BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN SEJARAH MUSEUM MANDALA WANGSIT SILIWANGI MELALUI VISUAL NOVEL

III.1 Khalayak Sasaran

McQuail & Windhal (1993) mendefinisikan khalayak sasaran sebagai sejumlah besar orang yang pengetahuan, sikap dan perilakunya akan diubah melalui kegiatan kampanye.

Keyakinan, sikap dan nilai yang merupakan konsep kepribadian dan kebutuhan khalayak yang menurut Ferguson (1999) akan memberi pengaruh signifikan terhadap cara orang mempersepsi dan merespon berbagai stimulus yang hadir.

Khalayak sasaran dari perancangan informasi sejarah museum Mandala Wangsit Siliwangi melalui visual novel ini adalah sebagai berikut:

a. Demografis

- Usia : Remaja 15-18 tahun

- Status Ekonomi : Semua Kalangan

Khalayak dipilih semua kalangan karena pengetahuan dan ketertarikan terhadap sejarah di masyarakat kurang, sehingga lebih baik jika semua kalangan mengetahui informasi sejarah Museum Mandala Wangsit Siliwangi terutama yang bertempat tinggal di kota Bandung.

- Jenis Kelamin :Laki-laki dan Perempuan
- Pekerjaan :Pelajar atau Mahasiswa
- Pendidikan :Sekolah Menengah Pertama sederajat hingga perguruan tinggi sederajat.
- Warga Negara :Indonesia

- Umur :15-18 tahun

b. Psikografis

Dari psikografis informasi sejarah Museum Mandala Wangsit Siliwangi diperuntukan kepada remaja dengan pendidikan pelajar ataupun mahasiswa dikarenakan remaja pada masa ini terjadi perubahan jasmani yang sangat pesat dan perkembangan intelektual yang sangat intensif sehingga minat targt pada dunia luar sangat tinggi, karena itu harus diperlukan proses tranformasi informasi ke dalam dirinya untuk memberikan wawasan intelektual tentang sejarah yang dimiliki agar dapat mengambil dan mempelajari pelajaran dari sejarah tersebut. Sama seperti yang dikatakan oleh Zakiyah Drajat (1990:23), remaja adalah masa peralihan diantara masa kanak-kanak dan dewasa. Dalam masa ini anak mengalami masa pertumbuhan dan masa perkembangan fisiknya maupun perkembangan psikisnya sehingga dapat menyerap informasi dengan sangat baik.

Monks, dkk. (2001), batasan usia remaja adalah antara usia 12 tahun hingga usia 21 tahun. Monks membagi masa remaja menjadi tiga fase, yaitu:

1. Fase remaja awal dalam rentang usia 12–15 tahun,
2. Fase remaja madya dalam rentang usia 15–18 tahun,
3. Fase remaja akhir dalam rentang usia 18–21 tahun.

c. Geografis

Indonesia khususnya wilayah kota Bandung dan sekitarnya. Daerah kota Bandung dipilih karena Museum Mandala Wangsit Siliwangi berada di kota Bandung, dengan tujuan timbul kecintaan dan bisa melestarikan.

III.1.1 Strategi komunikasi

Untuk dapat mencapai tujuan, maka strategi komunikasi dibutuhkan. Harold D. Lasswell menyatakan, cara terbaik untuk menerangkan kegiatan komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan *who?* Atau dari siapa, *Says What?* Atau pesan apa yang ditanyakan, *In which channel?* Atau bermediakan apa yang digunakan, *to whom?* Atau untuk siapa dan *with what effect?* Atau hasil apa yang diharapkan. Jika teori Hrold D. Lasswell tersebut diaplikasikan terhadap informasi sejarah Museum Mandala Wangsit Siliwangi, maka akan menjadi seperti berikut.

