

## **BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN**

### **III.1 Definisi *Sign System***

Secara harafiah kata *sign system* adalah kata yang berasal dari bahasa Inggris yang memiliki arti *sign* ialah tanda dan *system* adalah susunan yang ditata dengan sedemikian rupa guna menciptakan keteraturan, jadi singkatnya yang dimaksud dengan *sign system* merupakan kumpulan dari tanda-tanda yang bertujuan untuk memberikan informasi agar mampu menciptakan keadaan yang teratur dengan baik di suatu wilayah yang menggunakannya.

Hal-hal yang berkaitan dengan *sign system* baiknya harus didasari dengan elemen desain seperti, garis, warna, bentuk, tekstur, ruang, ukuran dan warna yang kemudian ditata dengan sedemikian rupa dan mampu untuk memberikan informasi, regulasi dan identifikasi dengan standar internasional sehingga mampu dengan mudah dimaknai oleh setiap individu yang melihatnya. Mengutip dari pernyataan Kartika pengertian *sign system* ialah sebuah sistem penandaan yang disesuaikan dengan kebudayaan warga masyarakatnya, selain sebagai petunjuk arah, penamaan suatu tempat, penyampaian informasi singkat, dan juga dapat berupa aturan yang berlaku suatu daerah tertentu dan dapat dengan mudah untuk dimengerti oleh individu yang melihatnya.

Adapun Sistem tanda sangat berhubungan erat dengan ikon, indeks, dan simbol, berikut penjelasannya

- Ikon adalah bentuk penyerdehanaan dari suatu objek yang menyerupai bentuk yang diwakilinya, diambil ciri-ciri yang sama dari bentuk aslinya.
- Indeks adalah tanda yang mempunyai hubungan sebab akibat atau bukti dari apa yang diwakilinya.
- Simbol berarti tanda yang lahir karena adanya peraturan atau kesepakatan bersama. Menurut Piliang (1998, halaman.17), kode adalah cara kombinasi tanda yang disepakati bersama untuk menyampaikan pesan agar dapat sampai pada si penerima pesan yang lain (Tinarbuko: 2008, h.17).

### **II.1.1 Sejarah *Sign System***

Awal mula munculnya *sign system* berawal setelah perang dunia ke-II tepatnya pada tahun 1909 di Paris, Prancis. Munculnya *sign system* ini didasari dari kesepakatan oleh para pengguna kendaraan bermotor internasional yang pada akhirnya menghasilkan suatu system tanda menginformasikan keadaan jalan yang berlubang, persimpangan jalan dengan rel kereta api jalan yang berliku dan persimpangan jalan dengan jalan lain, pada awal perkembangannya *sign system* mulanya mulai berkembang di negara-negara eropa lain. (Formigari dan Gambarara, 1995, halaman.287).

### **II.1.2 Jenis dan Fungsi *Sign System***

Dalam perkembangan ilmu komunikasi visual tanda mengalami perkembangan dengan berdasarkan jenisnya dan fungsinya menurut Sumbo Tinarbuko (Semiotika Komunikasi Visual, 2008, halaman, 12), *sign system* terbagi menjadi 4 jenis antara lain

- ***Traffic Sign***  
Adalah *sign system* yang berada di jalan yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada setiap pengguna jalan mengenai penunjuk arah, peringatan akan bahaya, dan larangan yang berlaku.
- ***Commercial Sign***  
Adalah *sign system* yang berfungsi komersil, dalam hal ini bertujuan untuk memberikan nilai *value* (memiliki nilai harga).
- ***Wayfinding Sign***  
Adalah *sign system* yang bersifat mengarahkan dan menjadi penunjuk jalan.
- ***dan Safety Sign.***  
Adalah *sign system* yang bertujuan untuk menginformasikan pesan yang sifatnya peringatan, larangan maupun himbauan untuk mampu mengingatkan pengguna mengenai suatu sistem keamanan.

Dari beberapa jenis *sign system* yang telah disebutkan maka berdasarkan fungsinya *sign system* memiliki masing-masing kegunaan yang berbeda misalnya pada suatu lokasi/ruang umum, biasanya memiliki beberapa lokasi ataupun ruangan yang berbeda

sehingga membutuhkan media penunjuk seperti *Wayfinding Sign* yang dapat didefinisikan sebagai media yang mampu untuk menemukan jalan menuju suatu lokasi (Tanuwidjaja, 2012, h.1). Didalam menciptakan suatu *sign system wayfinding* yang efektif dan efisien maka diperlukan beberapa langkah yang dimulai dari menetapkan suatu tujuan, menemukan jalan yang ingin dituju, menganalisa profil dari suatu objek, menganalisa tingkat kesulitan dalam menemukan jalan, menganalisa kebutuhan desain, menyusun dan menata desain untuk diterapkan *sign systemnya*, mengumpulkan informasi-informasi yang dibutuhkan hingga menyusunnya kedalam satu kesatuan sistem grafis.

