

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

III.1 Konsep Verbal

III.1.1 Logo

Perancangan logo Museum Sangiran memiliki fungsi untuk kelangsungan Museum Sangiran serta salah satu factor untuk meraih kesuksesan Museum Sangiran. Hal ini dikarenakan logo mempunyai peran utama untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat sehingga menjadi familiar. *Picture mark* merupakan logo gambar. Secara visual merupakan stilasi dari foto kubah kerucut dan gading yang merupakan karakteristik paling menonjol di Museum Sangiran.

III.1.2 Tagline

Tagline “*the homeland of java man*” kenapa disebut “*the homeland of java man*” karena di situlah ditemukannya manusia laki – laki tertua dari jawa.

III.1.3 sign system

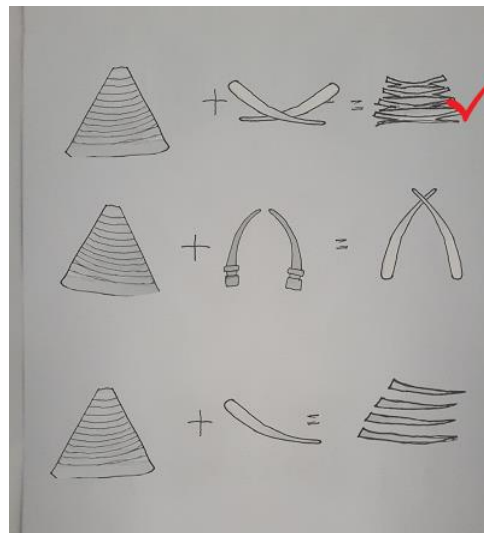
Perancangan Sign System ini bertujuan untuk menginformasikan letak Museum Sangiran dan beberapa klaster Museum Sangiran yaitu Klaster Ngebung, Klaster Dayu dan Klaster Bukuran, supaya pengunjung tidak kebingungan saat menuju ke museum - museum tersebut. Perancangan sign system Museum Sangiran hanya berfokus pada Sign System penunjuk arah ke klaster yang dituju, Sign System ditempatkan di pinggir jalan dan gang masuk menuju klaster – klaster tersebut.

III.2 Konsep Visual

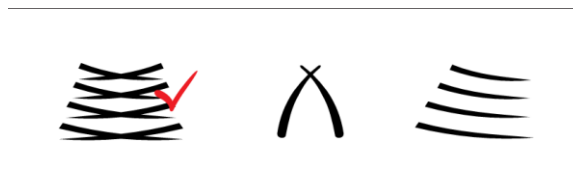
III.2.1 Logo

Ikon

Kubah kerucut Museum Sangiran dipilih karena kubah tersebut sangatlah populer di kalangan masyarakat sekitar. Selain itu logo yang di rancang terpengaruh dari bentuk guratan garis yang ada di kulit kubah, garis tersebut di desain menyerupai gading.



Gambar 3.1 sketsa alternatif ikon
(Sumber: Olahan penulis)



Gambar 3.2 alternatif ikon
(Sumber: Olahan penulis)

Typography

Nama Museum

Font Trajan Pro



Font Trebuchet MS



Font Century Schoolbook



Gambar 3.3 alternatif font Museum Sangiran
(Sumber: Olahan penulis)

