

BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Dengan adanya permasalahan yang ada diatas disimpulkan untuk perancangan *sign system* (petunjuk arah) sangat dibutuhkan dengan adanya khalayak sasaran untuk memberi data yang lebih jelas dan konsep yang lebih baik dengan adanya target audiens.

- **Demografis**

Usia :16-33 Tahun

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Status : Untuk semua golongan masyarakat

- **Psikografis**

Pengunjung yang ingin menikmati keindahan alam Kawah Kamojang Garut seringkali yang ingin melihat jenis-jenis kawah serta melakukan terapi sauna untuk dapat menyembuhkan berbagai macam penyakit dan pengunjung yang hanya ingin berekreasi bersama keluarga dan orang yang dicintai atau pengunjung yang hanya ingin berkemah disana.

- **Geografis**

Didominasi pengunjung Kawasan Kawah Kamojang yaitu di daerah Jawa Barat dan luar Jawa Barat.

III.2 Strategi Perancangan

Menurut Pilliang (1998 h.17) Kode adalah cara kombinasi tanda yang disepakati bersama untuk menyampaikan pesan agar dapat sampai pada si penerima pesan yang lain (Sumbo Tinarbuko: 2009). Strategi perancangan adalah tahap yang dilakukan dengan menjelaskan secara *detail* media informasi *sign system* secara *Sign Identification*, *Sign Direction*, dan *Sign Attention* yang ada di Kawasan Kawah Kamojang Garut agar tersampaikan melalui informasi pada strategi perancangan yang terkonsep *Sign System* (Petunjuk Arah).

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Menginformasikan pada penyampaian pesan yang didalamnya memuat tentang Kawasan Kawah Kamojang Garut.

- Menginformasikan akses lokasi kawah yang ada di Kawasan Kawah Kamojang Garut.
- Menginformasikan tentang fasilitas yang ada di Kawasan Kawah Kamojang Garut.
- Menginformasikan jenis kawah yang ada di Kawasan Kawah Kamojang Garut.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Pada perancangan *sign system* ada dua point dalam pendekatan komunikasi yang akan menjelaskan maksud pada tujuan yaitu:

a. Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang di lakukan dengan cara visual *vector flat design* agar mudah di pahami oleh khalayak orang serta sasaran tersampaikan informasinya. Menampilkan gambaran visual yang menarik dan bisa dinikmati oleh Pengunjung di Kawasan Kawah Kamojang Garut.

b. Pendekatan Verbal

Pendekatan Verbal yang di gunakan dengan bahasa indonesia yang baku. Agar mudah di pahami oleh para pengunjung.

III.2.3 Mandatory

Perancang sistem petunjuk ini di Kawasan Kawah Kamojang Garut yang berada di lokasi perbatasan Kab Bandung dan Garut tepatnya di desa kamojang, kec samarang yang di kelola oleh PT Indonesia Power dan PT Pertamina. PT Indonesia Power salah satu perusahaan anak dari PT PLN yang bergerak di bidang penyediaan tenaga listrik dan penyedia jasa operasi pada pemeliharaan pembangkit listrik dan tersebar di seluruh Indonesia. Kawasan Kawah Kamojang Garut juga dibawah naungan BKSDA (Balai Konservasi Sumberdaya Alam) Jawa Barat.



Gambar III.1: Logo BKSDA (Balai Konservasi Sumber Daya Alam)
Sumber: <http://www.papandayan.info/p/alamat-bksda.html>

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang disampaikan pada perancangan sistem petunjuk arah yaitu:

1. Menampilkan gambaran visual yang ada pada sistem petunjuk arah di Kawasan Kawah Kamojang Garut. Pengunjung agar bisa memahami Tanda-tanda yang ada di Kawasan Kawah Kamojang Garut agar tidak kesulitan pada saat memasuki Kawasan Wisata Kawah Kamojang.
2. Menampilkan slogan peringatan yang ada di Kawasan Kawah Kamojang Garut
3. Menampilkan Informasi Akses lokasi menuju Kawasan Kawah Kamojang Garut
4. Menampilkan Informasi Jenis Kawah yang ada di Kawasan Kawah Kamojang Garut
5. Menampilkan Informasi Fasilitas yang ada di Kawasan Kawah Kamojang Garut.

III.2.5 Gaya Bahasa

Tujuan perancangan petunjuk arah ini menggunakan bahasa yang di gunakan saat ini adalah bahasa indonesia yang baku dengan menyesuaikan Karakter pengunjung di Kawasan Kawah Kamojang Garut agar mudah memahami tanda-tanda yang sudah di kelompokkan materi pesan yang di sampaikan mengenai simbol-simbol yang tertera seperti simbol identitas, fasilitas dan larangan yang ada di Kawasan Kawah Kamojang Garut.

