BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

I.1. Strategi Perancangan

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

Kajian visual yang menjadi latar belakang perancangan *signage system* didasarkan pada visi dan misi Museum Konperensi Asia-Afrika.

- **Visi Museum Konperensi Asia-Afrika tahun 2012**

  Museum Konperensi Asia-Afrika sebagai museum yang bertaraf **internasional** dengan **pengelolaan yang profesional**.

- **Misi Museum Konperensi Asia-Afrika**

  1. Mendorong **kerjasama** antar bangsa Asia-Afrika melalui pilar *people-to-people contact.*
  2. Meningkatkan pemahaman mengenai diplomasi Indonesia.

3. Media penelitian dan pengkajian Asia-Afrika.
4. Menjadikan Museum Konperensi Asia-Afrika sebagai **ikon** guna mempromosikan predikat **Bandung sebagai ibukota Asia-Afrika**.

Selain didasarkan kepada visi dan misi museum, dalam perancangan *signage system* Museum Konperensi Asia-Afrika juga ditambahkan dengan mencari bagian dari museum yang mewakili identitas dari Museum Konperensi Asia-Afrika, yaitu dengan ciri khas bangunannya yang bergaya *art deco*. Karakter gaya *art deco* nantinya akan ditampil melalui bagian gedung yang mewakilinya. Selain dengan menggunakan bagian gedung juga akan digunakan warna-warna yang kental dengan gaya *art deco*.

I.2. Strategi Komunikasi

Setelah menentukan target sasaran dan melihat dari berbagai sisi juga karakter dari target sasaran. Maka strategi komunikasi yang dibuat menggunakan karakter gambar dan simbolisasi sederhana disesuaikan dengan keadaan ruangan pamer museum juga dengan karakter dari target sasaran. Namun mampu menyampaikan pesan atau informasi dengan baik tepat, cepat dan sederhana. Meskipun informasi yang ingin disampaikan cukup kompleks. Namun selain disesuaikan dengan karakter dari target sasaran juga tetap mempertimbangkan karakter yang dimiliki Museum Konperensi Asia-Afrika, misal mengikuti aturan *brand* atau identitas dari logo, warna, tipografi, tata letak dan lain sebagainya.

Agar pesan yang disampaikan pada sasaran dapat mencapai tujuan yang diinginkan, perancangan dapat ditentukan strategi komunikasi yang tepat untuk khayalak sasaran yang dituju sebagai berikut:

a. Informatif

   Dalam hal ini pesan yang disampaikan melalui *signage system* dalam bahasa yang mudah dipahami oleh pengunjung yang baru mengunjungi atau wisatawan mancanegara, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris sebagai bahasa Internasional. Agar pengunjung dapat dengan cepat memahami informasi tersebut.

b. Komunikatif

Pesan yang disampaikan kepada komunikan memberi kesan dan pemahaman makna yang sama dengan makna pesan yang disampaikan komunikan.

I.2.1. Tujuan Komunikasi

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

I.2.2. Pesan Utama

Memberikan informasi dalam sebuah media informasi yang menarik secara visual dalam sebuah komunikasi visual. Membantu mengarahkan pengunjung dalam melakukan kegiatan kunjungan di Museum Konperensi Asia-Afrika.

I.2.3. Materi Pesan

Tujuan perancangan media informasi ini ditujukan pada target sasaran dengan segmentasi yang telah dikelompokkan yaitu pengunjung umum Museum Konperensi Asia-Afrika perseorangan dan tidak menggunakan jasa pemandu. Materi pesan yang akan disampaikan mengenai simbol, petunjuk, dan tanda untuk menjelaskan keterangan sebuah tempat, petunjuk arah dan peringatan atau himbauan di area Museum Konperensi Asia-Afrika.

I.3. Strategi Kreatif

Perancangan media informasi agar mencapai tujuan yang diharapkan harus memiliki konsep visual yang tepat dengan target sasaran sehingga diharapkan dapat disampaikan dan dipahami dengan mudah.