Informasi-informasi yang disampaikan pada *sign system* sendiri pada dasarnya bersifat deskriptif karena bertujuan untuk membedakan tujuan dan tempat secara khusus dan jelas. Hal ini dilakukan dengan mengelompokkan tempat kemudian memberikan nama pada tempat atau ruang yang bertujuan untuk mengidentifikasi dari tempat atau ruang tersebut. Informasi yang ada pada media sign system oleh memuat data tentang lokasi (Passini, 1984) dalam Tanuwidjaja 7 (2012, hal.15). Dalam menciptakan suatu *sign system*, diperhatikan pula hal-hal yang perlu dihindari seperti penggunaan tanda-tanda yang terlalu banyak sehingga menghasilkan kebingungan bagi penggunanya. Adapun penempatan lokasi serta tingkat keterbacaan yang kurang baik mampu menyebabkan *sign system* tidak dapat berfungsi dengan optimal. Penggunaan warna dan tekstur material yang digunakan juga dapat mempengaruhi tingkat pemahaman agar mampu diasampaikannya informasi, ukuran gaya dan ukuran huruf pula akan berpengaruh tergantung dari seberapa jauh jarak pandang yang dibutuhkan

### **III.2 Khalayak Sasaran**

Proses Perancangan Informasi Museum Keraton Kesultanan Sambaliung Melalui Media *Sign System* ini akan menentukan khalayak sasaran yang ditinjau melalui beberapa segmentasi diantaranya sebagai berikut:

### **III.2.1 Demografis**

Secara demografis khalayak yang menjadi target utama dalam perancangan ini ialah wisatawan maupun masyarakat lokal yang tinggal di daerah Kabupaten Berau khususnya remaja akhir (17 hingga 25 tahun) pemilihan segmentasi remaja akhir didasari oleh hasil dari analisa yang telah dilakukan sebelumnya pada rentang usia ini didapatkan data bahwa tingkat ketidak tahuan akan Museum Keraton Sambaling masih berada pada katrgori yang tinggi.

### **III.2.2 Geografis**

Geografis merupakan gambaran dari suatu wilayah yang menurut Strabo (seperti dikutip Fatma, 2017) “geografi merupakan kawasan yang berhubungan sangat erat dengan beberapa faktor seperti letak, spesifikasi tertentu serta keterkaitan keseluruhan dari suatu wilayah”. Berdasarkan segmentasi geografis segemntasi utama yang dituju adalah masyarakat Kabupaten Berau khususnya remaja akhir dengan rentang usia 17 hingga 25 tahun (primer) dan para pengunjung yang datang ke museum Keraton Kesultanan Sambaliung.

### **III.2.3 Psikografis**

Secara psikografis pada tingkatan usia remaja akhir sampai masa dewasa awal seseorang akan semakin mengerti mampu untuk memaknai tentang konsep kehidupannya selain itu pada rentang usia ini seseorang dapat berkembang, Dusek & Flaherty (seperti dikutip Respati, Yulianto dan Widiana, 2006) “mengatakan bahwa selama masa remaja akhir, seorang individu akan berkembang dengan stabil meskipun dapat terjadi peningkatan, namun penigkatan tersebut terjadi secara bertahap atau perlahan”. Adapun yang di menjadi target psikografis dalam Perancangan Informasi Museum Keraton Kesultanan Sambaliung Melalui Media *Sign System* adalah Remaja akhir (17 hingga 25 tahun) yang pada umumnya masyarakat Kabupaten Berau pada rentang usia ini berstatus sebagai pelajar, mahasiswa dan pekerja. Pemilihan objek remaja akhir ini dikarenakan berdasaraskan pada analisa yang telah dilakukan

sebelumnya pada rentang usia ini didapatkan data bahwa tingkat ketidak tahuan akan Museum Keraton Sambaling masih berada pada kategori yang tinggi dilain sisi usia remaja akhir cenderung lebih efisien untuk menyampaikan suatu informasi.

### III.2.4 Consumer Journey

Agar pesan yang disampaikan bisa terealisasi dan efektif, maka dibutuhkan sebuah strategi dalam perancangan informasi. *Consumer journey* ini akan menjadi landasan maupun acuan untuk memproyeksikan media yang akan disebarakan kepada target audiens.

Tabel III.1 *Consumer Journey*  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Waktu	Kegiatan	Point Of Contact	Tempat
06.00-14.30	Bangun tidur, Persiapan sekolah, Sekolah	Bantal, Cermin, Seragam sekolah, Tas, Pena, Botol minun ( <i>tumbler</i> )	Rumah, Di jalan, Sekolah
14.30 - 15.00	Pulang dari sekolah.	Buku, cermin, gantungan kunci cetak, Kendaraan (motor).	Dijalan, Rumah
15.00 - 16.00	Istirahat, Nonton, Main game, Sholat, nongkrong.	<i>Handphone</i> , Meja makan, Kamar, Kasur	Rumah, Tepian Kelay.
16.00 - 17.30	Bangun tidur, <i>Browsing</i> , Jalan- jalan, Mandi, Sholat	Kamar, <i>Handphone</i> , Komputer/ <i>laptop</i> .	Rumah, Tepian Kelay, Masjid

<b>17.30 - 21.00</b>	<i>Browsing,</i> Mengerjakan tugas, Nonton	Komputer/ <i>laptop,</i> <i>Handphone,</i> Meja belajar, Buku, Tas.	Rumah
<b>21.00 – 22.00</b>	Makan, <i>Browsing,</i> Main game	Meja makan, Kamar, Kasur, Komputer/ <i>laptop,</i> <i>Handphone</i>	Rumah
<b>23.00 - 06.00</b>	Bangun tidur, bermain <i>handphone,</i>	Komputer/ <i>laptop,</i> <i>Handphone</i>	Rumah,

Dari *consumer journey* yang telah dipaparkan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa bahwa kegiatan harian lebih banyak dihabiskan di sekolah, penggunaan *handphone*, dan nongkrong, kegiatan nongkrong remaja akhir ini umumnya rutin dilaksanakan di suatu tempat bernama “Tepian” yang terletak di pinggir sungai Kelay Kabupaten Berau.

