BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Permasalahan yang ditemukan setelah melakukan penelitian di Museum Mandala Wangsit Siliwangi adalah kurangnya media informasi di mana dalam penyampaiannya suatu informasi atau menunjukan tempat hanya menggunakan tulisan saja. Di dalam kajian visual kurang menarik dan tidak tepat sasaran serta media aplikasi yang digunakan juga belum tepat, bahkan hanya menggunakan selembar kertas. Dalam pemecahan masalah akan dirancang media informasi sesuai dengan target sasaran yang telah ditentukan. Mencari bagian dari Museum Mandala Wangsit Siliwangi yang menjadi ciri khas dan kemudian menjadikannya sebagai identitas yang mewakili Museum Mandala Wangsit Siliwangi namun tetap sesuai karakter dari target sasaran yang telah ditentukan. Memberikan daya tarik kepada pengunjung yang datang ke Museum Mandala Wangsit Siliwangi sehingga informasi yang disampaikan dapat dilihat dan dipahami dengan jelas. Dengan cara memberikan respons dengan melakukan tindakan yang tepat sesuai dengan informasi yang disampaikan.

Informasi yang ingin disampaikan berupa media informasi seperti peta lokasi dan informasi yang berada di Museum Mandala Wangsit Siliwangi. Perancangan media informasi ini dituangkan kedalam dua media, yakni media utama dan media pendukung. Dimana pengetahuan akan informasi lebih banyak di media utamanya. Media pendukung hanya sebagai pelengkap saja yang tujuannya agar target audiens mendapatkan informasi dari media utama.

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Dalam perancangan media informasi di Museum Mandala Wangsit Siliwangi bertujuan untuk menyampaikan suatu informasi pada target sasaran mengenai hal yang berhubungan dengan kegiatan yang dilakukan di Museum Mandala Wangsit Siliwangi. Sebagai contoh seperti penanda lokasi toilet, arah atau alur kunjungan, petunjuk ke arah ruang sebuah ruangan, dan lain – lain.

1. **Pendekatan Visual**

   Pendekatan secara visual dilakukan dengan cara menyampaikan informasi kepada pengunjung dengan menggunakan ilustrasi yang menggunakan jenis ikon. Aliyah Muthoharoh (10 januari 2013) Ikon merupakan tanda yang mirip dengan objek yang diwakilinya atau tanda dan acuanya memiliki kemiripan. Tanda yang dimiliki ciri-cirinya sama dengan apa yang dimaksudkan.



Gambar III.1 *Icon*

Sumber : https://icons8.com/ (20 Agustus 2015)

2. **Pendekatan Verbal**

   Pendekatan komunikasi verbal dalam strategi perancangan ini menggunakan penyampaian komunikasi menggunakan bahasa Indonesia. Hal ini ditujukan agar penyampaian komunikasi menjadi mudah dimengerti oleh pengunjung.

III.1.2 Strategi Kreatif

Perancangan sistem informasi agar tersampaikan dengan baik, maka dilihat faktor dari area museum Mandala Wangsit Siliwangi yang telah ditentukan dimana informasi harus dapat menarik perhatian sehingga informasi yang disampaikan dapat dipahami oleh target sasaran dengan baik, untuk melakukan dengan tindakan. Pengguanaan warna, bentuk, tata letak, ikon, tipografi juga harus dipertimbangkan yang meliputi kseluruhan media informasi yang akan dibuat. Bahkan untuk media aplikasi yang digunakan dipertimbangkan pula jenis bahan

dan lain – lain. Penggunaan warna diutamakan mengikuti ide gagasan visual yang sudah ada dari Museum Mandala Wangsit Siliwangi.

Elemen gambar dan bentuk yang digunakan dalam media informasi mengikuti pertimbangan, namun dilakukan penyederhanaan bentuk terutama untuk penggunaannya sebagai ikon. Sehingga penyampaian informasi dapat dipahami dan dimengerti dengan melakukan tindakan sebagai responnya.

Dengan konsep yang dibuat diharapkan dapat selaras dengan karakter khas yang dimiliki Museum Mandala Wangsit Siliwangi dan informasi yang akan disampaikan dapat dipahami dengan mudah dan jelas. Berikut bentuk – bentuk yang diambil dari ciri khas museum Mandala Wangsit Siliwangi :



Gambar III.2 Kepala macan dari lambang Siliwangi sebagai bentuk dasar dari *sign system*

Sumber : Dokumen Pribadi (2014)

Pakaian	Sersan Mayor		Sersan Kepala		Sersan Satu		Sersan Dua	
	Staf	Komando	Staf	Komando	Staf	Komando	Staf	Komando
PDU								
PDH								
PDL								

Gambar III. 3 Bentuk Pangkat Militer yang diambil sebagai dasar media informasi

Sumber : http://www.kodam17cenderawasih.mil.id (13 Agustus 2015)

III.1.3 Strategi Media

Media informasi utama yang dirancang berupa *signage* yang dimana pada media ini meliputi lokasi-lokasi yang berada didalam area museum dan sistem tanda pengenal pada obyek. Sedangkan pada media pendukung berupa petunjuk arah, himbauan dan larangan pada obyek.