I.3.1. Pendekatan Kreatif

Perancangan media informasi agar dapat tersampaikan dengan baik, maka dilihat faktor dari area Museum Konperensi Asia-Afrika dan target sasaran yang telah ditentukan di mana informasi harus dapat menarik perhatian sehingga informasi yang disampaikan dapat dipahami oleh target sasaran dengan baik. untuk melakukan dengan tindakan. Penggunaan warna, bentuk, tata letak, ikon, tipografi juga harus dipertimbangkan yang meliputi keseluruhan media informasi yang akan dibuat. Bahkan untuk media aplikasi yang digunakan dipertimbangkan pula jenis bahan dan lain-lain. Penggunaan warna diutamakan mengikuti sistem identitas yang sudah ada dari Museum Konperensi Asia-Afrika. Warna senada dengan area ruangan namun menggunakan latar yang cukup kontras, supaya dapat menarik perhatian.

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

I.4. Strategi Media

Penyampaian informasi dibutuhkan sebuah media, di mana media adalah alat yang digunakan untuk mengkomunikasikan sebuah informasi sehingga informasi tersebut dapat diterima dengan baik dan melakukan tindakan yang bermanfaat bagi penerima dan penyampai informasi.

Dalam Perancangan media informasi yang ada di Museum Konperensi Asia-Afrika, jenis media berupa *signage system*, dalam rangka mencapai tujuan perancangan. di mana *sign* tersebut akan berperan sebagai petunjuk arah untuk mengakses ke semua area yang ada di Museum Konperensi Asia-Afrika. Terutama untuk pengunjung yang baru pertama kali serta tidak menggunakan jasa pemandu.

I.4.1. Pemilihan Media

Pemilihan media informasi disesuaikan dengan kebutuhan keadaan Museum Konperensi Asia-Afrika dan efektivitas dari media informasi, yang dibuat agar mudah dipahami pengunjung.

I.4.2. Media Utama

Media utama yang dipakai dalam perancangan media informasi ini disesuaikan dengan kebutuhan utama informasi di Museum Konperensi Asia-Afrika.

- ***Signage system***

  Seperi yang telah dijelaskan oleh Tinarbuko (seperti dikutip pada Kurnia, 2011) sebagai media interaksi manusia dengan publik yaitu lingkungan sekitar. Dalam hal ini area publik atau lingkungan sekitar tersebut adalah Museum Konperensi Asia-Afrika. Sehingga setelah diaplikasikan *signage system* ini menjadi media informasi yang berguna sebagai petunjuk arah, penanda lokasi dan tanda larangan bagi pengunjung Museum Konperensi Asia-Afrika yang sedang melakukan kunjungan.

  a. Tanda pengenal (*Identification*)

     Signage system ini selain digunakan sebagi penanda juga diperlukan agar pengunjung yang akan mengunjungi atau memasuki ke dalam Museum Konperensi Asia-Afrika dapat mengetahui dari arah atau pintu mana mereka masuk, karena sebelumnya pintu masuk ke Museum Asia-Afrika berbeda dengan keadaan ketika penulis melakukan penelitian. Tanda Pengenal juga digunakan di area dalam museum untuk menandai nama atau kegunaan suatu ruangan.



Gambar III.1 Tanda keluar

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar III.2 Tanda ruang toilet wanita

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar III.3 Tanda ruang toilet wanita dan toko suvenir

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar III.4 Tanda ruang toilet laki-laki

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar III.5 Tanda ruang toilet laki-laki

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar III.6 Tanda ruang musholla

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar III.7 Tanda ruang perpustakaan

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar III.8 Tanda ruang audio visual

Sumber: Dokumen Pribadi

b. Tanda Petunjuk Arah (*Direction*)

Signage system ini diperlukan untuk membantu pengunjung ketika akan menuju ke suatu ruangan atau mencari ruangan tertentu.



Gambar III.9 Tanda pengenal museum sekaligus tanda masuk

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar III.10 Tanda masuk museum

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar III.11 Tanda petunjuk arah ke ruang toilet

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar III.12 Tanda keluar museum

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar III.13 Tanda petunjuk arah

Sumber: Dokumen Pribadi

c. Tanda Larangan dan Peringatan (*Regulation*)

Signage system ini diperlukan untuk area yang memiliki keperluan mengenai suatu larangan/himbauan. Digunakan terutama di area ruang pameran dan ruang pameran sementara.



Gambar III.14 Tanda larangan

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar III.15 Tanda himbauan

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar III.16 Tanda larangan

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar III.17 Tanda himbauan

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar III.18 Tanda larangan

Sumber: Dokumen Pribadi

I.4.3. Media Pendukung

- **Peta Kreatif (*Infotainment Map)***

  Media ini digunakan sebagai panduan untuk mengetahui denah keadaan dari area Museum Konperensi Asia-Afrika beserta area dari Gedung Merdeka.