- *Who?* : Pembuat
- *Says What?* : Menyampaikan pesan berupa informasi untuk memberitahu tentang informasi dari Museum Mandala Wangsit Siliwangi.
- *In Which Channel?* : Penyampaian menggunakan media interaktif berupa permainan digital berjenis Visual Novel.
- *To Whom?* : Kepada khalayak sasaran.
- *With What Effect?* : Hasil yang diharapkan adalah masyarakat kota Bandung lebih bisa melestarikan wisata sejarah yang merupakan salah satu media pembelajaran langsung terhadap sejarah secara langsung melalui koleksi-koleksi yang dimilihi museum.

a. Pendekatan Verbal

Komunikasi verbal yang digunakan adalah Bahasa Indonesia, karena khalayak sasaran adalah orang Indonesia. Tetapi bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang baku atau formal sehingga mudah dimengerti dan informasi dapat tersampaikan dengan baik kepada khalayak sasaran.

b. Pendekatan Visual

Pendekatan visual dalam pembuatan informasi sejarah Museum Mandala Wangsit Siliwangi melalui visual novel ini menggunakan teknis manual dan di finishing dengan teknis digital. Pembuatan informasi sejarah Museum Mandala Wangsit Siliwangi melalui visual novel akan menggunakan gaya ilustrasi kartun *vector* karna gambar yang sudah disederhanakan untuk mempermudah remaja dalam proses belajar.

Untuk teknis pewarnaan sendiri akan dilakukan pewarnaan secara digital mengingat visual novel merupakat media interaktif dengan format digital. Untuk tipografi akan menggunakan jenis huruf dengan keterbacaan yang jelas supaya remaja lebih mudah untuk membacanya. Dalam informasi sejarah Museum Mandala Wangsit Siliwangi melalui visual novel ini akan menyampaikan bagaimana sejarah itu terjadi secara ringkas, bagaimana senjata-senjata yang menjadi koleksi museum tersebut digunakan dengan dilengkapi cerita drama fiksi sehingga khalayak sasaran mempelajari sejarah secara tidak langsung dan tidak menjadi sesuatu yang membosankan.



Gambar III.1 : Refrensi Visual
Sumber : http://www.freepik.com/free-vector/company-team-pack-in-flat-design_945821.htm Designed by Freepik

c. Pendekatan Audio

Pendekatan audio dalam pembuatan informasi sejarah Museum Mandala Wangsit Siliwangi melalui visual novel ini menggunakan sebagian kecil *sound effect* untuk membawa pesan perasaan yang akan disampaikan. Pendekatan audio juga menggunakan BGM atau *background music* untuk menambah kuat pesan perasaan yang disampaikan dan juga menggunakan *soundtrack* untuk mendramatisir keadaan dan menambah kuat pesan yang ingin disampaikan dengan musik akustik dan diharapkan pendekatan audio diatas dapat menguras emosi pemain sebagaimana yang diinginkan.

Lagu "Teman Kecil" dari Sukat Band dipilih karena dapat lebih menghidupkan suasana dalam permainan dan juga dapat membawa pemain untuk lebih terbawa oleh alur permainan.

III.1.2 *Mandatory*

Perancangan informasi sejarah Museum Mandala Wangsit Siliwangi melalui visual novel bekerja sama dengan beberapa pihak. Pihak-pihak tersebut mendukung perancangan ini. Pihak yang berwenang dalam perancangan informasi ini adalah pihak pengelola Museum Mandala Wangsit Siliwangi, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bandung. Disponsori oleh Kelompok Pencinta Museum Indonesia dan dibantu oleh Sukat Band untuk *original soundtrack.*



Gambar III.2 : Logo Museum Mandala Wangsit Siliwangi
Sumber : https://pbs.twimg.com/media/CA7ef6MWgAA1h7R.png

III.1.3 Strategi Kreatif

Dalam perancangan media informasi sejarah Museum Mandala Wangsit Siliwangi melalui visual novel ini ditujukan sebagai media baru yang diharapkan dapat membuat para audiens tertarik untuk mencobanya, agar pemahaman yang di informasikan lebih cepat sampai untuk dimengerti oleh khalayak sasaran dengan visual novel yang merupakan media yang mudah digunakan karena merupakan sebuah perangkat lunak dan memudahkan pembacanya untuk mengakses informasi secara berulang-ulang. Selain itu, diharapkan juga dengan digunakanya media visual novel ini dapat membuka peluang bagi pengembang permainan digital di tanah air untuk berkarya di permainan berjenis visual novel.

Visual novel sendiri merupakan sebuah hal baru yang mencampurkan unsur novel dengan *game*. Visual novel merupakan adaptasi dari novel ringan (*Light Novel*), Novel ataupun mengambil *original* sendiri. Visual novel merupakan sebuah jenis *game* baru yang berkonsep *"chose your own story"* dimana pemain memilih sendiri kemana cerita akan berjalan ataupun pemain hanya akan mengikuti kemana alur cerita berjalan dan juga kebanyakan visual novel hanya menampilkan paragraf atau narasi, tokoh, latar belakang, *HUD (Head-up Display)*, *background music*, dan pengisi suara jika ada.

