logo dari Museum Geologi itu sendiri yang telah disederhanakan kemudian simbol tersebut akan dituangkan ke dalam bentuk *sign system* yang menarik dan efektif, agar pesan dan informasi sampai kepada target sasaran yang dituju.

III.1.6 Kesan Visual

Kesan visual yang akan ditampilkan dalam perancangan media *sign system* dan media informasi pada Museum Geologi Bandung ini akan memperlihatkan visual yang menarik sederhana dan modern namun tetap mengandung ciri khas dari museum tersebut, karena akan dibuat dengan penggayaan khas dari Museum geologi. Oleh karena itu warna yang akan digunakan adalah warna yang terkandung pada benda-benda yang terdapat pada museum untuk warna *sign system* ruangan akan menggunakan warna sesuai dengan isi dari ruangan yang bersangkutan seperti pada ruangan Geologi Indonesia terdapat benda-benda yang mengandung unsur tanah dan fosil yang lebih banyak berwarna kecoklatan dan itu akan digunakan sebagai warna latar belakang dari *sign system* ruangan pada ruangan yang bersangkutan, dan warna putih digunakan sebagai warna pada teks dan simbol pada *sign system* agar mempertegas visual yang ditampilkan. Bentuk *sign system* akan mengikuti bentuk dari fosil yang ada pada Museum Geologi Bandung dalam hal ini adalah tanduk kerbau purba yang ada pada bagian atas

pintu masuk ruangan dan akan disederhanakan dan ini akan menimbulkan kesan modern namun tetap mengandung ciri khas dari museum tersebut.

III.1.7 Format Desain

Format desain yang akan digunakan dalam media informasi ini dibuat sederhana dengan menonjolkan simbol dan logo Museum Geologi Bandung yang telah disederhanakan pada *sign system* sebagai inti pesan melalui visual dan didukung dengan pesan yang disampaikan dengan tulisan dengan tujuan memperjelas dan mempertegas *sign system* yang ditampilkan. Berikut adalah formatnya :

Format Desain Landscape

- Dummy sign system Museum Geologi Bandung (*sign system* ruangan, petunjuk arah) .
- Peta kreatif.
- Media informasi pada benda pamer.

Format Portrait

Main direction, sign system petunjuk lantai.

Aplikasi sign system

Perbandingan ukuran dengan pengunjung museum.

III.1.8 Layout

Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen visual yaitu gambar dan teks agar menjadi lebih komunikatif sehingga memudahkan pembaca dalam menerima informasi yang disajikan. Dalam setiap media layout yang disusun selalu mengacu pada konsep awal yaitu penempatan unsur-unsur grafis yang disusun sedemikian rupa untuk mendapat kesan yang menarik juga informatif.

Untuk mendapatkan kesan tersebut, maka dibuat variasi yang berupa pemberian bentuk yang mengandung unsur Museum Geologi berupa fosil yang disederhanakan yang akan diisi dengan simbol dan tulisan pada *sign system*. Pembedaan ukuran juga warna pada huruf dan simbol yang digunakan untuk memberikan penekanan untuk mempertegas isi dari pesan yang akan disampaikan. Dan teks berisi pesan dan informasi pada *sign system* bagi para pengunjung.

III.1.9 Tipografi

Pada dasarnya huruf memiliki sesuatu yang dapat mengaktifkan gerak mata, energi ini dapat dimanfaatkan secara positif apabila dalam penggunaannya senantiasa diperhatikan dalam kenyamanan keterbacaan, serta interaksi huruf terhadap ruang dan elemen-elemen visual yang ada disekitarnya.

Oleh karena itu, huruf harus memiliki tingkat keterbacaan yang baik serta menarik yang disesuaikan dengan tema yang diambil. Pemilihan huruf yang digunakan berdasar pada kesan visual yang ingin dicapai, huruf yang digunakan pada media informasi ini adalah jenis huruf :

- **Corbel**

Corbel adalah jenis huruf yang tidak memiliki tangkai atau kaki pada bagian atas maupun bawahnya dan memiliki bentuk yang sederhana. Alasan dipilihnya huruf ini adalah karena media yang dirancang adalah media informasi yang menuntut informasi yang jelas maka tingkat keterbacaan pesan yang akan disampaikan harus baik. Maka dipilihlah Corbel, karena mudah terbaca dan ketebalan huruf yang cukup serta kesederhanaan bentuk dari huruf yang sesuai dengan tema yang dituju.



III.1 Jenis huruf (tipografi) yang digunakan
Sumber: dokumen pribadi

- **Curse Casual**

Curse casual adalah jenis huruf (tipografi) yang tidak memiliki kaki atau san serif. Pemilihan huruf ini berdasarkan pertimbangan dari bentuk yang sedikit kurang beraturan namun tingkat keterbacaan yang baik serta memiliki ketebalan huruf yang cukup. Maka dipilihlah *Curse casual*, karena memiliki bentuk yang sesuai dengan penggayaan pada ikon/simbol dan memiliki ketebalan yang cukup serta tingkat keterbacaan yang baik.