Gambar III.19 *Infotainment map*

Sumber: Dokumen Pribadi

I.5. Konsep Visual

Perancangan media informasi di Museum Konperensi Asia-Afrika harus memiliki konsep yang dapat mewakili dekat dengan target sasaran serta suasana di area Museum Konperensi Asia-Afrika dan tetap mempertimbangkan aturan yang ada dalam sistem identitas dari Museum Konperensi Asia-Afrika. Membuat sebuah bentuk yang dijadikan aplikasi pada ikon sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan. Karakter dari bentuk serta ikon tersebut merupakan pencitraan yang kuat dari karakter Museum Konperensi Asia-Afrika serta karakter dari target sasaran yang dipilih. Menarik perhatian target sasaran dan memberikan respons dengan melakukan tindakan yang tepat.



Gambar III.20 Gambar referensi bendera

Sumber: www.google.com/images



Gambar III.21 Gambar referensi Gedung Merdeka 1

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar III.22 Gambar referensi Gedung Merdeka 2

Sumber: www.antaranews.com

Konsep perancangan menggunakan referensi *landscape* dari Gedung Merdeka sebagai tempat Museum Konperensi Asia-Afrika berada. Dibuat menjadi sebuah elemen yang mewakili Gedung Museum Konperensi Asia-Afrika pada bentuk dasar *signage system*. Selain elemen dari gedung yang dianggap mewakili juga di gunakan elemen lain yang berhubungan dengan logo Museum Konperensi Asia-Afrika.

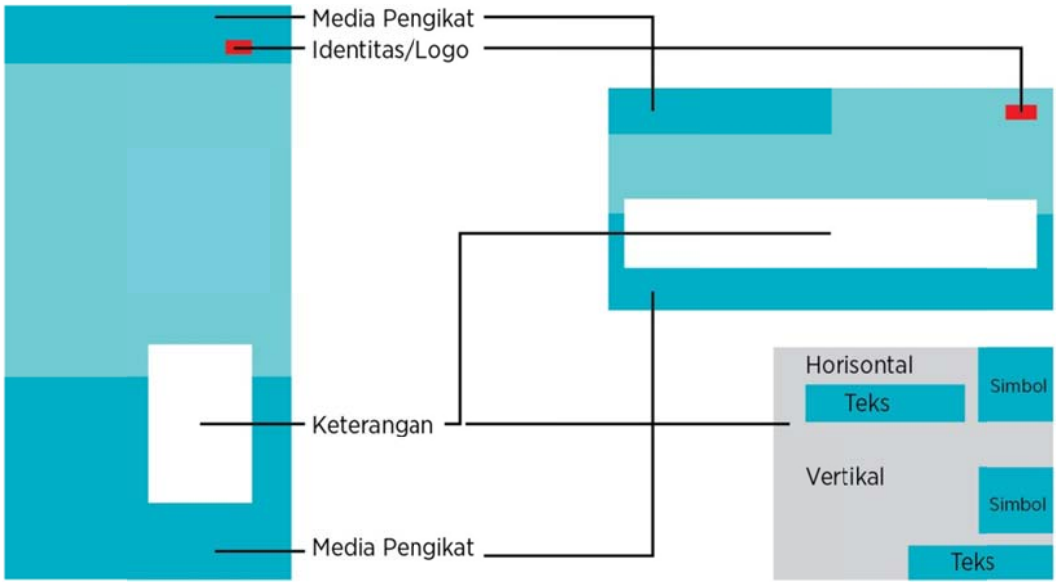
I.5.1. Format Desain

Format desain yang digunakan dalam perancangan *signage system* Museum Konperensi Asia-Afrika dibuat sederhana dengan menonjolkan isi dari informasi dari Museum Konperensi Asia-Afrika. Dengan tujuan mempertegas isi pesan dari *signage system* yang dibuat dengan beberapa format tampilan, yaitu:

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

I.5.2. Tata Letak

Tata letak adalah penataan unsur-unsur desain grafis dalam sebuah media sehingga secara keseluruhan menjadi tampil lebih menarik dengan komposisi yang seimbang. Tata letak akan membentuk karakter dari media yang diwakilinya sehingga pesan yang dimaksud dapat tersampaikan. Sama seperti media cetak, *signage system* juga memiliki tata letak. Tata letak media utama dibuat sederhana namun tetap menarik serta harus dapat menyampaikan informasi mengenai keterangan tempat, petunjuk arah, peringatan atau himbauan dan anjuran dengan jelas dan tepat serta memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi. Penggunaan tata letak disesuaikan dengan penggunaan tata letak yang digunakan pada media pengikat yang digunakan untuk mewakili identitas Museum Konperensi Asia-Afrika. Meskipun *signage system* menampilkan elemen yang mewakili Museum Konperensi Asia-Afrika, penggunaan tata letak dimaksudkan agar pengguna informasi dapat fokus terhadap informasi yang disampaikan.



