

**PERANCANGAN DESAIN INFORMASI
MUSEUM KONPERENSI ASIA AFRIKA**



KARYA DESAIN

Oleh:

Ahmad Yuhdar Malkan

NIM. 991 1079 023

**PROGRAM STUDI S-1 DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2007**

**PERANCANGAN DESAIN INFORMASI
MUSEUM KONPERENSI ASIA AFRIKA**



KARYA DESAIN

Oleh:
Ahmad Yuhdar Malkan
NIM. 991 1079 023

**PROGRAM STUDI S-1 DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DISAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA
YOGYAKARTA
2007**

PERANCANGAN DESAIN INFORMASI MUSEUM KONPERENSI ASIA AFRIKA



KARYA DESAIN

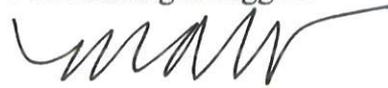
Oleh:
Ahmad Yuhdar Malkan
NIM. 991 1079 023

Tugas Akhir ini diajukan kepada
Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S-1
dalam bidang Disain Komunikasi Visual
2007

Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

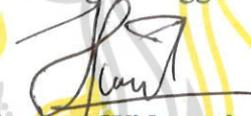
PERANCANGAN DESAIN INFORMASI MUSEUM KONPERENSIASIAAFRIKA
diajukan oleh Ahmad Yuhdar Malkan, NIM 991 1079 023, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 26 Januari 2007 dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota



Drs. H. M. Umar Hadi, MS.
NIP. 131474284

Pembimbing II/Anggota



Heningtyas Widowati, S.Pd.
NIP. 132300031

Cognate/Kaprodi. DisKomVis/Anggota



Drs. Lasiman, M.Sn.
NIP. 131773135

Kajur. Disain/Ketua/Anggota



Drs. Ant. Hendro Purwoko
NIP. 131284654



Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Drs. Sukarman
NIP. 130521245



Kupersembahkan karya desain ini dengan segala hormat dan baktiku kepada Abah dan Umi yang telah ikhlas dan ridho mengantarkan saya sampai sejauh ini. Semoga ridho mereka adalah juga merupakan ridho Allah SWT, amien!.

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya kepada Allah Adza Wajalla, Tuhan semesta alam. Dengan mengucap syukur kepada-Nya, akhirnya tugas akhir karya disain ini bisa diselesaikan sesuai dengan tengat waktu yang telah diberikan kepada penulis. Selama proses penyusunan tugas akhir, tidak terhingga dukungan yang telah penulis terima dari semua pihak yang begitu peduli, baik dari keluarga tercinta, sahabat, dan para staf pengajar Program Studi Disain Komunikasi Visual. Semoga semua yang telah diberikan menjadi pijakan berarti untuk bekal perjalanan berikutnya.

Bermula dari keinginan untuk turut melestarikan peninggalan sejarah dan keinginan untuk menyumbangkan sedikit ilmu yang telah di dapat selama di bangku kuliah, penulis mencoba memberikan saran berupa bentuk karya desain untuk beberapa bagian saja dari desain informasi yaitu sistem pemanduan dan layanan informasi publik. Dengan desain informasi yang baik selain sebagai alat komunikasi visual untuk mendapat efektifitas dan efisiensi dalam transmisi informasi dengan desain informasi ini juga diharapkan menjadi alat untuk meningkatkan image dan citra Museum Konperensi Asia Afrika, tidak hanya sebagai situs tetapi juga sebagai wahana rekreasi dengan nilai-nilai edukasional dari sejarah yang menyertainya. Oleh karena itu penulisan karya desain ini semoga termasuk ke dalam apa yang dinamakan kontribusi positif dalam melestarikan dan mengembangkan Museum konperensi Asia Afrika sebagai situs sejarah dan sarana untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan kebudayaan.

Karya desain yang telah penulis buat sesuai dengan keinginan awal dan tujuan akhir seperti telah disebut di atas, adalah proses panjang dan berat yang membutuhkan waktu, bimbingan dan dorongan yang tidak sedikit, oleh karena itu sudah seharusnya penulis sadar bahwa semua ini tidak jadi begitu saja. Dari dalam lubuk hati penulis, dengan kerendahan hati dan keikhlasan saya sampaikan terimakasih kepada pihak yang telah mendukung dan membantu terselesainya penulisan karya desain ini:

1. Bapak Drs. H. M. Umar Hadi, MS. selaku Dosen Pembimbing I. Terima kasih atas bimbingan serta kepercayaannya untuk terus melanjutkan dan menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Ibu Heningtyas Widowati, S.Pd., selaku Dosen Pembimbing II. Terima kasih atas segala masukannya yang bermanfaat.
3. Bapak Drs. Baskoro S. B selaku Dosen Wali, terima kasih atas segala masukan dan sumbangsihnya selama penulis menjadi mahasiswa DisKomVis ISI Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Lasiman, M.Sn., selaku Ketua Program DisKomVis Institut Seni Indonesia Yogyakarta
5. Bapak Drs. Ant. Hendro Purwoko, selaku Ketua Jurusan Disain Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
6. Bapak Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta
7. Bapak Suprpto Soedjono, MFA, PhD, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta

8. Segenap Dosen Diskomvis ISI Yogyakarta, yang telah membukakan banyak kemungkinan untuk mempelajari berbagai ilmu yang bermanfaat.
9. Drs. Boedy WSP. Poerwo HK., selaku Kepala Museum Konperensi Asia Afrika.
10. Dra. Ely Nugraha T., selaku Kasie Publikasi dan Promosi Nilai-nilai Konperensi Asia Afrika, terima kasih atas keterangan panjang lebar dan masukannya.
11. Segenap Staf dan karyawan Museum Konperensi Asia Afrika Bandung, atas bantuan dan pinjaman dokumennya.
12. Abah dan Umi tercinta, semoga gelar sarjanaku bisa sedikit mengobati setiap tetes keringat dan air mata yang telah engkau korbakan untukku. Semoga Allah Subhaanahu Wataa'la memberikan yang terbaik buat mereka, memberikan ridho-Nya di dunia dan akhiratnya kelak, dan memberikan kemudahan dan kebahagiaan atas setiap langkah dalam perjalanan hidupnya.
13. Neng Ita, A Dudi, Neng Ayu, sikembar dan Najua, *Hatur nuhun sagalana kana du'a-na atanapi pangjurungna boh harta, banda, atanapi tanagina.*
14. Gune, Ita, de' Hazal brothers (Opa, Uni), Ega, PunK (*Iraha Nikah?*), Mang Aep dan *sakabeh dulur kuring, hatur nuhun kana pangrojong sareng du'ana.*
15. Teman-teman seperjuang untuk melepaskan diri dari Drop Out: Roni Probo, Sickus, dan kurang lebih 24 orang yang masuk daftar DO terima kasih/*hatur nuhun pisan* atas semuanya.
16. Mas Wartu, Mas Iman, Mas Kaso, Seno (saya panggil "Mas" karena lulus lebih dulu), Irma, Ika pokoknya para pendahulu Komplikasi'99.

17. Jack, Toto, dua terakhir '99 Pedalangan.
18. Mas Har dan Mba terima kasih atas tumpangan tempat dan segala sesuatunya yang membuat TA ini menjadi lebih mudah.
19. Dori dan istri tak lupa AA 4752MD, yang telah membantu begitu banyak hal sehingga TA ini selesai.
20. Bapak Joko Sutopo W, yang telah banyak membantu proses TA saya, terima yang tak terhingga...
21. Teman-teman KKN 2003 "Medayu In Love"

Dengan segala hormat, jika ada nama yang tidak tersebut, itu semata hanyalah keterbatasan dan kealfaan penulis. Selebihnya, tiada kata yang dapat diucapkan selain ungkapan terima kasih dan pengharagaan yang tinggi atas semua dukungan yang telah diberikan.

Akhir kata, dengan segala keterbatasan yang dimiliki, penulis memohon maaf apabila dalam perancangan ini memiliki berbagai kekurangan yang membuat perancangan ini tidak sempurna. Penulis juga memohon kepada pembaca untuk memberikan kritik dan masukan agar kedepannya dapat lebih baik.

Yogyakarta, January 2007

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1. Latar Belakang Permasalahan.....	1
2. Rumusan Masalah.....	4
3. Tujuan Perancangan.....	5
4. Ruang Lingkup Perancangan.....	6
5. Metodologi Perancangan.....	6
5.1. Materi Perancangan.....	6
5.2. Metode Perancangan.....	7
5.3. Metode Penulisan Perancangan.....	10
5.4. Skema Perancangan.....	12



BAB II. INVENTARISASI DAN ANALISA DATA	13
1. Data Lapangan	13
1.1. Latar Balakang	13
1.2. Sejarah Gedung Merdeka	14
1.3. Peresmian Museum Konperensi Asia Afrika	18
1.4. Nama, Status, dan Sifat Museum Konperensi Asia Afrika	19
1.5. Tujuan Berdirinya Museum Konperensi Asia Afrika	20
1.6. Lokasi dan Alamat Museum Konperensi Asia Afrika	21
1.7. Jam Kerja.....	21
1.8. Fasilitas Museum Konperensi Asia Afrika	21
1.9. Fasilitas Desain Informasi di Museum Konperensi Asia Afrika.....	24
1.10. Data Aktual Pengunjung Museum	28
2. Landasan Teori	29
2.1. Desain Informasi	29
2.1.1. Sejarah Perkembangan Desain Informasi.....	29
2.1.2. Aplikasi Media dalam Desain Informasi.....	31
2.2. Makna dan Tanda dalam Komunikasi Grafis.....	35
2.2.1. <i>Signage System</i>	42
2.2.2. Standarisasi Desain	44
2.2.3. Model <i>Sign</i>	48
2.2.4. Model Pemasangan <i>Sign</i>	50
3. Elemen dan Prinsip Desain	52
3.1. Elemen Desain.....	53
3.2. Prinsip Desain	57