Media utama ini dibuat untuk menginformasikan kepada pengunjung setiap lokasi yang dimiliki oleh Museum Mandala Wangsit Siliwangi. Sedangkan media pendukung yang dibuat untuk menunjang kebutuhan yang dibutuhkan di Museum Mandala Wangsit Siliwangi.

III.2 Konsep Visual

Konsep visual yang ditampilkan dalam media informasi ini memanfaatkan teknik penyampaian dengan mengambil bentuk sederhana berupa outline dari objek yang sesungguhnya, sedangkan warna mengambil dari warna militer.

III.2.1 Format Desain

Format desain yang digunakan dalam merancang sistem tanda Museum Mandala Wangsit Siliwangi dibuat sederhana dengan menonjolkan isi informasi dari Museum Mandala Wangsit Siliwangi. Dengan tujuan mempertegas isi pesan dari sistem tanda yang dibuat dengan beberapa format tampilan, yaitu:

- Format tampilan *landscape* (tidur/memanjang)
- Format tampilan *potrait* (tegak/berdiri)

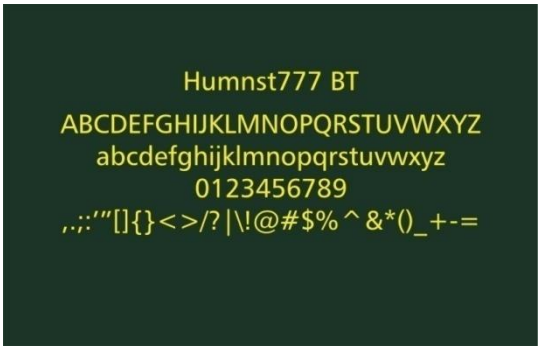
III.2.2 Layout

Tujuan utama tata letak adalah menampilkan elemen visual yaitu gambar dan teks agar menjadi lebih komunikatif sehingga memudahkan audiens dalam menerima informasi yang diberikan. Dalam setiap media yang disusun selalu mengacu pada konsep awal yang memberikan kesan grafis yang menarik juga informatif dan dimengerti oleh khalayak.

III.2.3 Tipografi

Penggunaan tipografi yang sangat jelas dalam media informasi ini sangat berperan besar terutama dalam tingkat keterbacaan sehingga dapat mempermudah dalam penyerapan informasi yang diberikan. Oleh karena itu jenis huruf yang dipilih dalam media informasi ini ialah jenis huruf yang tidak memiliki banyak variasi sehingga tingkat keterbacaannya sangat jelas. Jenis huruf yang dipilih :

Huruf untuk *Body Text* :



Gambar III.4 Huruf *Humnst777 BT* yang digunakan pada *sign system*

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

Adapun jenis huruf lainnya yang digunakan untuk *Headline* pada media informasi ini adalah:



Gambar III.5 Huruf *Army Expanded* yang digunakan pada judul peta kreatif

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

III.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar yang dapat berbentuk sketsa atau image atau foto yang kemudian dibuat atau disederhanakan menjadi bentuk simbol dengan penggayaan ciri khas Museum Mandala Wangsit Siliwangi. Ilustrasi yang digunakan pada

perancangan media informasi ini adalah foto-foto dari lokasi, sarana dan prasarana yang ada di Museum Mandala Wangsit Siliwangi.

Berikut ini adalah beberapa foto-foto lokasi yang akan digunakan dalam perancangan media informasi ini adalah :



Gambar III.6 Studi Visual bagan Map dan petunjuk arah

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

III.2.5 Warna

Setiap warna memiliki karakteristik yang berbeda-beda, yang dimaksudkan karaketeristik disini adalah sifat khas yang dimiliki dalam suatu warna.

Warna yang dipakai untuk perancangan media ini mengambil sebagian silsilah warna dari logo atau *patch* Siliwangi.

Berikut warna yang digunakan :



Gambar III.7 Warna utama yang digunakan dalam membuat *sign system*

Sumber : Dokumen Pribadi (2015)

Hijau : Mengandung arti di dalam lambang pasukan Siliwangi yaitu sebagai tempat/arenanya Angkatan Darat, terutama Infanteri dalam melaksanakan tugasnya

Kuning : Mengandung arti di dalam lambang pasukan Siliwangi yaitu Macan dari peliharaan Prabu Siliwangi yang memiliki khiasan " Kekerasan hati kebulatan tekad dan daya capai".