Tagline

font humanst521 BT

The Homeland Of Java Man ✓

font Batang

The Homeland Of Java Man

font Book Antiqua

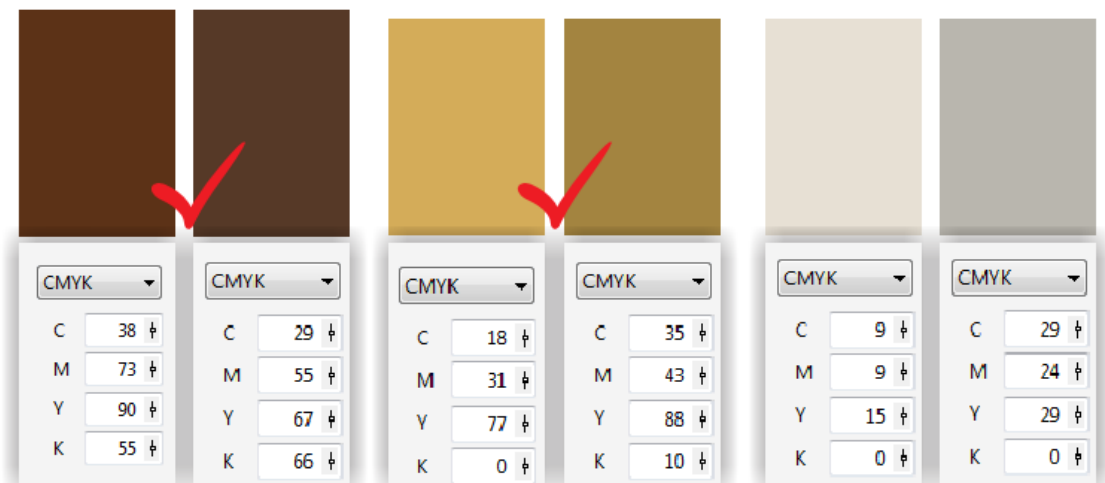
The Homeland Of Java Man

Gambar 3.4 alternatif font tagline
(Sumber: Olahan penulis)

Font yang akan digunakan dalam perancangan logo Museum Sangiran adalah *Trajan Pro* font ini di gunakan karena memiliki karakter elegan, minimalis dan jelas. Kemudian tagline Museum Sangiran “*the homeland of java man*” menggunakan font *humanst521 BT* karena font ini terlihat lebih modern sehingga mudah dibaca meski dengan ukuran kecil.

Warna

Warna bertugas untuk membangun daya tarik pengunjung. warna yang di gunakan terdiri dari warna yang menonjol yaitu warna coklat tua, coklat muda, kuning dan abu-abu. Warna coklat adalah warna tanah di daerah Museum Sangiran yang memberikan kesan hangat, nyaman dan aman, selain itu warna coklat juga memberikan kesan mahal dan eksklusif di dalam desain logo. Warna kuning menunjukkan kehormatan dan kesetiaan. Dan warna abu-abu mewakili sejarah masa lampau.



Gambar 3.5 Warna logo skema dan detail warna (Sumber: Olahan penulis)

Alternatif desain



Gambar 3.6 alternatif logo
(Sumber: Olahan penulis)



Gambar 3.7 alternatif warna Logo
(Sumber: Olahan penulis)