### **III.2.5 Counsumer Insight**

Perancangan informasi ini segmentasi utamanya ialah kepada masyarakat khususnya Remaja Akhir yang bertempat tinggal di Kabupaten Berau. Sebagai pelaku generasi penerus yang akan melestarikan budaya dan menciptakan potensi wisata, namun dalam konteks *Counsumer Insight* masyarakat remaja akhir Kabupaten Berau pada saat ini dirasa kurang mampu untuk memahami dan mengetahui potensi sejarah dari Museum Keraton Kesultanan Sambaliung. Hal ini akan menimbulkan potensi akan minimnya pengetahuan masyarakat remaja akhir Kabupaten Berau tersebut.

### **III.3 Strategi Perancangan**

Strategi Perancangan terdiri dari 2 kata yaitu Strategi dan Perancangan yang dimana masing-masing kata memiliki arti, strategi ialah ilmu tentang rencana dan seni yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai pencapaian tertentu (Kamus Besar Bahasa

Indonesia 2019) sedangkan perancangan sendiri menurut Ladjamudin (2005) ialah tahapan perancangan (desain) yang bertujuan untuk mendesain system yang baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah dan diperoleh dari pemilihan alternative sistem yang terbaik.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa strategi perancangan ialah kemampuan perancangan yang cerdas dalam mendesain sistem baru yang lebih efisien guna tercapainya penyampaian informasi yang efisien dan efektif. Dalam hal ini Perancangan Informasi Museum Keraton Kesultanan Sambaliung melalui media *sign system* menggunakan strategi perancangan pada visualisasi hasil karya *sign system* yang telah dibuat dengan konsep, gaya visual dan karakter yang erat dengan latar belakang Suku Dayak yang ada di Kalimantan.

### **III.3.1 Tujuan Komunikasi**

Pada dasarnya komunikasi ialah penyampaian suatu pesan dari satu orang kepada orang lain, adapun yang menyampaikan pesan ialah komunikator dan yang menerima pesan ialah komunikan. Dalam perancangan ini memiliki beberapa poin tujuan komunikasi yaitu :

- Agar pesan yang telah disediakan oleh komunikator dapat diterima dengan baik oleh komunikan.
- Komunikasi dan pendekatan persuasif dari komunikator mampu menciptakan persamaan persepsi yang kemudian mampu menggerakkan komunikan secara sadar atau tidak.
- Dengan melakukan komunikasi setiap individu dapat menahami individu lainnya.
- Mengarahkan komunikan kepada sesuatu.

Tujuan komunikasi dalam perancangan *sign system* ini ialah untuk mengarahkan setiap individu yang berkunjung ke Museum Keraton Sambaliung mengenai informasi tentang petunjuk arah, indentifikasi ruangan dan peraturan-peraturan yang berlaku apabila berkunjung di Keraton Sambaliung. Dari perancangan ini diharapkan dapat

membantu memudahkan wisatawan untuk mendapatkan informasi berkaitan dengan direksi, identifikasi dan regulasi yang ada di Museum Keraton Sambaliung melalui visualisasi yang jelas dan mudah untuk dimaknai.

### **III.3.2 Pendekatan Komunikasi**

Pendekatan Komunikasi terdiri dari 2 kata yaitu Pendekatan dan Komunikasi yang dimana masing-masing kata memiliki arti, pendekatan ialah usaha dalam rangka meneliti untuk mencapai pengertian tentang suatu masalah (Kamus Besar Bahasa Indonesia 2019) sedangkan komunikasi ialah sebagaimana yang telah dijelaskan adalah penyampaian pesan, dalam hal ini pesan yang disampaikan ialah informasi tentang petunjuk arah ruangan, indentifikasi ruangan dan peraturan-peraturan yang berlaku, adapun pemaparan dari pendekatan komunikasi ini dibagi menjadi dua yaitu pendekatan visual dan verbal, berikut penjelasannya:

#### 1. Pendekatan Visual

- Penggunaan bentuk yang disesuaikan dengan objek yang ada di Museum Keraton Sambaliung.
- Menyajikan beberapa visualisasi yang telah diolah dan disederhanakan.
- Penggunaan *font* yang memiliki tingkat keterbacaan yang baik.
- Penggunaan warna-warna khas yang cerah agar mampu dengan mudah dilihat oleh pengunjung.

#### 2. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yang digunakan dalam perancangan ini ialah menggunakan bahasa Indonesia formal.

### **III.3.3 Mandatory**

*Mandatory* ialah pihak-pihak yang bertanggung jawab atas pelaksanaan perancangan ini, pelaksanaan pembuatan media *Sign System* di Museum Keraton Kesultanan Sambaliung ditujukan kepada khalayak sasaran, yaitu remaja akhir (17 sampai 25 tahun) yang bertempat tinggal di Kabupaten Berau dalam hal ini tidak terjadi kendala.