III.2.6 Strategi Kreatif

Agar perancangan media informasi ini terlaksana dengan baik maka dalam perancangan *Sign System* (Petunjuk arah) mengenai informasi tata letak petunjuk lokasi fasilitas, informasi, larangan anjuran dan peta kreatif pada objek Kawasan

Wisata Kawah Kamojang Garut. Perancangan *Sign Sytem* di sesuaikan dengan unsur-unsur petunjuk yang ada di Kawasan Kawah Kamojang Garut yaitu uap kawah karena merupakan salah satu Kawasan kawah dari gas alam bumi agar pengunjung mudah memahami dan membantu ke area-area dan fasilitas yang ada di Kawasan Kawah Kamojang Garut berupa *Sign System* dan peta kreatif karena sangat diperlukan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi. Agar visual *Sign System* terlihat lebih menarik dan mudah di pahami oleh pengunjung setiap dari *Sign System* akan diberi visual dengan menggunakan icon yang sederhana pada objek gambar yang menjadi ciri dari setiap kawah dan di beri pewarnaan yang menarik sehingga pengunjung bisa memperhatikan *Sign System* yang ada di Kawasan Kawah Kamojang Garut yakni berupa *Sign System* dan peta kreatif karena sangat diperlukan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi.

III.2.7 Strategi Media

Media merupakan sebagai penyedia informasi masalah yang akan di jelaskan dalam permasalahan kepada khalayak sasaran pengunjung berupa informasi fasilitas yang ada di Kawasan Kawah Kamojang Garut. Strategi media yang akan di rancang pada *sign system* saat ini menggunakan media cetak serta dengan material bahan yang akan di pergunakan disesuaikan dengan penggunaan kebutuhan *outdoor* dan *indoor*.

a. Media Utama

Menurut Sukmawati (2004). *Sign* (dalam bahasa indonesia artinya merupakan tanda) adalah komunikasi yang dapat berbentuk verbal dan visual. Keberadaan tanda merupakan suatu penyampaian informasi. Menurut tinarbuko (2012) *Sign System* dalam konteks desain komunikasi visual merupakan rangkaian representasi visual yang memiliki tujuan sebagai media interaksi manusia dalam ruang publik. Media utama yang akan di gunakan dalam perancangan informasi *sign system* yaitu tanda pengenalan (*identification*), tanda petunjuk arah (*direction*) dan tanda larangan (*attention*)

- Tanda pengenalan (*Sign indentification*)

Sebagai tanda pengenalan tempat pada bagian-bagian lokasi kawah yang ada di Kawasan Kawah Kamojang Garut.

- Tanda petunjuk arah (*Sign Direction*)

Sebagai Tanda Petunjuk arah yang dipergunakan untuk membantu para pengunjung mencari lokasi tempat yang akan di tuju

- Tanda larangan (*Sign Attention*)

Sebagai Tanda Larangan yang digunakan pada larangan selama ada di tempat.

a. Media Pendukung

- Peta Kreatif (*Infotainment Map*)

Digunakan untuk panduan peta kreatif (*Infotainment map*) mengenai lokasi yang ada di Kawasan Kawah Kamojang Garut.

- Brosur

Digunakan untuk panduan tentang Kawah, Fasilitas dan akses rute menuju Kawasan Kawah Kamojang Garut.

- Stiker

Di bagikan kepada pengunjung ke Kawasan Kawah Kamojang Garut pada saat masuk.

- Baju/ *T-Shirt*

Di bagikan sebagai *Merchandise* pada saat pengunjung parkir ke Kawah Kamojang Garut.

- Pin

Di bagikan pada saat pengunjung memasuki ke Kawasan KawahKamojang Garut.

- Gantungan kunci

Di bagikan kepada pengunjung yang menggunakan kendaraan roda dua atau lebih pada saat memasuki ke Kawasan Kawah Kamojang Garut.

IV.2.6 Strategi Distribusi & Waktu Penyebaran Media

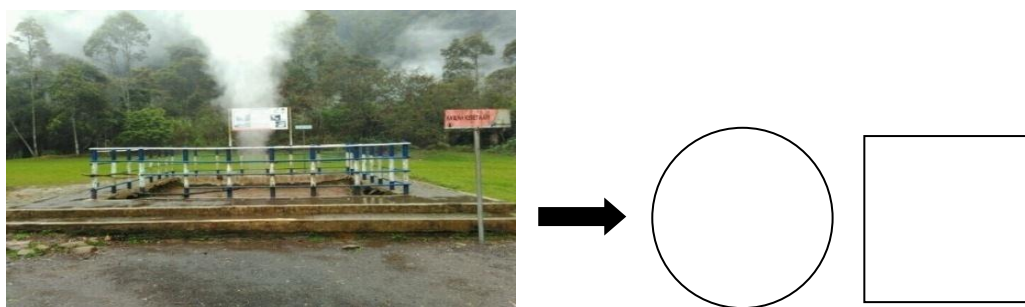
Strategi distribusi merupakan salah satu perencanaan dalam menyebarkan informasi dengan cara membagikan media pendukung pada beberapa titik tempat yang akan di berikan kepada pengunjung.