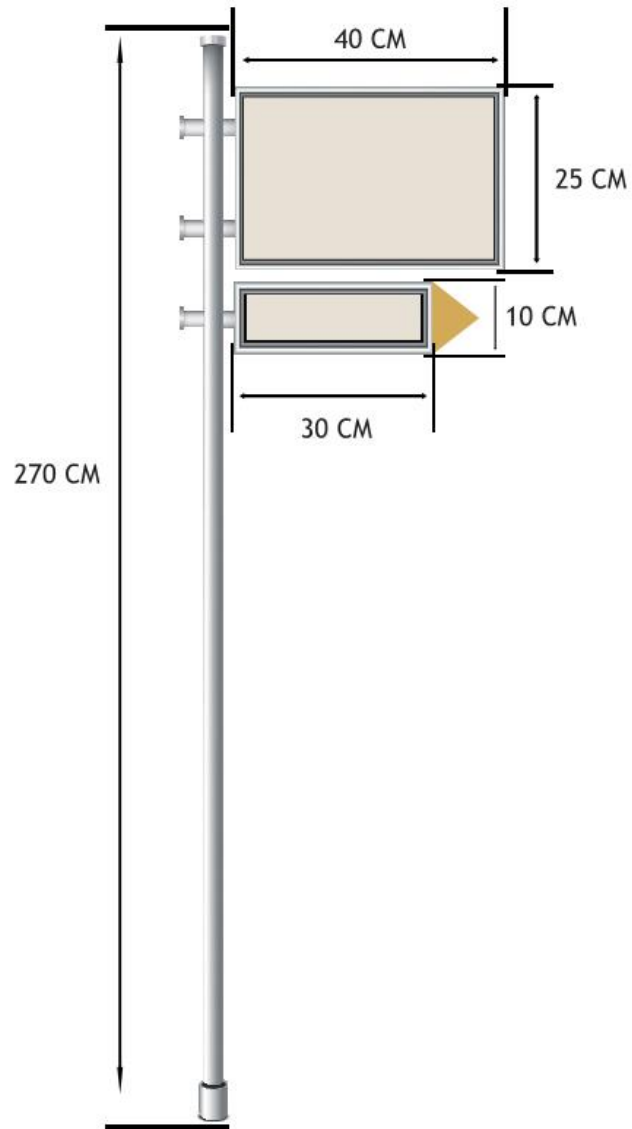
Desain Logo terpilih



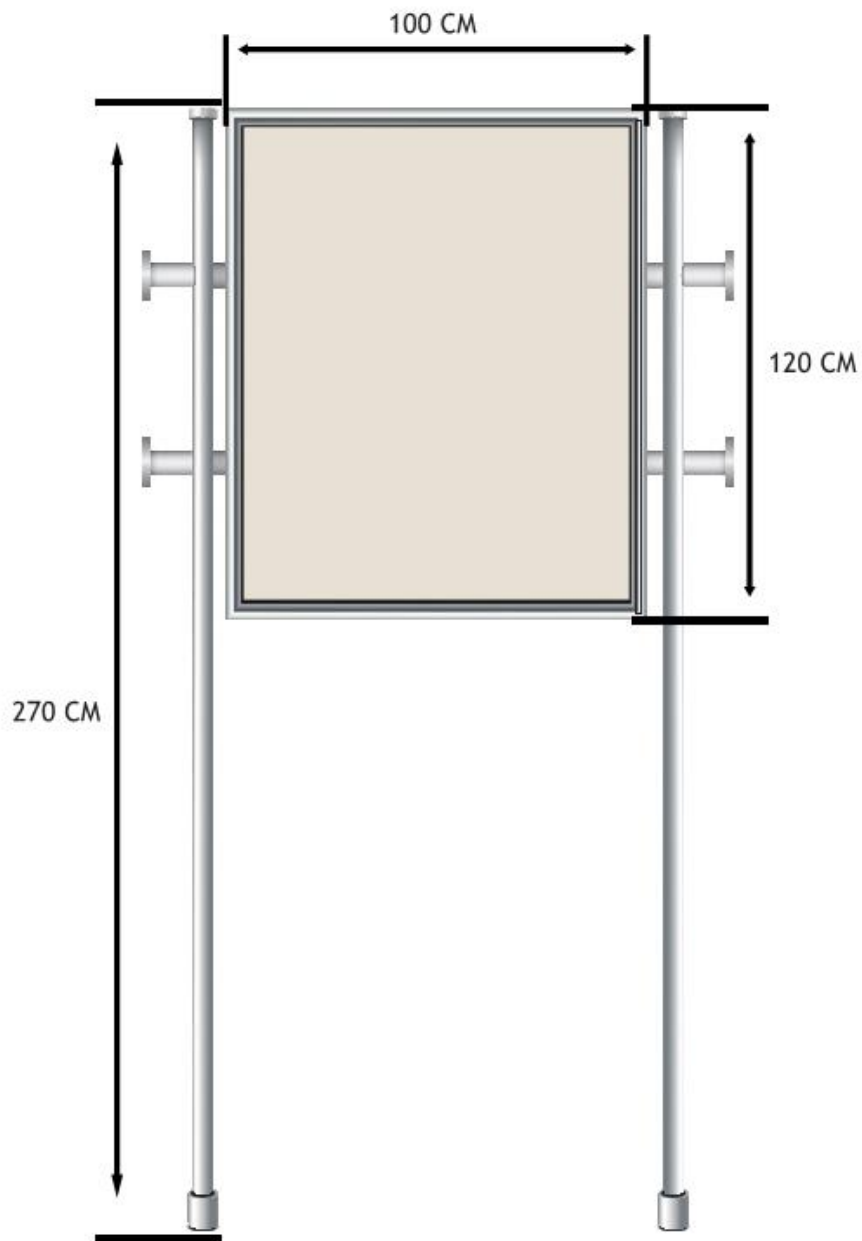
Gambar 3.8 logo terpilih
(Sumber: Olahan penulis)