Museum Keraton Kesultanan Sambaliung dan Dinas Budaya Dan Pariwisata Kabupaten Berau ialah pihak yang berperan sebagai penyelenggara dari media dikarenakan media ditujukan untuk secara segmentasi usia remaja mencakup sebagian penduduk Kabupaten Berau. Hal ini tidak lepas oleh restu dan dukungan yang diberikan dari keluarga Kesultanan Sambaliung beserta Pemangku adat Datu Edy Fachriady.



Gambar III.1 Logo Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Berau  
Sumber: <http://disbudpar.beraukab.go.id/category/wisata/fasilitas/>  
(Diakses pada 18/06/2019)



Gambar III.2 Logo Kesultanan Sambaliung  
Sumber: <https://defkeratonsambaliung.wordpress.com/>  
(Diakses pada 18/06/2019)

### **III.3.4 Materi Pesan**

Materi pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan ini adalah untuk menginformasikan mengenai letak dari ruangan maupun tempat dan memberikan arahan yang benar untuk menuju ke ruangan atau tempat tersebut dengan efisien dan efektif di Museum Keraton Kesultanan Sambaliung, selain itu pula memberikan informasi mengenai aturan laranagn yang ada di Museum Keraton Kesultanan Sambaliung. Pesan yang disampaikan juga terkait dengan informasi tentang masing-masing ruangan yang ada di Museum Keraton Kesultanan Sambaliung.

Adapun beberapa materi pesan yang ingin diinformasikan ialah sebagai berikut :

1. Informasi mengenai ruangan atau tempat yang ada di area Museum Keraton Kesultanan Sambaliung.
2. Aturan yang berlaku bagi pengunjung atau wisatawan yang berkunjung ke Museum Keraton Kesultanan Sambaliung.
3. Petunjuk arah tentang jalur menuju ruangan yang ada di Museum Keraton Kesultanan Sambaliung.

### **III.3.5 Gaya Bahasa**

Gaya Bahasa cara untuk memberikan suatu informasi yang pada prosesnya memberikan nilai autentik dalam penyampaiannya sehingga menimbulkan kesan tertentu bagi responden yang menerimanya. Gaya bahasa yang digunakan dalam perancangan ini adalah gaya bahasa Indonesia formal yang singkat dan jelas, bertujuan agar mampu memberikan pengarahan kepada pengunjung baik dari sikap maupun perilaku setelah mendapatkan informasi dari media cetak yang berada di Museum Keraton Kesultanan Sambaliung.

### **III.3.6 Strategi Kreatif**

Strategi Kreatif terdiri dari 2 kata yaitu Strategi dan Kreatif yang dimana masing-masing kata memiliki arti, Strategi ialah seperti yang telah diketahui adalah ilmu

tentang rencana dan Kreatif sendiri ialah kemampuan seorang manusia untuk dapat berfikir dalam menyelesaikan suatu permasalahan sehingga memunculkan gagasan yang lebih baru, mengutip dari Andreos (1961) kreatif ialah suatu proses pemikiran yang dimana pada pemikiran itu menciptakan sebuah ide maupun gagasan-gagasan yang lebih baru yang dimana hal tersebut mengacu pada sifat manusia yang dibentuk dari proses pengalaman sehingga mampu untuk terus memperbaiki dan mengembangkan sesuatu menjadi lebih baik. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa strategi kreatif ialah rencana perancangan akan sesuatu yang dimana perancangan tersebut merupakan solusi dari permasalahan-permasalahan yang terjadi. Adapun strategi kreatif yang digunakan pada perancangan informasi Museum Keraton Kesultanan Sambaliung ini menggunakan metode Adapun pada perancangan informasi menggunakan metode 5W+1H (*What, Why, Who, Where, When, How*) yang mana dalam buku “Studi Kasus Dan Desain” (Yin : 2013, h. 14) menyatakan bahwa penggunaan metode 5W+1H adalah bertujuan untuk menentukan suatu jawaban yang telah diketahui mengenai suatu topik, mengenai metode ini pertamakali diperkenalkan oleh Walkinson pada tahun 1880an dengan konsep awal ialah 3W (*What, Why dan What of it*) yang kemudian dikembangkan oleh Kliping pada tahun 1902 menjadi 5W+1H dalam bukunya “*Just So Stories*”, berikut adalah pemaparan metode 5W+1H dalam perancangan ini ;

- *What* (apa)

Sign system menurut *Sign System* dalam hal ini berdasar pada konteks desain komunikasi visual merupakan hasil rangkaian representasi visual yang bertujuan sebagai media interaksi manusia dalam ruang publik (Sumbo Tinarbuko: 2012, h.12). Dalam perancangan ini ruang public yang menjadi media iteraksi ialah Museum Keraton Kesultanan Sambaliung yang mana merupakan salah satu dari 2 bangunan bersejarah yang ada di Kabupaten Berau Kamlimantan Timur, bangunan ini telah berdiri dari tahun 1881 oleh karena itu bangunan ini sekaligus menjadi saksi dari perjuangan masyarakat Kabupaten Berau mempertahankan diri dari kolonialisme pada masa itu.