III.1.3.1 *Storyline*

Cerita yang akan digunakan untuk visual novel sendiri adalah berjenis fiksi. Tujuanya agar membuat visual novel tersebut bisa membahas Museum Mandala Wangsit Siliwangi secara menyeluruh. Diharapkan hasilnya akan menjadi sebuah media informasi yang dapat memberikan informasi tentang Museum Mandala Wangsit Siliwangi kepada audiens secara singkat dan padat.

Konsep ceritanya sendiri akan seperti mengunjungi museum dengan menyenangkan dimana tokoh-tokoh dari cerita tersebut mempelajari tentang sejarah dari benda-benda koleksi di Museum Mandala Wangsit Siliwangi. Didalamnya akan menjelaskan beberapa koleksi dari Museum Mandala Wangsit Siliwangi melalui percakapan. Lalu akan diberi tahu bagaimana sejarah dari beberapa koleksi dan pesan dibalik Museum Mandala Wangsit itu sendiri.

III.1.4 Strategi Media

Media utama yang akan digunakan dalam Perancangan informasi sejarah Museum Mandala Wangsit Siliwangi melalui visual novel adalah media interaktif berbentuk permainan visual novel. Dipilihnya visual novel sebagai media utama karena visual novel merupakan bentuk *digital* dari sebuah literatur. Jadi saat memainkan visual novel, tidak akan berbeda jauh dengan membaca buku novel.

Dikutip dari makalah Akhsan Abdu Ghoni yang berjudul Karya Sastra Berbentuk Permainan Interaktif (2014), Novel visual atau Visual Novel atau yang terkadang disebut *Sound Novel* adalah sebuah jenis permainan interaksi fiksi yang dapat dimainkan di PC dan sebagian disediakan untuk berbagai perangkat gaming lain seperti PSP, NitendoDS, PS, hingga *handphone*. *Game* ini berbasis fiksi interaktif yang menampilkan cerita novel dalam bentuk gambar-gambar statis (biasanya digambar dengan gaya manga/model komik Jepang), dan dilengkapi dengan kotak

percakapan untuk menyampaikan narasi dan ucapan setiap karakter, dan terkadang setiap karakter memiliki *sound effect* sehingga setiap karakter yang ada dalam Visual Novel seolah hidup dan dapat berbicara.

Selain itu, alasan digunakanya visual novel adalah untuk faktor kesenangan dalam mempelajari sejarah. Seperti yang diketahui bahwa zaman sekarang pembelajaran dari perangkat lunak secara menyenangkan sedang gencar-gencarnya di upayakan. Selain untuk memajukan karya bangsa dalam bidang digital, diharapkan juga pengguna dari perangkat lunak tersebut dapat mengambil pelajaran yang dihadirkan oleh pembuat perangkat lunak tersebut.

Selain untuk alasan diatas, diharapkan juga dengan digunakanya media visual novel ini dapat membuat pengembang perangkat lunak baik yang sudah mahir maupun yang masih belajar dapat berkembang melalui jenis media tersebut.

Selain itu juga diharapkan juga dapat membuat pengguna terpacu dalam keinginanya untuk membaca. Karena diketahui bahwa minat membaca dari kalangan muda sudah mulai menurun mengingat berkembangnya zaman ke era digital.

III.1.4.1 Media Pendukung

Media pendukung yang akan digunakan untuk mendukung media utama dalam Perancangan informasi sejarah Museum Mandala Wangsit Siliwangi melalui visual novel adalah sebagai berikut.

a. Poster

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) (2008), poster adalah plakat yang dipasang di tempat umum berupa pengumuman atau iklan. Digunakanya Poster adalah untuk menambah lebih antusiasme bagi khalayak sasaran. Diharapkan dengan

dirilisnya Poster dapat membuat audiens semakin tidak sabar untuk memainkan visual novel ini.

b. Sticker

Dikutip dari percetakanpetraya.com (2012), Stiker adalah media promosi yang aplikasinya ditempelkan pada produk sebagai identitas sebuah merk agar mudah dikenali oleh target market dan membedakan dengan pesaing. Stiker yang bagus hendaknya mudah diingat dari segi bentuk dan visual grafisnya.