4. Analisa	60
5. Usulan Pemecahan Masalah.....	67
BAB III. KONSEP DESAIN	69
1. Tujuan dan Strategi Komunikasi	69
1.1. Tujuan Komunikasi	69
1.2. Strategi Komunikasi	70
2. Konsep Media	71
2.1. Tujuan Media	71
2.2. Pemilihan Media	72
2.3. Penentuan Media	72
2.4. Program Media	77
3. Konsep Kreatif.....	77
3.1. Tujuan Kreatif	78
3.2. Strategi Kreatif	80
3.2.1. Isi dan Bentuk Pesan	81
3.2.2. Strategi Visual	82
3.3. Program Kreatif.....	82
3.3.1. Gambar dan Pengkondisian Penerimaan Pesan	83
3.3.2. Prinsip dan Elemen Desain yang Dipakai.....	88
3.3.3. Tahapan Perancangan.....	93
4. Estimasi Biaya	94
4.1. Biaya Media	94
4.2. Biaya Kreatif	95

BAB IV. VISUALISASI	96
1. Perancangan <i>Signage System</i> Museum Konperensi Asia Afrika	98
1.1. Perancangan Identitas Museum Konperensi Asia Afrika.....	99
1.1.1. Studi Tipografi	100
1.1.2. Studi Bentuk/Pengembangan Ide	103
1.1.3. <i>Lay Out</i> /Sintesis	105
1.1.4. Alternatif Desain	109
1.1.5. Desain Terpilih.....	110
1.1.6. <i>Final Artwork</i>	115
1.2. Perancangan <i>Pictograph</i>	116
1.2.1. Studi Bentuk.....	117
1.2.2. <i>Lay Out</i> Bentuk <i>Pictograph</i>	130
1.2.3. Alternatif Desain	143
1.2.4. Desain Terpilih.....	151
1.2.5. Desain <i>Pictograph</i> dengan Kombinasi Teks.....	157
1.3. Perancangan Bentuk Fisik <i>Sign</i>	192
1.3.1. Studi Bentuk Fisik <i>Sign</i>	193
1.3.2. Alternatif Desain	199
1.3.3. Desain Terpilih.....	204
1.4. Desain <i>Signage System</i> Meseum Konperensi Asia Afrika.....	210
1.5. Gambar Teknik.....	247
1.6. Rencana Pemasangan/Tata Letak <i>Signage System</i>	257
2. Perancangan Media Cetak Desain Informasi Musuem Konperensi Asia Afrika	263

2.1. Perancangan Banner Museum Konperensi Asia Afrika.....	264
2.2.1. <i>Lay Out</i>	265
2.2.2. <i>Lay Out</i> Komprehensif.....	268
2.2.3. <i>Final Artwork</i>	270
2.2. Perancangan Brosur Informasi dan Pemanduan Informasi Museum Konperensi Asia Afrika.....	273
2.2.1. <i>Lay Out</i>	274
2.2.2. <i>Lay Out</i> Komprehensif.....	282
2.2.3. <i>Final Artwork</i>	292
2.3. Perancangan <i>Display Tag</i>	294
2.3.1. <i>Lay Out</i>	295
2.3.2. <i>Lay Out</i> Komprehensif.....	297
2.3.3. <i>Final Artwork</i>	300
BAB V. PENUTUP	305
1. Kesimpulan	305
2. Saran	306
 DAFTAR PUSTAKA	308
LAMPIRAN	309