III.2.2 Sign system

Bentuk signage



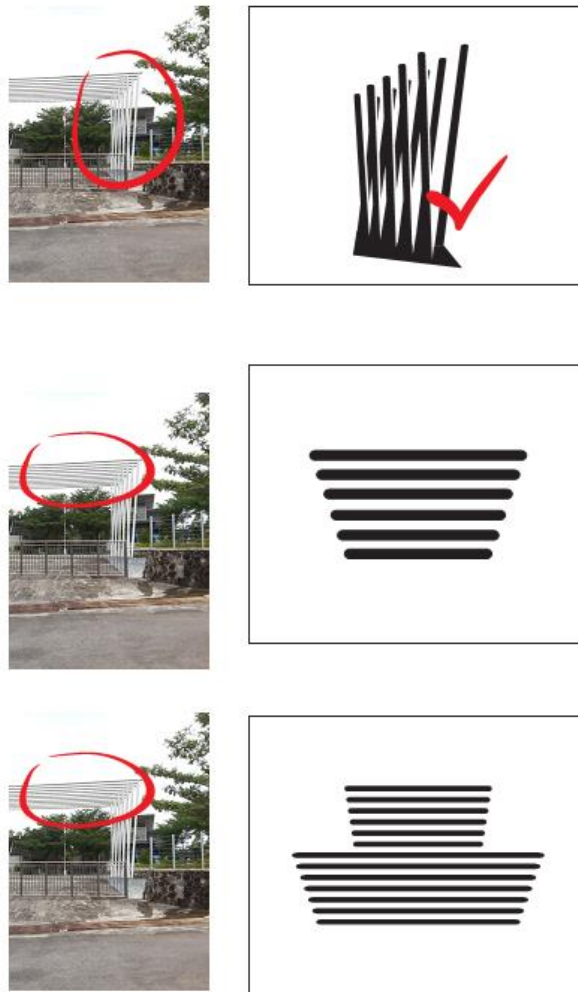
Gambar 3.9 bentuk signage
(Sumber: Olahan penulis)



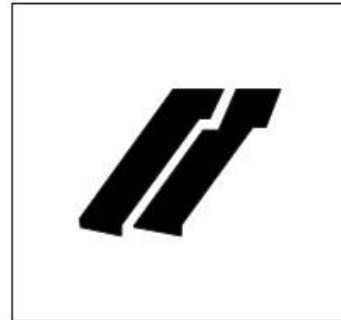
Gambar 3.10 bentuk signage
(Sumber: Olahan penulis)

Ikon

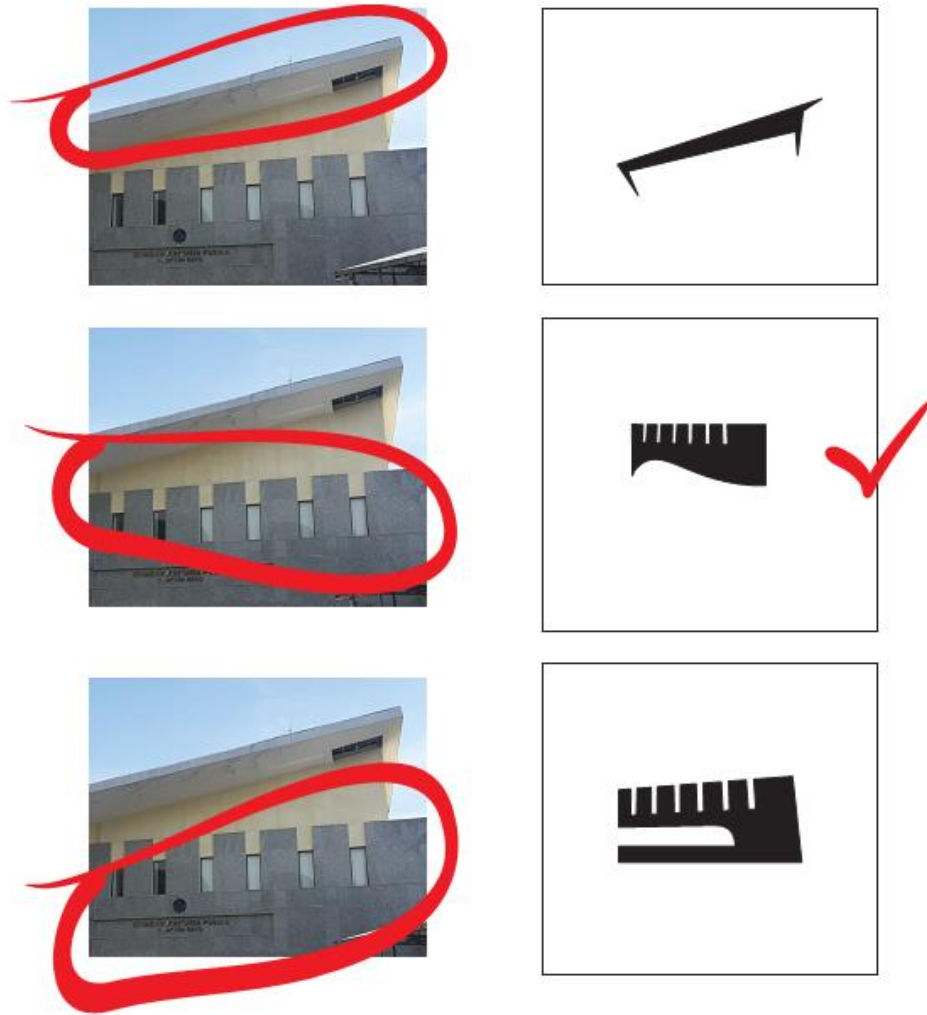
Ikon yang di rancang untuk sign system, terpengaruh dari bentuk bentuk bangunan maupun patung yang ada di klaster- klaster Museum Sangiran.