III.3 Konsep Visual

Pada perancangan *Sign System* (petunjuk arah) yang ditampilkan dalam konsep visual yang mewakili semua objek yang terdapat di Kawasan Kawah Kamojang Garut. Pada penyampaian teknik perancangan *Sign System* yang menggunakan *icon vector* yang terdapat tempat dan ciri khas di Kawasan Kawah Kamojang Garut. Bentuk dan pesan secara visual yang di ambil menggunakan ciri khas dari jenis-jenis kawah yang ada di Kawasan Kawah Kamojang Garut dalam hal ini bentuk yang di gunakan adalah kawah dan diserhanakan pada objek icon tersebut akan dimasukan kedalam *Sign System* agar lebih menarik, pesan dan informasi yang akan dituju pada pengunjung.

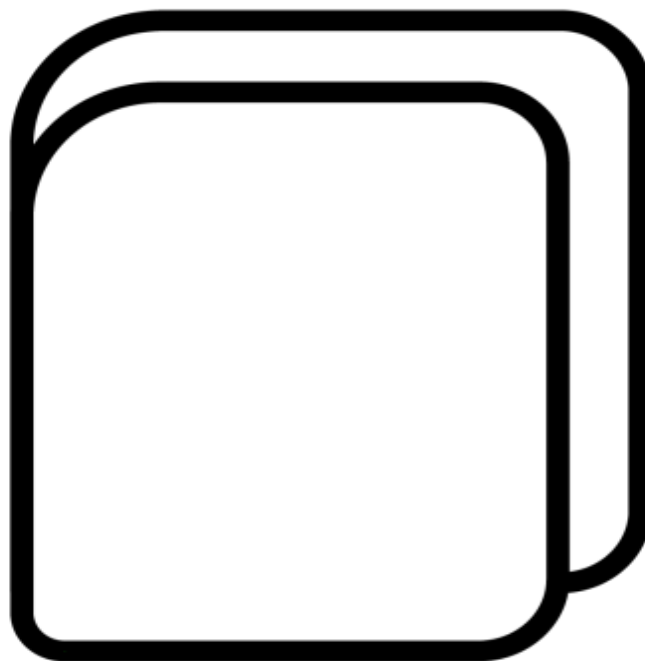
III.3.1 Format Desain

Format desain pada perancangan *Sign System* menggunakan jenis bentuk icon yang melambangkan minimalis dan mudah dipahami seperti *Direction sign*, *Identification sign*, dan *Attention sign*, dibuat dengan ciri khas yang ada di Kawasan Kawah Kamojang Garut. Pemilihan font menggunakan font montserrat dengan berbagai ukuran pada setiap *Sign System* di sesuaikan ukuran huruf pada setiap objek di beri ukuran huruf untuk *Sign Identification* ukuran huruf 24 pt, *Sign Direction* ukuran huruf 40 pt dan *Sign Attention* ukuran huruf 12 pt. Pengambilan gambar dipilih pada salah satu kawah yang ada di Kawasan Kawah Kamojang Garut. Yaitu Kawah Kereta Api alasan memilih Kawah Kereta Api adalah keunikan bentuk yang terdapat di bentuk uap Kawah Kereta Api dan pagar yang terdapat di Kawah Kereta Api. Pada



Gambar III.2: Referensi bentuk Kawah Kereta api
Sumber: Dokumen Pribadi (23 Oktober 2017)

Pada bentuk uap Kawah Kereta Api kemudian di gambarkan menjadi bentuk bulat. Sementara untuk pagar Kawah Kereta Api di gambarkan menjadi bentuk dasar kotak. Setelah pembentukan objek lalu di gabungkan bentuk bulat dan bentuk kotak yang mirip dengan bentuk daun, kemudian menjadi bentuk rancangan dasar *Sign System* yang telah di bentuk menjadikan sebuah *frame* yang di buat agar mudah di pahami dan di kenali oleh pengunjung pada saat mengunjungi beberapa kawah yang ada di Kawasan Kawah Kamojang Garut. Pengambilan objek perancangan *Sign System* ini mengambil objek kawah kereta api dengan mengambil objek bulat yang diartikan bentuk uap yang seperti gambar diatas. Sementara untuk kotak mengambil dari pagar yang ada di Kawah Kereta Api. Bentuk uap kawah yang digunakan untuk bentuk uap yang hampir mirip dengan beberapa jenis kawah yang ada di Kawasan Kawah Kamojang Garut. Bentuk dari dasar uap kawah dirancang dengan lebih sederhana terutama bagi pembuatan Petunjuk Identifikasi, Petunjuk Direksi dan Petunjuk Larangan.