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Papan Tanda Utama Museum Konperensi Asia Afrika	24
Gambar 2. Tanda Masuk Museum Konperensi Asia Afrika.....	25
Gambar 3. Tanda Identifikasi Area Fasilitas Utama	25
Gambar 4. Stand Informasi Musuem Konperensi Asia Afrika	26
Gambar 5. Tanda Identifikasi Ruang Pameran	26
Gambar 6. <i>Sign</i> Larangan yang dipasang di Ruang Pameran.....	27
Gambar 7. Etiket Display Koleksi Pameran	27
Gambar 8. Buku Panduan Museum Konperensi Asia Afrika	28
Gambar 9. Contoh Informasi Desain pada masa awal perkembangan.....	31
Gambar 10. Contoh Informasi Desain dalam daftar menu	32
Gambar 11. Contoh <i>Way Faring/Way Finding</i>	33
Gambar 12. <i>Signage system</i> untuk <i>Umeda Hospital</i>	34
Gambar 13. Ikon-Indeks-Symbol.....	38
Gambar 14. Contoh <i>Image-related Symbols</i>	40
Gambar 15. Contoh <i>Concept-related Symbols</i>	41
Gambar 16. Contoh <i>Concept-related Symbols</i>	41
Gambar 17. Contoh <i>Abtrary Symbols</i>	42
Gambar 18. Skala perbandingan bentuk bidang untuk simbol-simbol <i>sign</i>	44
Gambar 19. <i>Primary Identification Sign</i>	48
Gambar 20. <i>Common-use Sign</i>	49

Gambar 21. <i>Operational Sign</i>	50
Gambar 22. <i>free-standing sign</i>	51
Gambar 23. <i>Surface-mounted sign</i>	52
Gambar 24. Contoh garis	53
Gambar 25. Contoh Visual Bentuk Bidang	54
Gambar 26. Contoh Visual Tekstur	55
Gambar 27. Contoh Warna dan Value Warna	56
Gambar 28. Tifografi Untuk <i>Signage System</i>	57
Gambar 29. Contoh Prinsip Keseimbangan	58
Gambar 30. Contoh Prinsip Ritme	58
Gambar 31. Contoh Prinsip Proporsi	59
Gambar 32. Contoh Prinsip Dominan	59
Gambar 33. Contoh Prinsip Kesatuan	60
Gambar 34. Tipografi jenis <i>sans-serif</i>	92
Gambar 35. Tipografi jenis <i>serif</i>	92

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Tahapan Proses Desain	8
Bagan 2. Komunikasi Grafis	9
Bagan 3. Skema Perancangan	12
Bagan 4. Unsur makna dari Pierce	36
Bagan 5. Pembagian Gambar/Ide dalam Komunikasi Grafis	39
Bagan 6. Simbol-Simbol Grafis	40



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Data pengunjung MKAA	28
Tabel 2. Klasifikasi Simbol Grafis	45
Tabel 3. Perbandingan Ukuran Huruf dengan Tinggi Simbol	46
Tabel 4. Perbandingan Jarak Pandang dengan Ukuran Huruf	47
Tabel 5. Penjadwalan Media	77



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Survei/Penelitian	309
Lampiran 2. Lembar Konsultasi dan Pembimbingan.....	310
Lampiran 3. Foto Gedung Merdeka	314
Lampiran 4. Peta/Citra Satelit Kota Bandung	316
Lampiran 5. Referensi Visual.....	317
Lampiran 6. Aplikasi Desain.....	320
Lampiran 7. Naskah/Teks Informasi untuk Brosur MKAA	323
Lampiran 8. Teks keterangan Display Barang koleksi Museum	327
Lampiran 9. Poster Pameran TA.....	329
Lampiran 10. Brosur Pameran TA	330

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Permasalahan

Bandung merupakan salah satu kota tujuan pariwisata yang diminati wisatawan domestik maupun mancanegara. Wisatawan datang untuk berkunjung ke Bandung karena Bandung memiliki berbagai macam tujuan wisata yang cukup menarik. Wisata yang cukup terkenal adalah wisata kuliner, wisata yang berbasis pada wisata belanja dan makanan. Tidak hanya wisata kuliner, Kota Bandung memiliki berbagai jenis wisata lain, seperti wisata alam, wisata sejarah dan budaya, wisata hiburan, dan lain sebagainya, termasuk di dalamnya wisata *heritage* yaitu wisata yang berbasis peninggalan bersejarah dan bangunan tua.

Perkembangan Kota Bandung terus beranjak naik seiring dengan kemajuan arus informasi, teknologi, ekonomi, serta sosial dan budaya yang secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi sektor pariwisata. Untuk mempertahankan eksistensi dan perkembangan sektor pariwisata, Pemerintah Kota Bandung perlu melakukan perubahan untuk mempertahankan jumlah wisatawan yang berkunjung ke Bandung. Salah satu cara adalah dengan mengembangkan jenis objek wisata lain agar kota Bandung tetap bisa menarik minat wisatawan.