Gambar III.23 Gambar *layout* media utama

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar III.24 Gambar aplikasi *layout* media utama

Sumber: Dokumen Pribadi

I.5.3. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan salah satu hal yang paling penting dalam memegang komunikasi dari sebuah *signage system* sekaligus sebagai salah satu bahasa universal. Dalam perancangan ini ilustrasi digunakan sebagai pelengkap teks atau informasi yang diberikan. Gaya penggambaran dibuat sederhana karena disesuaikan dengan kebutuhan *target audience* agar mudah memahaminya. Untuk itu, Ilustrasi yang digunakan pada *signage system* ini diambil dari bentuk gaya *art deco* yang dikombinasikan dengan gaya modern yang mewakili Museum Konperensi Asia-Afrika berupa ikon atau simbol tempat sesuai kebutuhannya dengan menggunakan teknik vektor. Meskipun ilustrasi dibuat sederhana, elemen yang dibuat tetap dapat diterima dan dimengerti.



Gambar III.25 Referensi ilustrasi *art deco*
Sumber: http://www.art-deco-style.com/art-deco-graphic-design.html

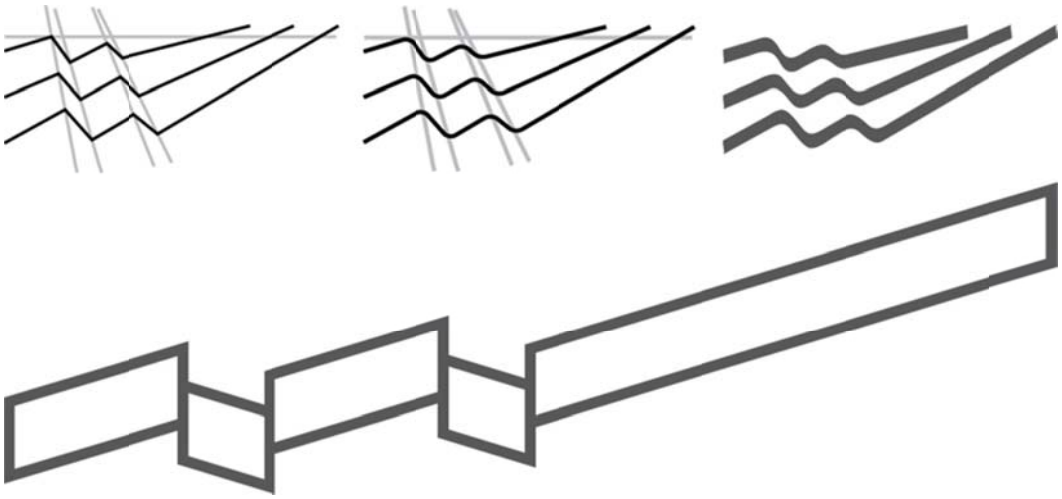


Gambar III.26 Sketsa awal



Gambar III.27 Penyederhanaan sketsa

Media pengikat merupakan penyeimbang sebagai elemen pengikat suatu desain agar terjaga kesatuannya. Bentuk dasar sistem informasi menggunakan referensi Gedung Merdeka sebagai elemen yang mewakili Museum Konperensi Asia-Afrika. Kemudian dilakukan penyederhanaan pada ilustrasi yang dibuat untuk menjadi sebuah karakter yang dekat dan menggambarkan keadaan dengan menjadikan gambar gedung sebagai siluet.