Stiker berfungsi sebagai media promosi tempel pada kemasan dan label produk. Memberikan identitas tertentu pada merk dagang yang ada, agar konsumen mudah mengenali dan tertarik untuk menggunakannya secara terus-menerus.

Keuntungan stiker adalah harga murah dan memiliki fleksibilitas dalam penerapannya sedangkan ukurannya tidak terbatas, tergantung kemauan pelanggan dan kemampuan percetakan.

c. Web Banner

Dikutip dari morphusmedia.com (2014), Spanduk web (bahasa Inggris: *web banner* atau *banner ad*) adalah bentuk iklan yang dipakai di jaringan Internet. Bentuk iklan ini biasanya merupakan bagian dari suatu halaman *web* yang dipakai untuk menarik perhatian penjelajah supaya mengunjungi situs *web* yang dimaksud. Spanduk ini biasanya dibuat menggunakan format gambar (JPG, GIF, PNG), skrip Java, dan objek multimedia lainnya. Spanduk modern bahkan sudah disertai suara dan animasi sehingga terlihat lebih menarik. Ada berbagai ukuran yang dipakai, mulai dari yang sangat kecil, melebar, memanjang, hingga yang melintang. Digunakanya *Web Banner* bertujuan untuk mempromosikan media di dunia maya secara meluas melalui akses situs-situs baik itu pribadi maupun forum.

d. Random Sticker

Pada dasarnya *random sticker* adalah *sticker* yang ditempatkan di berbagai macam tempat. Digunakanya random *sticker* adalah untuk menjangkau target-target yang diluar khalayak sasaran.

e. T-shirt

Sebuah *T-shirt* biasanya tanpa kancing dan kerah, dengan leher bulat dan lengan pendek. Busana ini bisa dikenakan oleh siapa saja, baik pria dan wanita, dan untuk semua kelompok umur, termasuk bayi, remaja, dan dewasa.

f. X-banner

X Banner adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, berbentuk *banner* dengan konstruksi penyangga berbentuk "X" sehingga *banner* bisa berdiri sendiri. Konstruksi *X Banner* memiliki beberapa ukuran standart yaitu: 60x160 cm, 80x180 cm, dan 80x200 cm.

g. Flag Chain

Flag chain adalah media iklan berbentuk bendera dengan ukuran kecil yang dibuat dari bahan plastic Napfa. Proses produksi dengan sistem sablon *(screen Printing)* sehingga daya tahan warna sangat lama. *Flag chain* sangat cocok untuk media promosi yang biasanya dipasang untuk hiasan toko atau kios-kios sehingga sangat cocok untuk *launching* produk baru. Bahkan untuk dipasang di pinggir-pinggir jalan yang sering kali ditempel pada pohon.

III.1.5 Strategi Distribusi

Strategi yang akan digunakan untuk menyebarluaskan media ini adalah dengan menyediakanya di situs *freeware* agar dapat diunduh dari *internet*. Didistribusikan mulai dari Januari dan seterusnya. Dipilihnya strategi distribusi berikut adalah karena didistribusikanya media melalui situs *freeware* sehingga dapat di unduh kapan saja.

Tabel III.1 : Tabel Distribusi
Sumber : Pribadi

Waktu / Media	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Seterusnya
Media utama	**v**	**v**	**v**	**v**	**v**	**v**
Poster	**v**	**v**	**v**	**v**	**v**	
Sticker	**v**	**v**	**v**	**v**	**v**	
Web Banner	**v**	**v**	**v**	**v**	**v**	
T-Shirt		**v**		**v**		
X-Banner			**v**		**v**	
Flag Chain	**v**			**v**		

Tempat / Media	Internet	Taman	Angkutan Umum	Sekolah	Mall	Tempat Random
Media utama	**v**					
Poster		**v**		**v**	**v**	
Sticker		**v**	**v**	**v**	**v**	**v**
Web Banner	**v**					
T-Shirt		**v**		**v**	**v**	
X-Banner		**v**			**v**	
Flag Chain		**v**		**v**	**v**	

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan terdiri dari dua kata yaitu strategi dan perancangan, yang masing-masing kata mempunyai pengertian tersendiri. Strategi adalah cara yang ditetapkan untuk mencapai sebuah tujuan. Sedangkan perancangan adalah suatu aktivitas pembuatan usulan-usulan yang merubah sesuatu yang telah ada menjadi sesuatu yang lebih baik. Dari pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa strategi perancangan adalah cara yang ditetapkan untuk membuat sesuatu yang lebih baik untuk mencapai tujuan.