- *Why* (mengapa)

Perancangan ini bertujuan untuk memperbaiki dan menata ulang Sign System yang ada di Museum Keraon Kesultanan Sambaliung serta memberikan nilai estetis pada pengaplikasiannya yang pada akhirnya mampu memberikan informasi yang efektif dan akurat kepada target khalayak.

- *Who* (siapa)

Target utama dalam perancangan ini terbagi menjadi 2 primer dan sekunder berikut penjelasannya;

- a) Target primer ialah dan wisatawan yang berkunjung ke museum Keraton Kesultanan Sambaliung
- b) Target sekunder ialah masyarakat umum (seluruh rentang usia) yang berdomisili di Kabupaten Berau khususnya remaja akhir (17 hingga 25 tahun) yang berdomisili di Kabupaten Berau.

- *Where* (dimana)

Perancangan *Sign System* ini dilaksanakan sepenuhnya di Kota Bandung Jawa Barat namun untuk pengaplikasian dari perancangan ini akan dilaksanakan di Museum Keraon Sambaliung, Jalan Raja Alam 1, Kabupaten Berau Kalimantan Timur.

- *When* (kapan)

Pengaplikasian dari media *Sign System* ini mulai diterapkan pada tanggal 15 September 2019 yang bertepatan pada hari jadi Kabupaten Berau yang ke 66.

- *How* (bagaimana)

Dalam perancangan informasi ini menggunakan Sign System sebagai media utama, adapun kemudian dibantu dengan media pendukung merchandise resmi yang dijual dan gimmick yang diberikan secara gratis oleh pihak Museum.

### **III.3.7 Strategi Media**

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya Strategi ialah ilmu tentang rencana untuk mencapai suatu tujuan, sedangkan media berasal dari Bahasa latin yang merupakan bentuk wajar dari “Medium” yang secara Bahasa berarti “perantara” yang bermakna

sebagai sarana dari sebuah individu untuk menyampaikan suatu informasi kepada suatu individu lain (Heinich, dkk dalam Heramawa : 2007). Dari pemaparan tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa Strategi media merupakan bagaimana caranya suatu individu untuk menyampaikan pesan kepada individu lain dengan efektif dan efisien sehingga mampu dengan mudah untuk dimaknai secara baik dan benar.

### **III.3.7.1 Media Utama**

Dalam buku semiotika komunikasi visual Tinarbuko, Sumbo (2009. Halaman.91) menyatakan “Suatu tanda bukanlah ilmu yang bersifat pasti, melainkan suatu hal yang dibangun oleh pengetahuan yang lebih terbuka”, dan menurut A, Johanis (2015:2) “*sign system* berasal dari bahasa Inggris yaitu “sign” yang berarti tanda atau lambang, dan “system” yang berarti aturan. *Signage* berfungsi sebagai salah satu media untuk menginformasikan suatu petunjuk, peringatan, ataupun larangan. Dari kedua pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa suatu *sign system* baiknya didasari oleh pengetahuan yang mampu lebih mudah untuk menyerap informasi melalui suatu tanda-tanda yang bersifat petunjuk, peringatan maupun larangan

Adapun penggunaan media utama dalam perancangan ini ialah menggunakan *Sign System*, diharapkan dari penggunaan media ini mampu untuk menyampaikan informasi kepada khalayak sasaran dengan lebih mudah. media utama dalam perancangan *sign system* ini meliputi sebagai berikut;

- *Direction* (Direksi)  
*Sign system* yang bertujuan untuk menunjukkan tanda arah kepada target khalayak
- *Identification* (Identifikasi)  
*Sign system* yang berisi tentang informasi mengenai tanda tempat yang target khalayak tuju selama berada di Museum Keratom Kesultanan Sambaliung
- *Regulation* (Regulasi)  
*Sign system* yang memuat informasi tanda larangan dan apa saja hal-hal yang tidak boleh dilakukan selama berada di area Museum Keratom Kesultanan Sambaliung

### III.3.7.2 Media Pendukung

Dalam perancangan informasi Museum Keraton Kesultanan Sambaliung melalui media *sign system* selain media utama menggunakan juga media pendukung hal tersebut bertujuan untuk menghasilkan produk kreatif dalam bentuk *gimmick* maupun *merchandise*, berikut adalah beberapa media pendukung dalam perancangan ini ;

1. *Brosur Guide*

*Brosur Guide* adalah produk yang secara gratis diberikan kepada pengunjung yang datang ke museum Keraton Sambaliung, memuat informasi terkait latar belakang dari museum dan regulasi yang berlaku selama berada di area museum.

2. *Puzzle*

*Puzzle* adalah produk yang hanya diberikan secara gratis kepada pengunjung Museum Keraton Kesultanan Sambaliung dengan rentang usia masa balita umur 0 hingga 5 tahun, pemberian *puzzle* ini diharapkan dapat merangsang pemikiran balita dan mampu menciptakan memori yang baik akan museum.

3. *Post It*

*Post It* adalah produk yang hanya diberikan secara gratis kepada pengunjung Museum Keraton Kesultanan Sambaliung dengan rentang usia dewasa awal hingga dewasa akhir (26 hingga 45 tahun), pemberian *post it* ini diharapkan dapat menjadi objek penanda sebuah catatan dan mampu menjadi reminder.