Gambar III.3: Bentuk dasar (*Sign System Identification*)
Sumber: Dokumen Pribadi (23 November 2017)

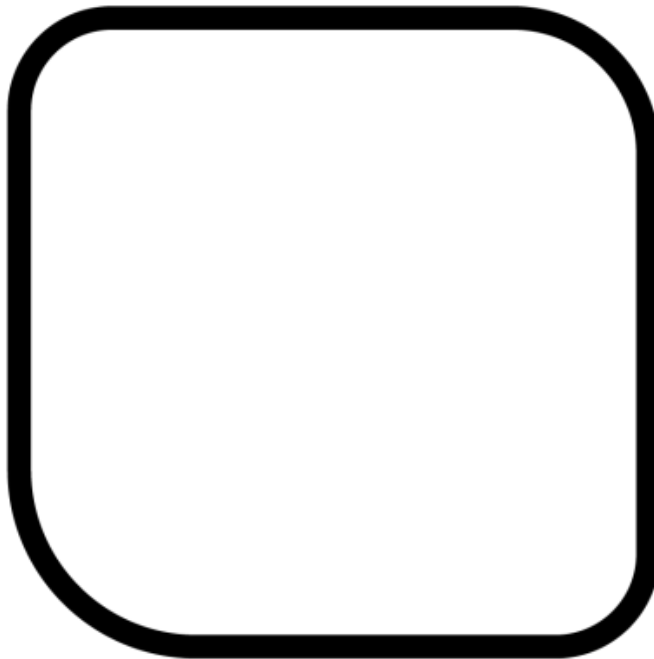
Bentuk dasar *Sign System Identification* merupakan *frame* yang dibentuk untuk beberapa tempat termasuk beberapa kawah. Pembentukan dasar objek di buat terdiri dari kotak dan bulat yang diartikan kotak tersebut mengambil konsep dari

pagar yang ada di kawah kereta api sementara untuk konsep bulat diambil dari uap yang mengembang di atas.



Gambar III.4: Bentuk dasar (*Sign System Direction*)
Sumber: Dokumen Pribadi (26 November 2017)

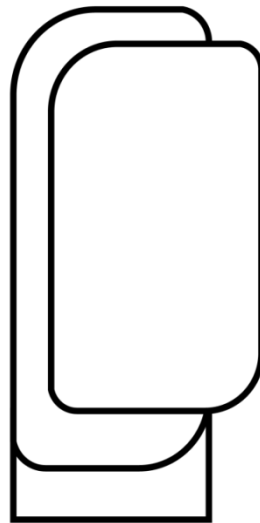
Bentuk dasar *Sign System Direction* merupakan *frame* yang dibentuk untuk beberapa tempat termasuk beberapa Fasilitas yang terdapat. Pembentukan dasar objek di buat terdiri dari kotak dan bulat yang diartikan kotak tersebut mengambil konsep dari pagar yang ada di kawah kereta api sementara untuk konsep bulat diambil dari uap yang mengembang di atas.



Gambar III.5: Bentuk dasar (*Sign System Attention*)
Sumber: Dokumen pribadi (26 November 2017)

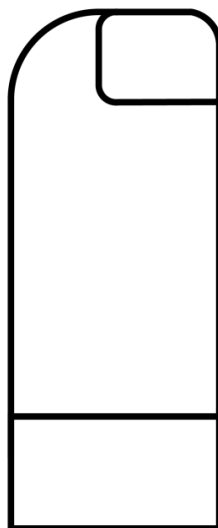
Bentuk dasar *Sign System Attention* merupakan *frame* yang dibentuk untuk beberapa tempat termasuk beberapa tempat yang dilarang . Pembentukan dasar objek di buat terdiri dari kotak dan bulat yang diartikan kotak tersebut mengambil

konsep dari pagar yang ada di kawah kereta api sementara untuk konsep bulat diambil dari uap yang mengembang di atas.



Gambar III.6: Bentuk dasar (*Sign System Main direction*)
Sumber: Dokumen Pribadi (26 November 2017)

Bentuk dasar *Sign System Main Direction* merupakan *frame* yang dibentuk untuk tempat masuk menuju fasilitas yang ada di Kawasan Kawah Kamojang Garut. Pembentukan dasar objek di buat terdiri dari kotak dan bulat yang diartikan kotak tersebut mengambil konsep dari pagar yang ada di kawah kereta api sementara untuk konsep bulat diambil dari uap yang mengembang di atas.



Gambar III.7: Bentuk dasar (*Sign System Main Direction*)
Sumber: Dokumen Pribadi (26 November 2017)

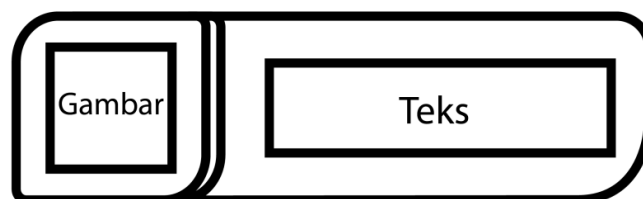
Bentuk dasar *Sign System Direction* merupakan *frame* yang dibentuk untuk beberapa Fasilitas Kawah. Pembentukan dasar objek di buat terdiri dari kotak dan bulat yang diartikan kotak tersebut mengambil konsep dari pagar yang ada di kawah kereta api sementara untuk konsep bulat diambil dari uap yang mengembang di atas.