Agar informasi Museum Mandala Wangsit Siliwangi dapat dengan efektif mencapai tujuan maka dibutuhkan strategi perancangan yang terkonsep dengan baik, yaitu strategi perancangan yang dapat menargetkan segala sesuatunya dengan sesuai dan tepat sasaran.

III.3 Konsep Desain

Konsep desain dari media interaktif ini sendiri bertemakan fiksi sejarah. Permainan visual novel ini menggunakan konsep *ilinear story* atau dengan kata lain jalan cerita yang tidak bercabang. Tidak seperti kebanyakan visual novel lainya yang membuat pemain memilih sendiri akhir dari cerita tersebut, *ilinear story* akan membawa pemain kepada cerita tunggal dengan satu akhir cerita. Gaya visualnya akan menggunakan gaya visual *vector*. Font yang akan digunakan adalah font yang memiliki lengkungan-lengkungan. Untuk *background* akan digunakan gaya visual *vector* berdasarkan foto asli dan akan dihiasi oleh *background music* untuk membangun suasana yang diinginkan secara lebih. Konsep desain ini diharapkan dapat membawa pemain untuk lebih mendalami permainan itu sendiri sehingga informasi yang disampaikan dapat diketahui dengan baik.

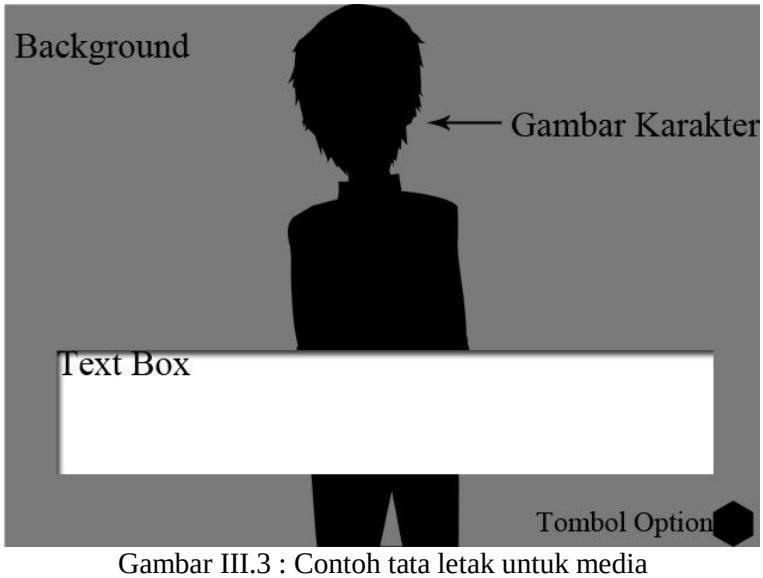
III.3.1 Format Desain

Format media yang digunakan adalah permainan berjenis visual novel dengan resolusi 800x600 pixel agar PC ataupun Android berspesifikasi rendahpun dapat memainkan permainan ini dengan lancar. Durasi dari permainanya sendiri adalah satu sampai dua jam tergantung kecepatan membaca pemain. Studi visual dari permainan ini untuk gambar latar menggunakan foto asli yang di *tracing* menjadi *vector*. Untuk desain dari karakter permainan ini menggunakan teknik visual *vector*.

Digunakannya studi visual diatas yaitu untuk mendukung karakteristik dari permainan tersebut dan juga untuk membangun suasana dari permainan tersebut agar pemain dapat merasa berada di dalam visual novel tersebut.

III.3.2 Tata Letak

Tata letak dari *gameplay* permainan ini adalah *background* dengan gambar karakter yang di sebelah kanan dan sebelah kiri. Gambar karakter yang dicakup merupakan bagian dari kepala hingga paha karakter. *Textbox* berada di posisi paling depan dengan ukuran yang menyesuaikan dan terdapat tombol menuju menu opsi di bagian pojok sebelah bawah kanan.