Pemerintah Kota harus jeli dan kreatif memanfaatkan potensi kota yang bisa dijadikan objek wisata alternatif. Pengembangan wisata *heritage*, wisata yang berbasis peninggalan sejarah dan bangunan tua merupakan salah satu langkah untuk



mempertahankan eksistensi Bandung sebagai kota tujuan wisata. Di antara bangunan cagar budaya dan peninggalan sejarah di Bandung, salah satunya adalah Gedung Merdeka yang kini dijadikan museum. Di tempat ini, 51 tahun lalu konferensi bertaraf internasional untuk Bangsa-bangsa di belahan Benua Asia dan Benua Afrika pernah dilaksanakan dan menjadi yang pertama kalinya diselenggarakan bangsa Indonesia.

Pengembangan wisata sejarah dan budaya dilakukan Pemerintah Kota Bandung atas kesadaran akan pemanfaatan potensi kota untuk dijadikan objek wisata alternatif yang menarik dan bersifat edukasional. Selain itu untuk mendukung visi Dinas Pariwisata Kota Bandung yaitu Kota Bandung sebagai kota tujuan wisata dan kota idaman¹ dan dengan misinya yaitu:

1. Mendorong perwujudan Kota Bandung sebagai Kota Wisata dan Kota Seni Budaya.
2. Mendorong terwujudnya kondisi lingkungan yang kondusif untuk pengembangan kepariwisataan dan kebudayaan, serta pengembangan investasi.
3. Mendorong perwujudan potensi daerah dan masyarakat dengan memperkuat identitas kelokalan.
4. Meningkatkan Kualitas pelayanan dan kualitas aparatur.
5. Mendorong pengembangan kemitraan.
6. Mendorong promosi kepariwisataan kota bandung;

¹ <http://www.bandung.go.id/index.php?fa=dilemtek.detail&id=10>

Pengembangan pariwisata tidak dapat dilakukan hanya dengan melalui strategi promosi saja, melainkan perlu ditunjang dengan ditingkatkannya citra, mutu, serta pelayanan kepariwisataan. Pelayanan kepariwisataan melibatkan beberapa sistem yang berlaku dalam sebuah objek wisata. Salah satu sistem yang utama adalah sistem informasi. Sistem informasi bisa diartikan sebagai kesatuan dengan elemen informasi termasuk cara merancang, mengaktifkan, menangani, memelihara dan memanfaatkan informasi.² Suatu informasi mempunyai beberapa fungsi yaitu³ :

1. Menambah pengetahuan.
2. Mengurangi ketidakpastian.
3. Mengurangi resiko kegagalan.
4. Mengurangi keanekaragaman atau variasi yang tidak diperlukan.
5. Memberi standar atau aturan, ukuran dan keputusan yang menentukan pencapaian sasaran tujuan.

Untuk keperluan transmisi informasi tersebut, diperlukan suatu perancangan grafis desain informasi. Desain informasi diperlukan untuk presentasi visual dari berbagai macam data dan informasi ke dalam bentuk simbol korporat atau sebuah sistem yang menjelaskan secara *temporal*, dari properti lingkungannya. Desain informasi sebagai cara penyampaian informasi untuk keperluan properti lingkungan bisa berupa sistem grafis mandiri yang terdiri dari beberapa bentuk grafis yang dihubungkan dengan karakteristik atau properti yang sama dan disusun untuk mengkomunikasikan seluruh informasi.

²Taufik Rochim, *Sistem Informasi*, (Bandung: ITB, 2002), hal. 1.

³Eddy Sutanto, *Sistem Informasi Manajemen*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005), hal.11.

2. Rumusan Masalah

Pengoptimalan fungsi fasilitas dan informasi pelayanan publik di lokasi objek wisata Museum Konperensi⁴ Asia Afrika adalah untuk mempermudah pengunjung pada saat melakukan eksplorasi di objek wisata. Informasi dapat dimanfaatkan untuk membantu dan memandu pengunjung di dalam objek wisata bahkan dapat untuk menambah pengetahuan tentang objek yaitu Museum Konperensi Asia Afrika. Usaha pengoptimalan tersebut dipandang penting karena sistem informasi yang ada di Museum Konperensi Asia Afrika belum dapat dikatakan baik dalam memenuhi pelayanan publik seperti tidak maksimalnya sistem pemanduan seperti *signage system* yang terdapat di dalam museum, dan kurangnya media desain informasi yang ditujukan untuk pelayanan informasi dan penunjukkan fungsi fasilitas di sana.