Gambar III.29 Pembuatan media pengikat



Gambar III.28 Gambar aplikasi media pengikat pada media utama

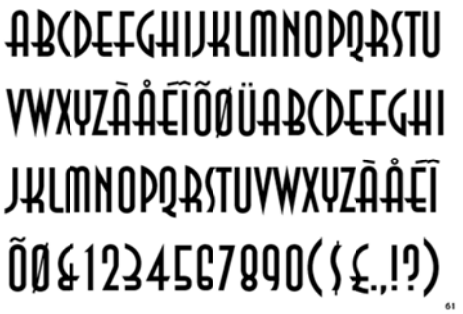
I.5.4. Tipografi

Tipografi merupakan salah satu aspek dalam desain komunikasi visual. Tipografi adalah salah satu elemen yang menyampaikan isi dan maksud dari sebuah karya desain. Tidak jarang, desain yang efektif adalah desain yang hanya menggunakan tipografi yang baik tanpa menggunakan elemen visual sama sekali. Tipografi pada perancangan proses system informasi ini memiliki kriteria yaitu:

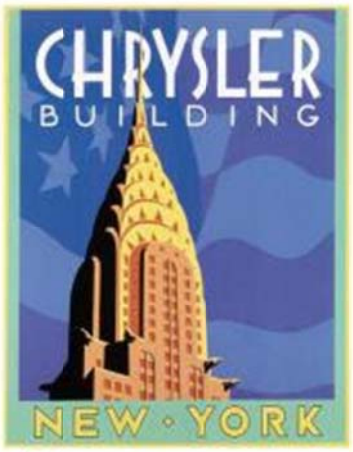
- **Informatif**. Tipografi yang digunakan harus dapat memberikan informasi yang jelas bagi pengunjung.
- **Mudah dibaca**. Memperhatikan tingkat keterbacaan huruf yang baik dan nyaman ketika dibaca atau dilihat.

Pemilihan jenis huruf sangat menentukan suatu karakter atau mewakili konsep dari apa yang sudah ditulisnya. Meski begitu dalam pemilihan huruf (*font*) harus diperhatikan karakter produk yang akan ditonjolkan sebagai daya tarik. Adapun jenis huruf yang digunakan dalam media informasi ini yaitu huruf yang

mempunyai gaya *art deco* namun tetap memiliki kesan modern, sederhana dengan tingkat keterbacaan yang tinggi serta memiliki ketebalan garis yang tidak terlalu tipis dan bergaya *condensed* atau *narrow*. Jenis *sans-serif* dipilih karena sesuai dengan kriteria tersebut. Namun jenis *sans-serif* yang digunakan harus memiliki gaya *art deco*. Kebanyakan jenis huruf yang digunakan yang mewakili gaya *art deco* bergaya *condensed* atau *narrow* seperti yang penulis dapatkan dalam referensi, meskipun tingkat ketebalan huruf bisa sangat tebal, tapi dipilih yang ketebalan garis huruf *regular* atau *book* yang biasa digunakan untuk teks yang banyak atau biasa digunakan dalam menulis buku.



Gambar III.30 Contoh huruf *sans-serif* gaya *art deco*: *ITC Anna*
Sumber: http://www.fontscape.com/explore?5BX



Gambar III.31 Contoh huruf *sans-serif* gaya *art deco*: *ITC Anna*
Sumber: http://www.fontscape.com/explore?5BX



Gambar III.32 Contoh huruf *sans-serif* gaya *art deco*: *Carlos Light Condensed*

Sumber: http://www.fontscape.com/explore?5BX



Gambar III.33 Contoh aplikasi huruf *sans-serif* gaya *art deco*: *Mo*

Sumber: http://www.art-deco-style.com/art-deco-poster.html

ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZÀÅÉÎ
ÕØabcdefghijklmno
pqrstuvwxyzàåéîõø&
1234567890($£.,!?)