Gambar III.3 : Contoh tata letak untuk media
Sumber : Dokumentasi pribadi (Dibuat pada tanggal 20 November 2016)

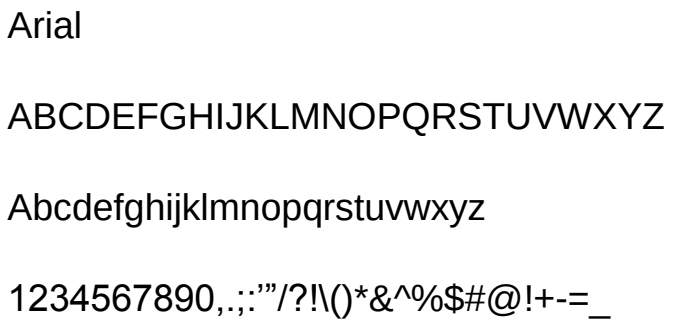
III.3.3 Huruf

Tipografi yang digunakan dalam media ini adalah huruf serif yang memiliki karakteristik yang dapat mendukung tema yang menyenangkan dalam permainan ini. Untuk judul dari permainan sendiri dipilih *font* "Thirsty Script Extra Bold" yang dibuat oleh Johan Holmdahl karena unik dan memiliki karakteristik.



Gambar III.4 : *Title Font*
Sumber : Dokumentasi pribadi (Dibuat pada tanggal 20 November 2016)

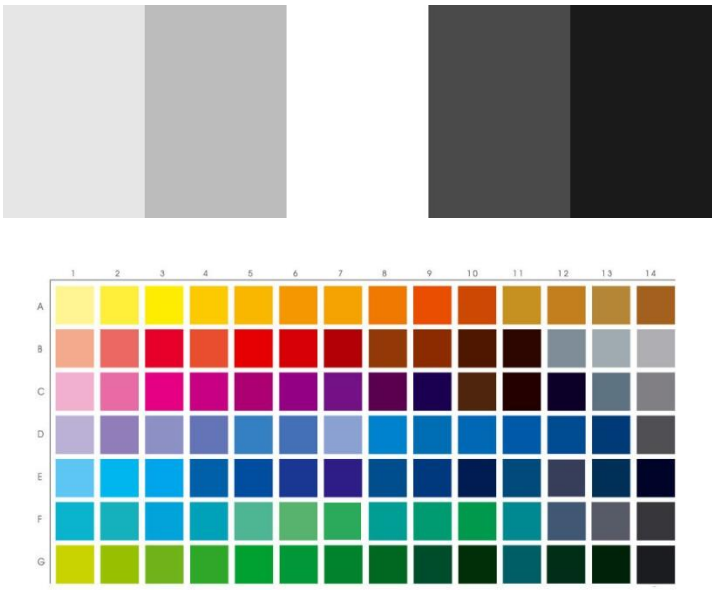
Untuk di dalam permainanya sendiri digunakan huruf Arial.



Gambar III.5 : *Font* dalam permainan
Sumber : Dokumentasi pribadi (Dibuat pada tanggal 20 November 2016)

III.3.4 Warna

Warna yang digunakan untuk tema dari media ini adalah warna-warna yang dapat menunjukan kesan menyenangkan, sesuai dengan tujuan agar kunjungan ke museum berkesan menyenangkan. Warna yang dominan digunakan adalah bernuansa krayon ataupun warna-warna terang yang menarik. Sedangkan untuk format warna pada *background* dan karakter akan menggunakan warna-warna yang biasa digunakan dan menyesuaikan dengan kepribadian karakter itu sendiri. Format warna yang digunakan adalah format RGB karena sesuai dengan format yang digunakan untuk media digital dan CMYK untuk format media yang dicetak agar kualitas yang dihasilkan sempurna.



Gambar III.6 : Panel warna yang digunakan
Sumber : www.smashingmagazines.com (Diakses pada tanggal 12 November 2016)

III.3.5 Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan pada permainan ini digunakan untuk karakter. Menggunakan menggunakan teknik *tracing* dan setelah itu diwarnai dengan cara *digital*. Beberapa diambil dari gambar asli yang kartunisasi.



Gambar III.7 : Contoh ilustrasi
Sumber : Dokumentasi pribadi (Dibuat pada tanggal 12 Desember 2016)

III.3.6 Audio

Audio yang digunakan pada permainan ini adalah *Background Music* (BGM), *Sound Effect* (SFX) dan *Original Soundtrack* (OST). Untuk BGM menggunakan audio dari band instrumental Sukat dan beberapa menggunakan jasa BGM gratis yang tersedia di internet. Untuk SFX menggunakan jasa SFX gratis yang tersedia di internet dan untuk OST menggunakan lagu dari band instrumental Sukat berjudul Teman Kecil dan Bias Sinar.