4. Gantungan Kunci

Pemberian gantungan kunci bertujuan untuk memberikan tanda bahwa individu yang memilikinya telah pernah berkunjung ke Museum Keraton Kesultanan Sambaliung.

5. Tumbler

Untuk media tumbler bersifat sebagai *merchandise*, tumbler bertujuan sebagai produk *reminder*, dijual dengan harga Rp 25.000 dan hanya dijual di Museum Keraton Sambaliung saja.

6. *Hardcase Handphone*

Untuk media *Hardcase Handphone* bersifat sebagai *merchandise* dan dijual dengan harga Rp 60.000, selain itu penjualan produk ini eksklusif hanya sepanjang bulan September tahun 2019 saja.

7. Tas Serut

Untuk media *Hardcase Handphone* bersifat sebagai *merchandise* dan dijual dengan harga Rp 65.000, selain itu penjualan produk ini eksklusif hanya sepanjang bulan September tahun 2019 saja.

8. Pena

Pemberian pena bertujuan sebagai pengingat bahwa individu yang memilikinya telah pernah berkunjung ke Museum Keraton Kesultanan Sambaliung, untuk pemberian pena ini diberikan secara gratis kepada pengunjung dengan rentang usia remaja awal hingga lansia awal (11 tahun hingga 55 tahun).

9. *Mouse Pad*

Mouse pad merupakan media *merchandise*, dijual dengan harga Rp 50.000 untuk media ini tersedia hanya 66 pcs saja, hal tersebut berkaitan dengan ulang tahun Kabupaten yang ke 66 pada tahun 2019.

10. *Infotainment Map*

*Infotainment map* adalah suatu bentuk informasi visual yang berfungsi agar dapat memberikan kemudahan memahami sebuah lokasi dengan skala yang lebih luas.

### **III.3.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media**

Dalam pendistribusian karya perancangan *sign system* ini sepenuhnya dijadwalkan oleh pihak perancang, hal tersebut dikarenakan mengingat kondisi dari jarak antar lokasi pengaplikasian perancangan dan lokasi pembuatan media terlapau jauh, selain dari pada itu beberapa media pendukung akan dijual kepada target khalayak yang berkunjung ke Museum Keraton Kesultanan Sambaliung seperti *puzzle*, *post it*, dan gantungan kunci.

Tabel III.2 Waktu pelaksanaan (*timeline*) penggunaan media Sign system  
 Sumber : Dokumen Pribadi (14 Juli 2019)

Media Utama	Agustus				September				Oktober				November			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
<i>Sign System (Direction)</i>																
<i>Sign System (Regulation)</i>																
<i>Sign System (Identification)</i>																
<b>Media Pendukung</b>																
<i>Puzzle</i>																
Gantungan Kunci																
<i>Post it</i>																
Brosur <i>Guide</i>																
Tumbler																
<i>Hardcase Handphone</i>																
Tas Serut																
Pena																
<i>Mouse Pad</i>																
<i>Infotainment Map</i>																

Dimulai dari tanggal 15 september 2019 media utama *sign system* mulai di terapkan pada Museum Keraton Kesultanan Sambaliung hal tersebut dikarenakan untuk sekaligus memperingati hari jadi Kabupetan Berau yang ke-66. Untuk media pendukung pengaplikasiannya bersifat mendukung dari media utama dan mulai di dapat dijual bilikan maupun di berikan secara gratis mulai dari tanggal 1 september 2019.



### **III.4 Konsep Visual**

Kata Konsep (*conceptum*) ialah kata yang berasal dari Bahasa latin, kata ini secara gamblang diartikan sebagai sesuatu yang mudah untuk dipahami, garis besar dari kata konsep adalah merupakan sesuatu yang secara umum menjelaskan ataupun menyusun suatu objek, ide, peristiwa, situasi maupun akan pikiran yang bertujuan agar dapat memudahkan proses komunikasi. Sedangkan visual ialah sesuatu yang wujudnya dapat dilihat oleh mata, dari kedua kata tersebut dapat disimpulkan bahwa konsep visual ialah sesuatu yang terlihat dan mudah untuk dimaknai oleh seseorang, adapun perancangan konsep visual ini telah diatur sedemikian rupa yang sekiranya diharapkan dapat menyampaikan informasi dengan efisien dan efektif dilain sisi pula mampu dimaknai dengan baik dan benar.

#### **III.4.1 Format Desain**

Adapun format desain yang digunakan dalam perancangan ini ialah menggunakan format *landscape* untuk *identification* sedangkan *regulation* dan *direction* menggunakan format desain portrait, penggunaan format desain yang berbeda tersebut dikarenakan perancangan ini ingin mengoptimalkan bahan baku dan tata letak yang efisien adapun hal lain ialah untuk memudahkan penataan antara piktogram dan text yang desain.