Dari beberapa hal tersebut di atas dan melihat semua kepentingan dan kebutuhan yang ada, diperoleh beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menciptakan desain informasi untuk Museum Konperensi Asia Afrika menjadi suatu sistem yang terpadu, dengan pemilihan media yang tepat sehingga proses komunikasi baik untuk pemanduan dan transmisi informasi lainnya bisa lebih efektif dan efisien?
2. Bagaimana mengkomunikasikan dan menampilkan Museum Konperensi Asia Afrika sebagai objek wisata sejarah dan budaya ke dalam perancangan

⁴Pemakaian hurup 'p' pada kata 'Konperensi Asia Afrika' digunakan untuk menyatakan tempat dan selalu diawali kata Museum seperti Museum Konperensi Asia Afrika, keterangannya dapat dilihat pada bab II, halaman 19, bagian **Nama, Status, dan Sifat Museum Konperensi Asia Afrika**. Pemakaian huruf 'f' pada kata 'Konferensi' sebagai kata benda yang selanjutnya dipakai untuk menunjukkan rapat atau pertemuan untuk berunding atau bertukar pendapat mengenai suatu masalah yang dihadapi bersama, seperti penyelenggaraan Konferensi Asia Afrika.

dengan suatu konsep yang mempunyai keselarasan hubungan dan keserasian antara visual yang ditampilkan dengan objek yang diwakilinya?

3. Bagaimana menciptakan bentuk visual yang estetis ke dalam media desain informasi yang dapat mewakili karakter dan nilai-nilai yang terkandung pada objek wisata sejarah dan budaya Museum Konperensi Asia Afrika?

3. Tujuan Perancangan

Tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan desain informasi Museum Konperensi Asia Afrika Bandung, adalah :

1. Menghasilkan sebuah desain komunikasi visual yang selain mempunyai nilai estetika lebih namun tetap mampu menjadi alat komunikasi yang efektif dan efisien.
2. Memberikan pelayanan informasi publik agar pengunjung mendapatkan kemudahan dalam menuju dan menelusuri lokasi Objek yaitu Museum Konperensi Asia Afrika;
3. Memberikan informasi kepada wisatawan yang berkunjung ke Museum Konperensi Asia Afrika, baik itu dengan sistem pemanduan atau informasi lainnya yang dikemas ke dalam media desain informasi.
4. Perancangan ini diarahkan untuk menciptakan identitas visual yang khas dari objek wisata sejarah dan budaya Museum Konperensi Asia Afrika yang tercermin dalam media perancangan.

5. Ikut memberikan kontribusi dalam meningkatkan citra positif objek Wisata Museum Konferensi Asia Afrika dan memberikan daya tarik bagi wisatawan yang berkunjung.

4. Ruang Lingkup Perancangan

Jangkauan wilayah kegiatan komunikasi pada perancangan ini adalah untuk keperluan di dalam objek Museum Konferensi Asia Afrika Bandung.

Lingkup proyek yang akan dikerjakan adalah merancang bentuk komunikasi visual untuk pemanduan, transmisi dan layanan informasi publik di Museum Konferensi Asia Afrika Bandung yang termasuk ke dalam sebuah sistem yang dinamakan dengan Desain Informasi.

5. Metodologi Perancangan

Agar terwujud perancangan yang efektif dan komunikatif, maka diperlukan langkah-langkah yang sistematis. Rangkaian metode perancangan yang dibuat diterapkan melalui pendekatan deduktif yaitu dari hal yang umum ke masalah/hal yang khusus. Lokasi pengumpulan data adalah pada objek Museum Konferensi Asia Afrika Bandung.

5.1. Materi Perancangan

Adapun materi dalam perancangan desain informasi Museum Konferensi Asia Afrika Bandung dibagi menjadi dua kategori yaitu subjek perancangan dan objek perancangan:

1. Subjek Perancangan

Dalam Tugas Akhir ini subjek yang diangkat adalah perancangan desain informasi yang meliputi sistem pemanduan dan bentuk lain dari transmisi informasi untuk pelayanan publik, yang disesuaikan dengan konsep desain.

2. Objek Perancangan

Objek dari perancangan desain informasi ini adalah Objek Wisata Sejarah Museum Konferensi Asia Afrika Bandung, Jawa Barat.

5.2. Metode Perancangan

Setiap tahapan dari proses desain adalah membantu kita untuk dapat menemukan sebuah solusi yang terbaik dari permasalahan yang kita hadapi.⁵ Langkah atau tahapan dari proses desain yang bisa ditempuh adalah sebagai berikut⁶:

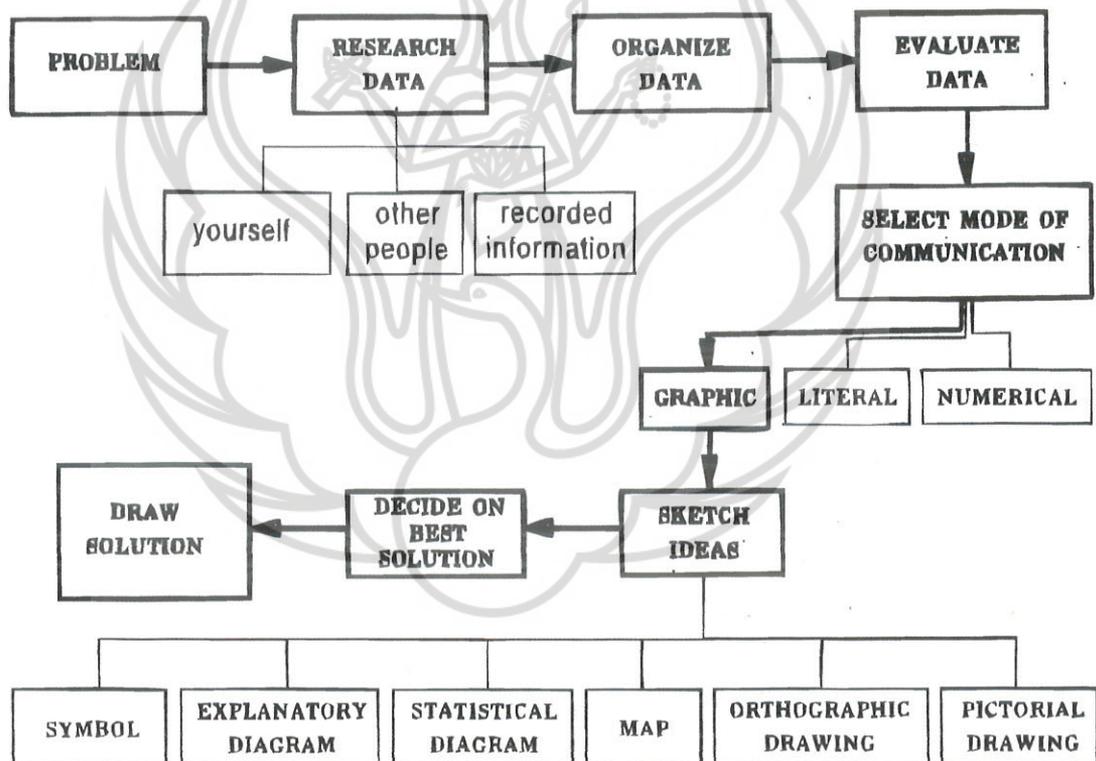
1. *Problem*: Menentukan dan memahami permasalahan yang dihadapi.
2. *Research Data*: Mendapatkan informasi/hal-hal yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi. Informasi atau data bisa didapat dengan pencarian sendiri, dari orang lain, dan dari rekaman informasi lainnya.
3. *Organized Data*: Menyusun informasi ke dalam urutan prioritas.
4. *Evaluate Data*: Informasi yang telah dikumpulkan kemudian digunakan untuk memecahkan masalah.
5. *Mode of Communication*: Memilih bentuk penyampaian informasi dapat dengan bentuk grafis, literal, ataupun numerik.

⁵Des Parker, *Basic Graphic Communication*, (Shout Melbourne: The Macmillan Company of Australia PTY LTD, 1981), hal,10

⁶*Ibid*, hal,10-13.

6. *Ideas*: Mengembangkan dan menggambarkan informasi tersebut kedalam bentuk visual yang tepat.
7. *Decide*: Memilih solusi terbaik dari pengembangan ide untuk memecahkan masalah.
8. *Final Answer*: Menentukan pilihan yang tepat, hasil dari penuangan ide kreatif ke sebuah desain yang merupakan sebuah solusi yang jelas.

Gambar berikut di bawah ini adalah merupakan diagram dari alur/tahapan proses desain seperti yang telah diterangkan di atas.