Gambar 3.11 alternatif ikon klaster bukuran
(Sumber: Olahan penulis)



Gambar 3.12 alternatif ikon klaster ngebung
(Sumber: Olahan penulis)



Gambar 3.13 alternatif ikon klaster dayu
(Sumber: Olahan penulis)

Typography



Gambar 3.14 alternatif font klaster ngebung
(Sumber: Olahan penulis)



Gambar 3.15 alternatif font klaster dayu
(Sumber: Olahan penulis)

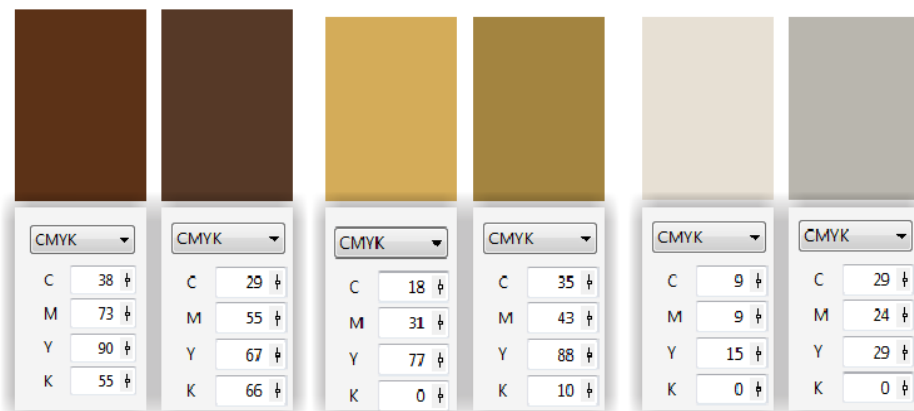


Gambar 3.16 alternatif font klaster bukuran
(Sumber: Olahan penulis)

Font yang akan digunakan dalam perancangan Sign System penunjuk arah untuk Klaster Museum Sangiran adalah *Blissful Thinking* font ini di gunakan karena memiliki karakter elegan, minimalis, jelas dan modern.

Warna

Warna bertugas untuk membangun daya tarik pengunjung. warna yang di gunakan terdiri dariH warna yang menonjol yaitu warna coklat tua, coklat muda, kuning dan abu-abu. Warna coklat adalah warna tanah di daerah Museum Sangiran yang memberikan kesan hangat, nyaman dan aman, selain itu warna coklat juga memberikan kesan mahal dan eksklusif di dalam desain logo. Warna kuning menunjukkan kehormatan dan kesetiaan. Dan warna abu-abu mewakili sejarah masa lampau.



Gambar 3.17 warna ikon dan warna bentuk signage
(Sumber: Olahan penulis)



Gambar 3.18 warna ikon yang di pilih
(Sumber: Olahan penulis)

Penempatan

Sign System ditempatkan di pinggir jalan dan gang masuk menuju klaster – klaster Museum Sangiran.



Gambar 3.19 denah lokasi museum
(Sumber: Olahan penulis)