#### **III.4.2 Tata Letak (*Layout*)**

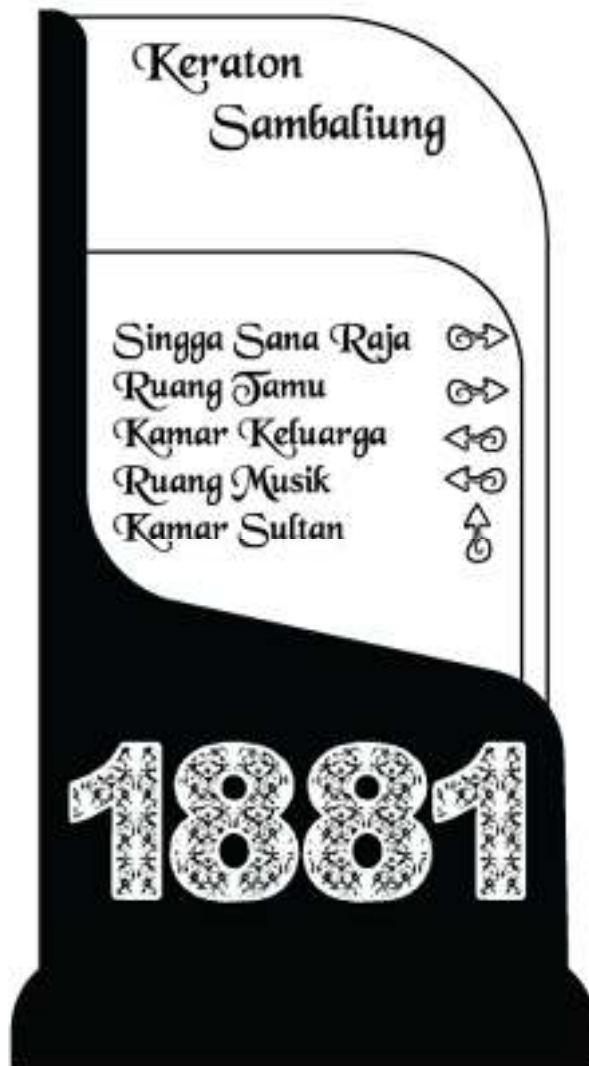
Tata letak (*layout*) ialah gabungan antara beberapa elemen grafis yang ditata sedemikian rupa untuk menghasilkan desain yang baik dan mudah untuk dipahami pada sebuah media, dalam perancangan *sign system* Museum Keraton Kesultanan Sambaliung ini tata letak yang digunakan ialah *centre* (rata tengah) untuk *regulation*, adapun penggunaan tata letak tersebut ialah untuk mengoptimalkan ruang bagi panel *sign system* dan memudahkan untuk dibaca, sedangkan tata letak dalam *sign system direction* visual diletakkan pada bagian sebelah kanan dan teks sebelah kiri sedangkan untuk *sign system identification* visual diletakkan pada bagian kiri dan teks di sebelah kanan.



Gambar III.5 Tata Letak *regulation*  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)



Gambar III.4 Tata Letak *Identification*  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)



Gambar III.5 Tata Letak *Direction*

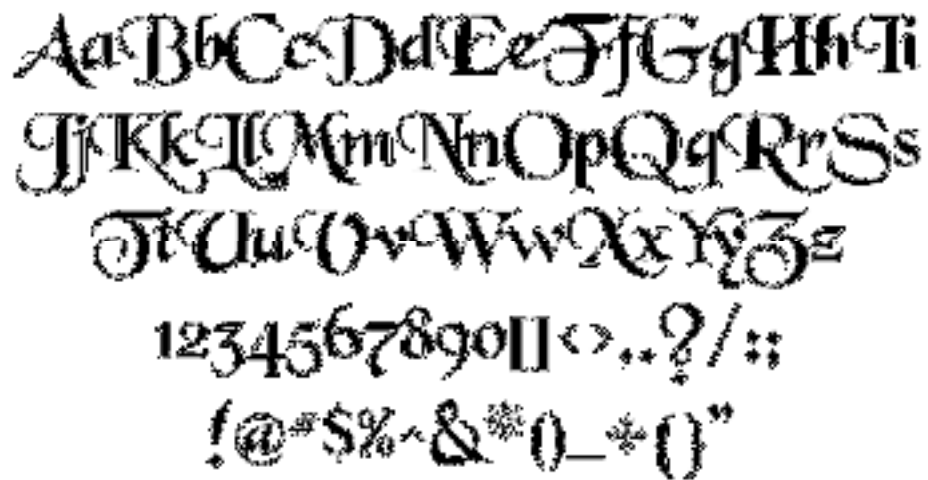
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

### III.4.3 Tipografi

Tipografi adalah seni dalam menata satuan huruf yang dimana dapat prakteknya memanipulasi huruf dengan mengatur dimensi dan peletakannya pada suatu bidang yang telah tersedia yang pada akhirnya mampu menciptakan suatu impresi tertentu bagi individu yang membacanya disisi lain tidak hanya meningkatkan nilai estetis, namun juga memiliki nilai keterbacaan yang baik dari jarak dekat maupun jauh, mengutip dari

pernyataan Roy Brewer (Adi Kustianto. Pengantar Tipografi : halaman 2) tipografi memiliki artian yang cakupannya sangatlah luas mulai dari penataan halaman hingga pengaturan huruf (*set*).

Adapun huruf yang digunakan dalam perancangan ini ialah huruf BlackChancery dengan gaya *decorative*, huruf ini diciptakan oleh Earl Allen dan Doug Miles, lisensi penggunaan huruf ini ialah domain publik, adapun penggunaan font ini ialah dikarenakan aksen dari hurufnya terlihat dinamis dan fleksibel, dilain sisi karena objek perancangan memiliki latar belakang Islam huruf ini pula masih termasuk dalam keluarga huruf arabik, dan tingkat keterbacaan dari huruf ini tergolong baik dari jarak dekat maupun jauh.