III.3.2 Layout

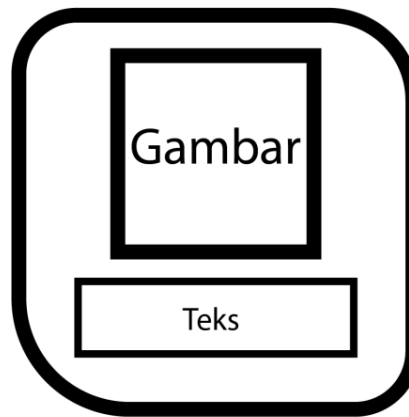
Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan bidang (Gavin Amborse & Paul Harris, London 2005). Pada penyusunan *layout* maka dibuat berbagai konsep yang disusun pada bentuk tersebut, pembuatan bentuk mengambil konsep yang ada di Kawasan Kawah Kamojang Garut dengan mengambil bentuk dari fasilitas dan kawah yang kemudian di sederhanakan menjadi sebuah *frame* yang kemudian di isi teks dan gambar. Pemberian ukuran pada bentuk *Sign System* kemudian di beri warna pada setiap bentuk *Sign System* akan memberikan pesan kepada para pengunjung yang mengunjungi Kawasan Kawah Kamojang Garut.



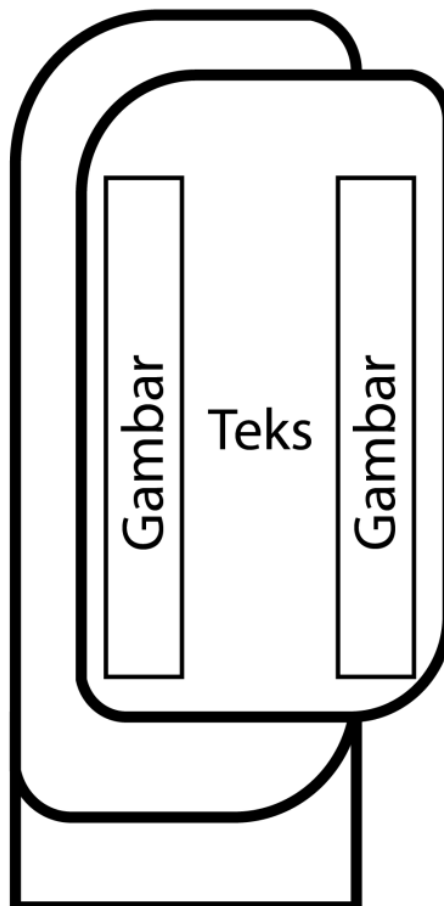
Gambar III.8: Bentuk dasar Tata letak (*layout*) papan pengenalan tempat
Sumber: Dokumen Pribadi (26 November 2017)



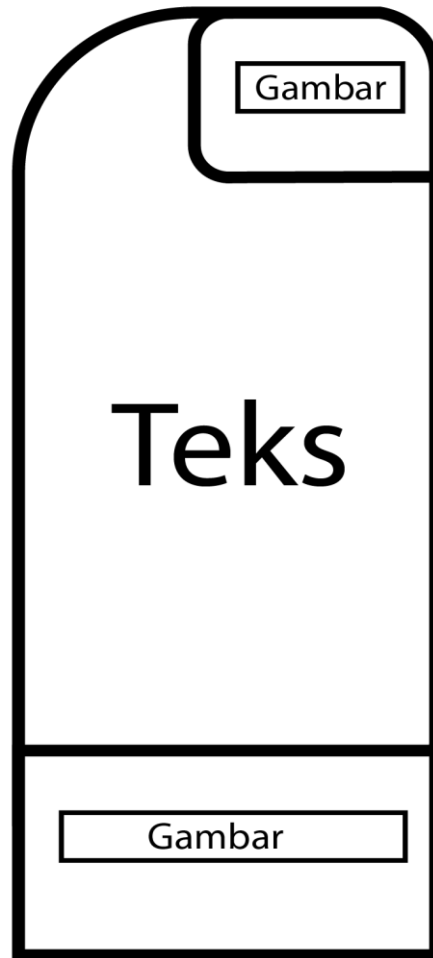
Gambar III.9: Bentuk dasar Tata letak (*layout*) papan petunjuk arah
Sumber: Dokumen Pribadi (26 November 2017)



Gambar III.10: Bentuk dasar Tata letak (*layout*) papan larangan
Sumber: Dokumen Pribadi (26 November 2017)



Gambar III.11: Bentuk dasar Tata letak (*layout*) papan penanda tempat (*Main Direction*)
Sumber: Dokumen Pribadi (26 November 2017)



Gambar III.12: Bentuk dasar Tata letak (*layout*) papan penanda tempat (*Direction*)
 Sumber: Dokumen Pribadi (26 November 2017)