Gambar III.34 Contoh huruf *sans-serif* gaya *art deco*: *Futura*

Sumber: http://www.fontscape.com/explore?5BX



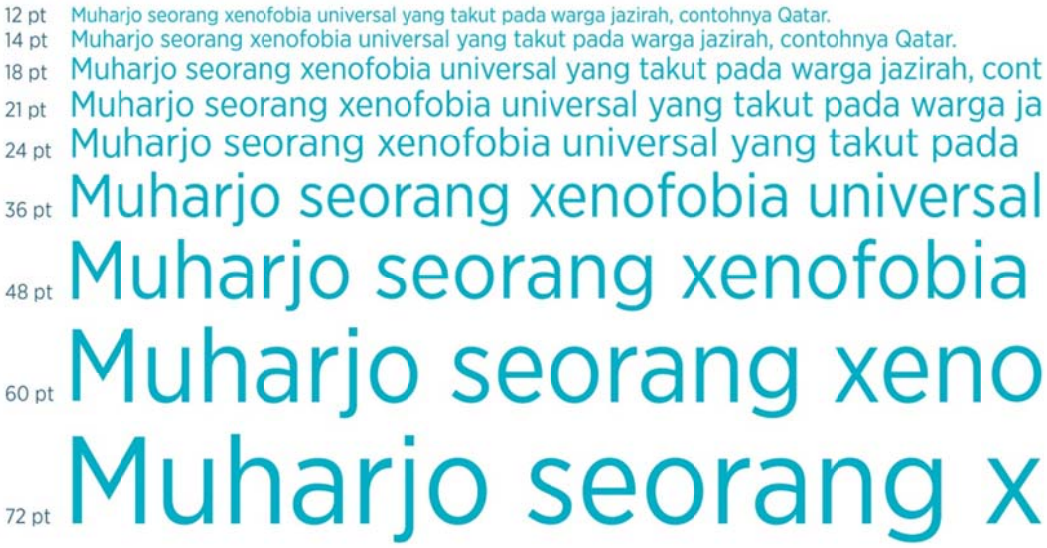
Gambar III.35 Contoh aplikasi huruf *sans-serif* gaya *art deco*: *Futura*

Sumber: http://www.art-deco-style.com/art-deco-poster.html

Sedangkan untuk aplikasi pada media utama *signage system* Museum Konperensi Asia-Afrika digunakan jenis huruf yang berbeda dengan contoh-contoh sebelumnya, namun tetap memiliki gaya art deco serta dengan pertimbangan tingkat keterbacaannya yang tinggi.



Gambar III.36 Huruf *Gotham Narrow* yang digunakan pada media utama



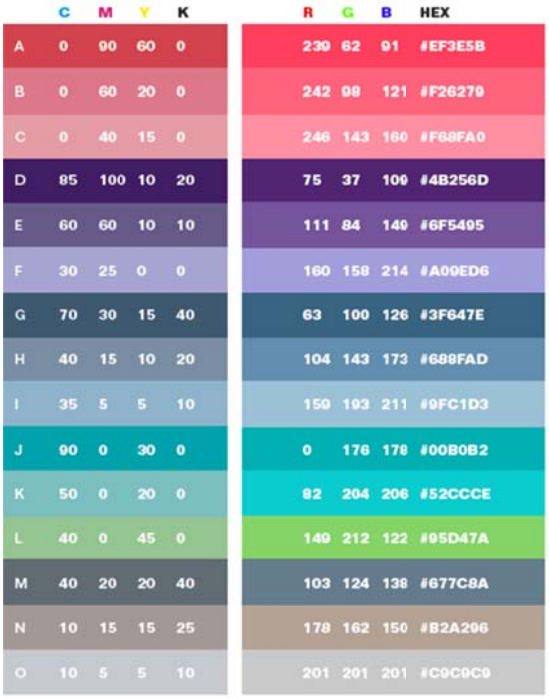
Gambar III.37 Contoh *pangram* huruf *Gotham Narrow Book*



Gambar III.38 Contoh aplikasi huruf *Gotham Narrow Book* pada media utama

I.5.5. Warna

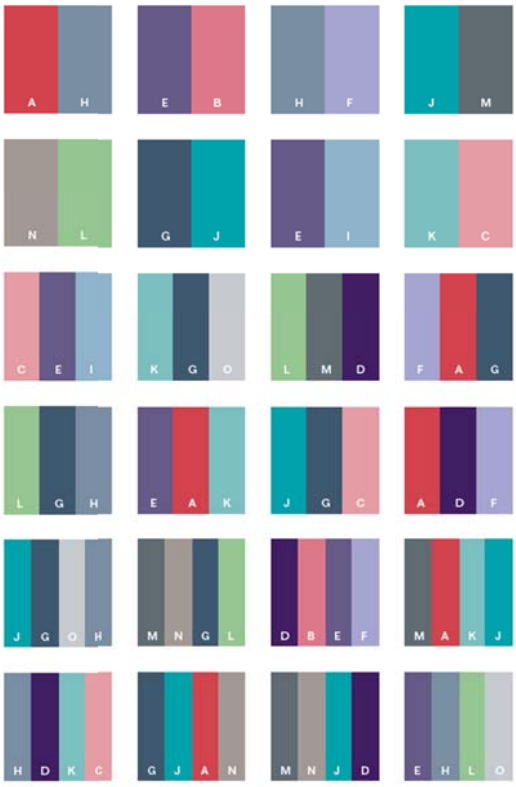
Warna merupakan salah satu unsur desain yang mempengaruhi pesan, warna dalam perancangan media informasi ini berfungsi untuk memberikan kesan pada informasi yang disampaikan. Adapun warna yang digunakan dalam perancangan media informasi Museum Konperensi Asia-Afrika menggunakan warna-warna yang digunakan pada gaya visual *art deco* mengikuti beberapa referensi warna-warna yang digunakan pada gaya visual *art deco* berikut:



	C	M	Y	K	R	G	B	HEX
A	0	90	60	0	239	62	91	#EF3E5B
B	0	60	20	0	242	98	121	#F26279
C	0	40	15	0	246	143	160	#F68FA0
D	85	100	10	20	75	37	109	#4B256D
E	60	60	10	10	111	84	149	#6F5495
F	30	25	0	0	160	158	214	#A09ED6
G	70	30	15	40	63	100	126	#3F647E
H	40	15	10	20	104	143	173	#688FAD
I	35	5	5	10	150	193	211	#9FC1D3
J	90	0	30	0	0	176	178	#00B0B2
K	50	0	20	0	82	204	206	#52CCCE
L	40	0	45	0	149	212	122	#95D47A
M	40	20	20	40	103	124	138	#677C8A
N	10	15	15	25	178	162	150	#B2A296
O	10	5	5	10	201	201	201	#C9C9C9

Gambar III.39 Contoh warna-warna *art deco*

Sumber: http://www.creativecolorschemes.com/resources/free-color-schemes.shtml



Gambar III.40 Contoh kombinasi warna-warna *art deco*

Sumber: http://www.creativecolorschemes.com/resources/free-color-schemes.shtml



Gambar III.41 Contoh aplikasi warna-warna *art deco* 1

Sumber: http://www.art-deco-style.com/art-deco-style.html



Gambar III.42 Contoh aplikasi warna-warna serta motif-motif *art deco*

Sumber: http://www.art-deco-style.com/art-deco-style.html

Dari begitu banyak warna-warna *art deco* yang digunakan serta berbagai macam kombinasinya. Dengan pertimbangan teknis untuk tingkat keterlihatan yang baik pada kondisi cahaya di ruangan Museum Konperensi Asia-Afrika, maka hanya digunakan dua warna saja yaitu seperti dibawah ini:

	Nama	CMYK	PANTONE
	Blue Lagoon	95,0,25,0	7467C
	Sky Blue	52,0,19,0	319C

Gambar III.43 Warna yang digunakan dan kodenya



Gambar III.44 Aplikasi warna pada media utama

- **Biru**

  Warna biru sendiri memiliki makna komunikasi, kepercayaan, persahabatan, perlindungan, keamanan, teknologi, dinamis, kedamaian, loyalitas, kepercayaan diri. Warna ini memberi kesan tenang dan menekankan keinginan. Biru tidak meminta mata untuk memperhatikan. Obyek dan gambar biru pada dasarnya dapat menciptakan perasaan yang dingin dan tenang. Dua warna biru yang digunakan bisa berarti langit dan laut yang mempunyai makna tinggi dan dalam yang seperti tak berbatas.

- **Putih**

  Warna putih digunakan untuk menciptakan suatu kesan yang tulus dan bersih menjadikan warna utama lebih muncul. Dalam logo Museum Konperensi Asia-Afrika, warna putih berarti kesucian, perdamaian, kemerdekaan, cita-cita tinggi. Warna putih juga bisa berarti langit yang mempunyai makna luas, sangat luas hingga seperti tidak berujung.

Pemilihan warna biru didasarkan pada keadaan lingkungan di area museum serta pengaruh pengaturan tata cahaya ruangan yang menampilkan warna kuning kemerahan. Sehingga warna biru akan tetap kontras dan terlihat jelas pada kondisi cahaya tersebut. Pemilihan warna juga dilakukan dengan tetap mengutamakan tingkat kekontrasan untuk tingkat keterbacaan yang nyaman dalam menampilkan informasi yang disampaikan. Serta tetap mengacu pada warna gaya grafis *art deco*, karena warna yang digunakan dipilih dari contoh warna-warna *art deco*.