III.2 Jenis huruf (tipografi) yang digunakan
Sumber: dokumen pribadi

III.1.10 Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar yang dapat berbentuk sketsa atau image atau foto yang kemudian dibuat / disederhanakan menjadi bentuk simbol dengan penggayaan ciri khas gunung tangkuban perahu. Ilustrasi yang digunakan pada perancangan media informasi ini adalah foto yang diambil dari kamera digital.

Berikut ini adalah beberapa foto-foto yang dipakai dalam perancangan media informasi ini adalah :



Gambar III.2 Fosil tanduk kerbau purba
Sumber: dokumen pribadi

1. Foto Fosil tanduk kerbau purba

   Alasan mengapa objek ini dipilih adalah karena benda ini cukup mewakili ciri khas dari isi ruangan yang ada pada Museum Geologi Bandung dan ini terdapat pada hampir semua pintu ruangan pamer museum pada lantai satu.

2. Foto Fosil Amonit dan tyrannosaurus rex osborn

   Amonit merupakan fosil yang mewakili zaman dimana hewan invertebrata pertama kali muncul dan hewan-hewan laut lainnya. Fosil tyrannosaurus rex Osborn merupakan objek yang menarik dari dalam ruangan ini dan kedua objek ini sesuai dengan tema ruangan dan dapat mewakili dari isi ruangan tersebut.

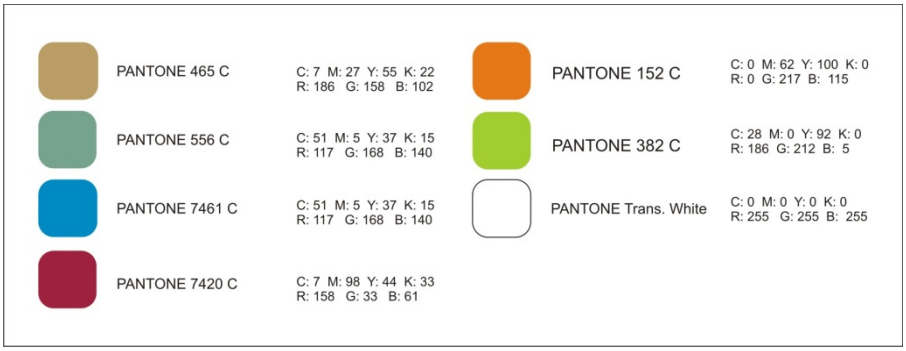


Gambar III.3 Fosil Amonit dan Tyrannosaurus rex Osborn.
Sumber: dokumen pribadi

III.1.11 Warna

Setiap warna memiliki karakteristik yang berbeda-beda, yang dimaksudkan karakteristik disini adalah sifat khas yang dimiliki dalam suatu warna. Sebagai bagian dari elemen tata rupa, warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari sebuah karya desain. Lebih lanjut dijelaskan oleh Henry Dreyfuss “warna digunakan dalam simbol-simbol grafis untuk mempertegas maksud dari simbol tersebut”. Warna dalam perancangan *sign system* ini diambil dari warna-warna yang terdapat pada benda pamer pada setiap ruangan yang dianggap dapat mewakili ciri khas ruangan-ruangan tersebut. Sebagai contoh seperti pada ruangan “sejarah Kehidupan” terdapat benda-benda pamer yang berhubungan dengan proses kehidupan di muka bumi, seperti fosil hewan Amonit, fosil Tyrannosaurus Osborn, fosil Manusia Purba dan fosil-fosil lainnya. Karena benda pamer pada ruangan ini lebih didominasi oleh fosil maka fosil dianggap dapat mewakili ciri khas dari ruangan tersebut dan warna yang diambil merupakan warna dari fosil yang ada.

Berikut adalah pemilihan warna pada perancangan *sign system* ini adalah:

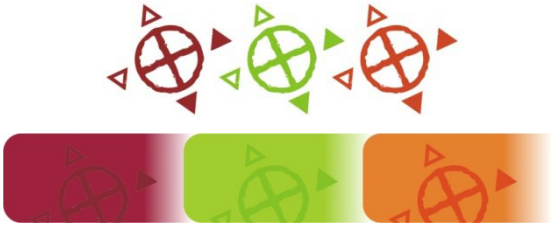


III.4 Warna beserta kode warna yang digunakan
Sumber: dokumen pribadi

III.1.12 Elemen Visual

Elemen visual digunakan sebagai latar belakang pada *sign system* namun memiliki ciri khas dari Museum Geologi Bandung. Maka elemen visual yang digunakan adalah logo Museum Geologi Bandung yang disederhanakan sesuai dengan penggayaan visual pada *sign system*.

Berikut adalah elemen visual beserta aplikasi pada *sign system* :



III.5 Elemen visual dan aplikasi pada sign system
Sumber: dokumen pribadi