III.3.3 Tipografi

Tipografi atau *typography* menurut Roy Brewer (1971: 85) diartikan memiliki pengertian yang luas meliputi pada penataan dan pola halaman, atau setiap barang cetak. Atau dalam pengertian lebih sempit hanya meliputi pemilihan, penataan dan berbagai hal terkait pengaturan baris-baris susun huruf (*typeset*), tidak termasuk ilustrasi dan unsur-unsur lain, atau susun huruf pada halaman cetak. Pada pemilihan huruf yaitu tipe *sans serif* dengan nama *montserrat*. Huruf ini dirancang oleh Julita Ulanovsky yang di buat pada tahun 2011 yang merupakan huruf *Type Montserrat* ini dengan jumlah 36 huruf yang sangat banyak jenisnya. Huruf ini telah memiliki lisensi Oleh *SIL License open font software*. Jenis huruf ini bebas di unduh oleh kalangan umum melalui website [fontsqirel](https://www.fontsquirrel.com). Tipe huruf memiliki bentuk yang elegan dan tenang. Pemilihan huruf ini adalah memiliki keterbacaan yang sangat menarik dengan di sesuaikan dengan tema yang

akan dijelaskan dengan kesan visual yang telah di pilih pada media informasi salah satu huruf yang dipilih yaitu.

- **Montserrat Black**

Pemilihan Font Montserrat Black digunakan pada *Sign System Direction*, *Sign System Information*, dan *Sign System Attention* memiliki tampilan huruf yang tebal juga dari sisi bentuknya yang sangat elegan dan terkesan enak dilihat pada bentuk huruf tersebut. Maka pemilihan huruf yang dipilih jenis huruf *Montserrat black* yang enak dilihat dan mudah di baca serta memiliki ketebalan yang sesuai dengan tema tersebut.

MONTERRAT BLACK
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.:;,'"(?!)+-*/=

Gambar III.13: Jenis huruf (tipografi) yang di gunakan media *Sign System*
Sumber: Foto pribadi (2017)

- **Montserrat Semi Bold**

Montserrat Semi Bold digunakan pada *Sign Main Direction* dan *Sign Direction* dengan tampilan huruf yang sedikit tebal dan keterbacaan pada bentuk huruf yang ditampilkan dengan alasan huruf ini dirancang untuk media informasi yang jelas dan ringkas dengan tingkat keterbacaan pesan harus lebih baik.

MONTERRAT SEMI BOLD
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.:;,'"(?!)+-*/=

Gambar III.15 Jenis huruf (tipografi) yang di gunakan media *Sign System*
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

- **Montserrat Extra Bold**

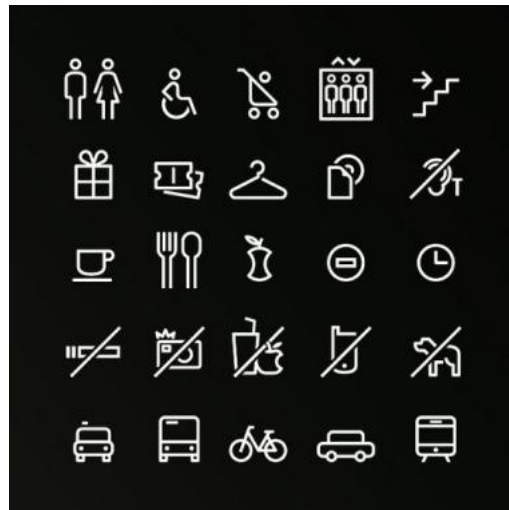
Montserrat Extra Bold di gunakan pada jenis *Sign Main Direction*. Jenis Huruf ini merupakan tidak memiliki tangkai dan lebih tebal dan memiliki bentuk yang sederhana pada media informasi yang mudah untuk dibaca dengan lebih tebal dan mudah di lihat yang di sampaikan melalui pesan yang begitu akurat dan mudah dan lebih baik maka dipilihlah pada Montserrat Extra Bold agar lebih enak di pandang dan mudah.

MONTSERRAT EXTRA BOLD
abcdefghijklmnopqrstupwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.:,;"'(!?)+-*/=

Gambar III.16 Jenis huruf (tipografi) yang di gunakan media
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