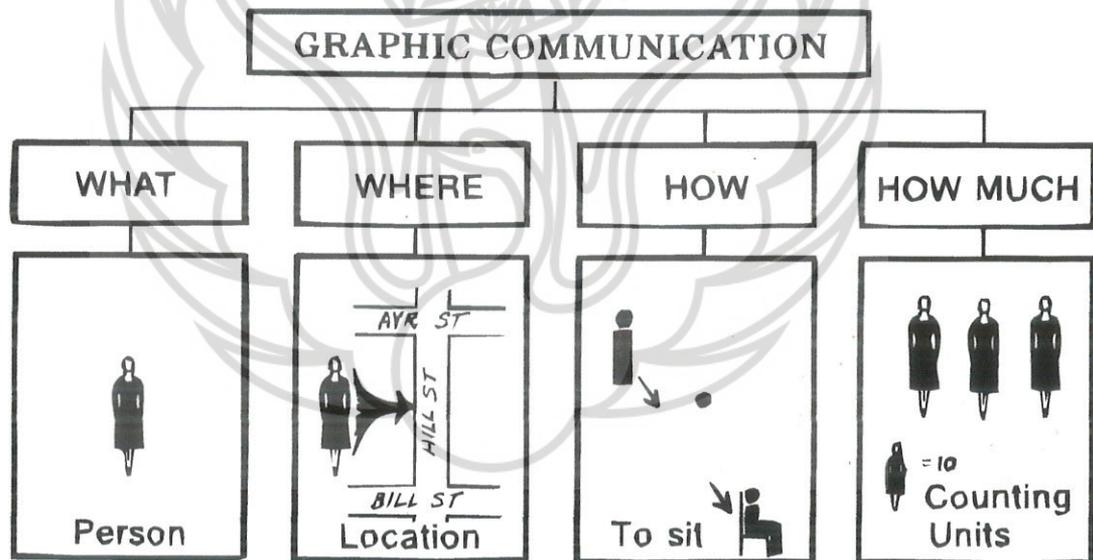
Bagan 1: Tahapan Proses Desain

Sumber: *Basic Graphic Communication, 1981*

Semua komunikasi grafis, harus dapat dideskripsikan sebagai jawaban dari empat pertanyaan dasar *Ws* dan *Hs*⁷:

1. *What?*: seperti apa sesuatu itu dapat terlihat? (berupa penampakan fisik);
2. *Where?*: Dimana lokasi atau letak untuk penempatan desain tersebut?;
3. *How?*: Bagaimana desain itu bisa berfungsi?;
4. *How much?*: Berapa banyak kuantitas/variasi suatu desain dan perubahan dari kenaikan atau penurunan penetapan tujuan perancangan sebuah desain?

Seperti pada gambar di bawah ini yang menjelaskan bahwa komunikasi grafis merupakan penjabaran dari pertanyaan *What/Apa*, *Where/Di mana*, *How/Bagaimana*, dan *How much/Berapa Banyak*.



Bagan 2: Komunikasi Grafis

Sumber: *Basic Graphic Communication*, 1981

⁷Ibid, hal. Ix.

5.3. Metode Penulisan Perancangan

Dalam perancangan desain informasi Museum Konferensi Asia Afrika Bandung, metode penulisan dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahapan ini merupakan urutan untuk memudahkan dalam perancangan mulai dari pendahuluan, inventarisasi dan analisa data, konsep, hingga ke proses desain, seperti penjelasan dan keterangan di bawah ini:

1. Pendahuluan.

Menentukan bagian-bagian atau hal yang berkaitan dan mendasari Perancangan Desain Informasi Museum Konferensi Asia Afrika Bandung. Pada bagian pendahuluan dapat di bagi lagi menjadi sub-sub bagian seperti:

a. Latar Belakang Masalah

Uraian umum yang menjadi fenomena umum yang berkaitan dengan pariwisata, sistem informasi dan objek wisata tersebut.

b. Rumusan Masalah

Menentukan arah serta pokok permasalahan yang mendasari perancangan.

c. Lingkup Perancangan

Menentukan batasan-batasan atau ruang lingkup perancangan.

d. Tujuan Perancangan

Hasil yang hendak dicapai dalam perancangan.

e. Metode Perancangan

Metodologi serta urutan langkah perancangan secara sistematis.

2. Inventarisasi dan Analisa Data

Data lapangan dari perancangan desain informasi Museum Konperensi Asia Afrika Bandung berupa informasi mengenai objek perancangan yaitu Museum Konperensi Asia Afrika Bandung. Data yang telah dikumpulkan kemudian diidentifikasi dan dianalisa untuk menjawab pertanyaan dari rumusan masalah, disintesa dengan landasan teori yang selanjutnya dijadikan acuan untuk menentukan konsep desain.

3. Konsep Desain

Pengembangan ide ke dalam bentuk visual perlu dilakukan melalui tahapan yang ditentukan yaitu tahapan Perencanaan Media dan Perencanaan Kreatif. Perencanaan-perencanaan tersebut dijadikan panduan dalam melakukan proses perancangan dan visualisasi.

a. Perencanaan Media

Menentukan pilihan media atau bahan yang akan digunakan dalam perancangan seperti Tujuan Media, Strategi Media, Program Media..

b. Perencanaan Kreatif

Menentukan kegiatan kreatif dalam menyusun unsur visual dan unsur verbal seperti Tujuan Kreatif, Strategi Kreatif, Program Kreatif.

4. Perancangan.

Proses selanjutnya adalah penuangan gagasan serta konsep ke dalam bentuk visual. Proses visualisasi atau kegiatan perancangan yang didasarkan atas Perencanaan Kreatif dan Perencanaan Media ini melalui tahapan-tahapan: *Lay Out*–Alternatif Desain–Evaluasi–Desain terpilih–Desain jadi.

5.4 Skema Perancangan



Bagan 3: Skema Perancangan