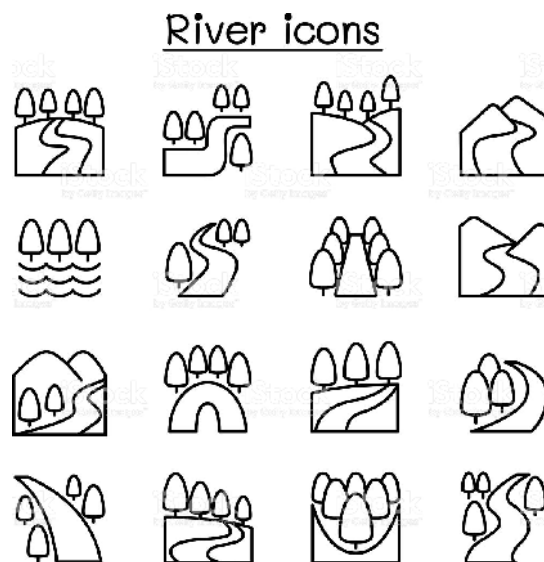
III.3.4 Ilustrasi

Menurut Rohidi (1984:87) Gambar illustasi berhubungan dengan seni rupa adalah penggambaran melalui sesuatu elemen rupa untuk lebih menerangkan, menjelaskan atau memperindah sebuah teks agar pembacanya dapat mengikuti secara langsung melalui mata sendiri, sifat gerak dan kesan dari cerita yang disajikan . Perancangan *Sign System* ini diambil dari fasilitas dan bangunan yang ada di Kawasan Kawah Kamojang Garut. Kemudian fasilitas dan Bangunan di rancang menjadi *icon* untuk di sederhanakan dan dapat mudah diketahui. Pemilihan *icon* ini dibuat berdasarkan pada bentuk yang di sukai kemudian dirancang dan di ambil dari beberapa hasil yang telah disederhanakan. Pada pemilihan gambar berbentuk lengkungan bulat agar sesuai dengan bentuk *frame* yang telah di gambar dengan *Icon*.



Gambar III.16: Jenis *icon* Kesatu

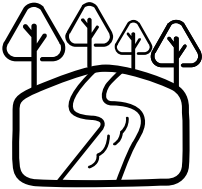
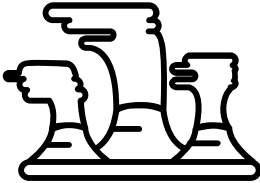
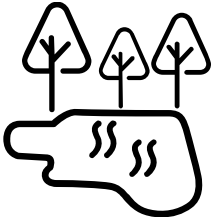
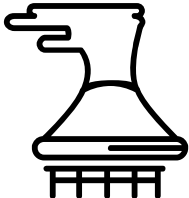
Sumber: <https://www.designspiration.net/save/162468689200/>

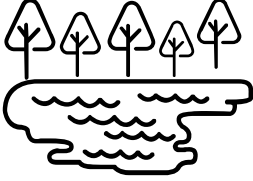


Gambar III.17: Jenis *icon* Kedua

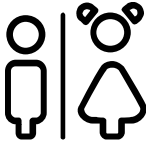
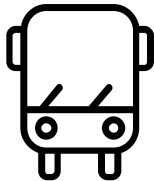
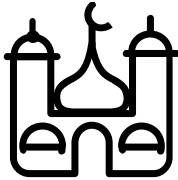
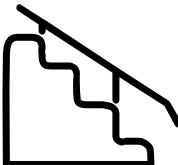
Sumber: <https://www.canstockphoto.com/river-lake-canal-nature-icons-set-44112200.html>

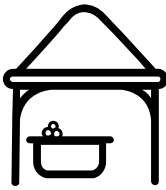
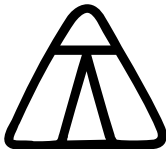
Tabel III.1: Studi Icon Ke Satu
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

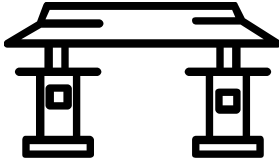
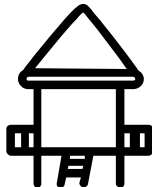
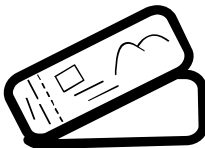
Bentuk Awal	Icon	Ket
 Sumber: foto Pribadi (2017)		Icon Kawah Nirwana ini dipilih untuk penggambaran objek kawah Nirwana
 Sumber: foto Pribadi (2017)		Icon Kawah Kamojang ini dipilih untuk penggambaran objek Kawah Kamojang
 Sumber: foto Pribadi (2017)		Icon Kawah Hujan ini dipilih untuk penggambaran Kawah Hujan
 Sumber: foto Pribadi (2017)		Icon Kawah Stik Gas ini dipilih untuk penggambaran Kawah Stik Gas
 Sumber: foto Pribadi (2017)		Icon Kawah Kereta Api ini dipilih untuk penggambaran Kawah Kereta Api

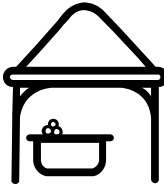
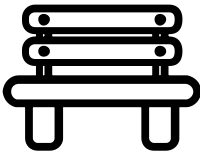
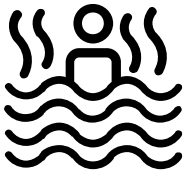
 Sumber: foto Pribadi (2017)		Icon Kawah brecek ini dipilih untuk penggambaran Kawah Brecek
 Sumber: foto Pribadi (2017)		Icon Kawah Manuk ini dipilih untuk penggambaran Kawah Manuk Manuk

Tabel III.2: Studi *Icon* Ke Dua
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Bentuk Awal	Icon	Ket
		Icon Toilet ini dipilih untuk penggambaran pada objek toilet yang ada di Kawah Kamojang
 Sumber: foto Pribadi (2017)		Icon Parkir ini dipilih untuk penggambaran pada objek Parkir yang ada di Kawah Kamojang
 Sumber: http://farm6.static.flickr.com/5099/5427107469_40e853894b.jpg		Icon Musholla ini dipilih untuk penggambaran pada objek Musholla yang ada di Kawah Kamojang
 Sumber: foto Pribadi (2017)		Icon Tangga ini dipilih untuk penggambaran pada objek Tangga yang ada di Kawah Kamojang

 Sumber: foto Pribadi (2017)		Icon Gazebo ini dipilih untuk penggambaran pada objek Gazebo yang ada di Kawah Kamojang
 Sumber: foto Pribadi (2017)		Icon tong sampah ini dipilih untuk penggambaran pada objek Tong sampah yang ada di Kawah Kamojang
 Sumber: https://www.dreamstime.com/royalty-free-stock-image-boy-wheelchair-image25757786 (2018)		Icon Khusus disabilitas ini dipilih untuk penggambaran pada objek Khusus disabilitas yang ada di Kawah Kamojang
 Sumber: https://dwicahaya.co.id/resleting-ykk-tenda-camping-tent/		Icon Perkemahan ini dipilih untuk penggambaran pada objek perkemahan yang ada di Kawah

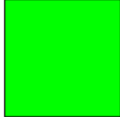
		Kamojang
 Sumber: foto Pribadi (2017)		Icon Pintu Masuk ini dipilih untuk penggambaran pada objek Pintu Masuk yang ada di Kawah Kamojang
 Sumber: foto Pribadi (2017)		Icon kantor ini dipilih untuk penggambaran pada objek Kantor yang ada di Kawah Kamojang
 Sumber: foto Pribadi (2017)		Icon Gazebo ini dipilih untuk penggambaran pada objek Gazebo yang ada di Kawah Kamojang
 Sumber: foto Pribadi (2017)		Icon Karcis ini dipilih untuk penggambaran pada objek karcis yang ada di Kawah Kamojang

 Sumber: foto Pribadi (2017)		Icon Gazebo ini dipilih untuk penggambaran pada objek Gazebo yang ada di Kawah Kamojang
 Sumber: foto Pribadi (2017)		Icon Tempat Duduk ini dipilih untuk penggambaran pada objek Tempat duduk yang ada di Kawah Kamojang
 Sumber: foto Pribadi (2017)		Icon Kamar rendam ini dipilih untuk penggambaran pada objek Gazebo yang ada di Kawah Kamojang

III.3.5 Warna

Menurut Mita Purbasari (2000: 12-13) Warna merupakan suatu alat komunikasi efektif untuk mengungkapkan pesan, ide, atau gagasan tanpa menggunakan bahasa atau tulisan. Pengertian tentang warna, baik berupa keharmonisan, pandangan, pola, dan asal usul menjadi bagian yang sangat penting untuk pengetahuan para seniman, arsitek dan pendesain dalam berkarya. Dalam pemilihan warna harus memiliki kesan yang ingin di rancang dalam desain apabila kesan warna yang ditampilkan dengan kesan yang sangat elegan dan mudah dipahami agar identitas warna mudah dipahami dan dapat dipandang dengan makna yang sesuai dengan

karakter. Warna merupakan faktor yang sangat penting dalam mendesain, Dalam setiap warna mempunyai karakter yang berbeda warna ini merupakan warna lambang kebersihan dan steril Yaitu.

R : 0	R : 89	R : 51	R : 255	R : 0
G : 255	G : 88	G : 51	G : 255	G : 0
B : 0	B : 80	B : 51	B : 255	B : 0
				
C : 63%	C : 61%	C : 69%	C : 0%	C : 75%
M : 0%	M : 53%	M : 63%	M : 0%	M : 68%
Y : 100%	Y : 61%	Y : 62%	Y : 0%	Y : 67%
K : 0%	K : 32%	K : 58%	K : 0%	K : 90%

Gambar III.18 Jenis warna yang digunakan pada media
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

1. Warna hijau di artikan dedaunan dan pohon yang hidup dan digunakan pada *sign system direction*, *sign system identification* dan *sign system attention*. Warna hijau dapat memberikan warna yang sangat alami bagi kesehatan dan kebersihan.
2. Warna Abu di artikan pada awan yang mengambang dan digunakan untuk *frame sign system direction* dan *frame sign system direction* di Kawasan Kawah Kamojang Garut.
3. Warna Putih diartikan suci dan bersih. Di gunakan pada teks dan gambar yang terdapat pada *sign system direction*.
4. Warna Hitam diartikan memiliki kekuatan dan keanggunan dan di gunakan teks dan simbol pada *sign system*