Gambar III.6 font  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

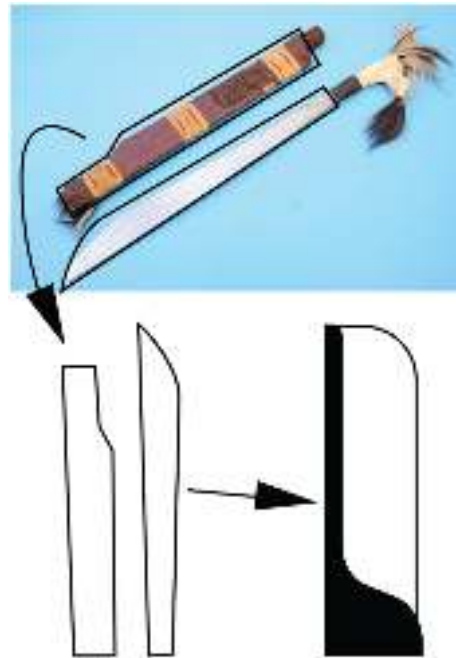
#### III.4.4 Ilustrasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ilustrasi ialah gambar yang bertujuan untuk memperjelas isi dari sebuah karya tulis, sedangkan secara harafiah ilustrasi berasal dari Bahasa latin “*illustrare*” yang artinya adalah penggambaran secara nyata. Dari kedua pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa ilustrasi merupakan seni membuat gambar yang pada akhirnya mampu memperjelas dan memaparkan suatu

naskah melalui gambaran. Dalam hal perancangan ini ilustrasi dibagi menjadi beberapa bagian berikut penjelasannya

#### III.4.4.1 Bentuk

Adapun penggambaran bentuk dari *sign system* yang telah dirancang terinspirasi dari Mandau, yang mana merupakan senjata khas dari Suku Dayak Kalimantan.



Gambar III.7 Penyederhanaan  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Penyederhanaan bentuk pada bagian yang tajam dari Mandau, ditransformasikan ke dalam bentuk yang lebih dinamis dan sederhana yang kemudian diaplikasikan pada perancangan *frame sign system* ini pula dibelikan wadah untuk menempatkan teks dan *pictogram*.

#### III.4.4.2 Pola

Pola atau yang lebih dikenal dengan *pattern* menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah corak, dalam perancangan *sign system* ini penggunaan dari pola sendiri diaplikasikan pada media utama dan media pendukung, pembuatan pola ini sendiri

diambil dari penyederhanaan bentuk dari ornamen floral ukiran suku Dayak yang kemudian disederhanakan bentuknya.



Gambar III.8 Pola  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Pola ukiran Suku Dayak kemudain ditransformasikan kedalam bentuk yang lebih dinamis dan sederhana lalu diaplikasikan pada pada perancangan *frame sign system*. Adapun dari penggunaan pola ini bertujuan untuk mempertegas karakter budaya Kalimantan pada penerapan *sign system*.

#### III.4.4.3 Ikon

Mengutip pernyataan dari Charles Sanders Pierce, ikon adalah hubungan antara tanda dengan objeknya atau acuan yang memiliki sifat kemiripan (Sobur, 2004:41) sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ikon adalah lusikan pada suatu panel, dari kedua pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa ikon ialah merupakan suatu gambar yang memiliki kemiripan dengan objek yang sesungguhnya. Dalam perancangan sign system ini ikon yang digunakan pada media-media yang diproduksi diambil dari bentuk bangunan Museum Keraton Kesultanan Sambaliung.



Gambar III.9 Ikon  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Seperti dapat dilihat pada gambar diatas, pembuatan ikon didasari dari bentuk bangunan yang memiliki garis yang tegas, kemudia warna yang digunakan para ikon ini pula didasari warna-warna utama pada bangunan museum namun kemudian ditambahkan lagi nilai-nilai filosofis dari warna Suku Dayak.

#### III.4.4.4 Gaya Visual

Dalam perancangan *sign system* ini objek dari panel-panel yang diproduksi memiliki gaya visual *vector* dengan konsep *flat design*, *flat design* sendiri apabila ditinjau dari kata memiliki masing-masing arti *flat* ialah datar dan *design* adalah desain jadi singkatnya flat desain berarti ialah desain yang datar. Pada awal mula perkembangannya flat design alwalnya merupakan perkembangan dari gaya desain *the swiss style* yang mulai ada dan berkembang pada tahun 1940-1950an di Swiss, dalam prakteknya gaya visual ini mengutamakan garida, tipografi dan tata letak yang rapih.



Gambar III.10 Gaya Visual  
Sumber: [www.design-is-fine.org](http://www.design-is-fine.org) (2019)

#### III.4.5 Warna

Dalam perancangan *sign system* warna Warna berperan sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari sebuah karya desain. Hendry Dreyfuzss (Hartono,2010). Adapun penggunaan warna pada perancangan sign system

ini menggunakan warna-warna yang diambil dari objek bangunan Museum Keraton Kesultanan Sambaliung sendiri, namun selain dari pada itu warna-warna yang digunakan pada perancangan ini diambil dari nilai luhur Suku Dayak Kalimantan Timur, berikut penjelasannya;

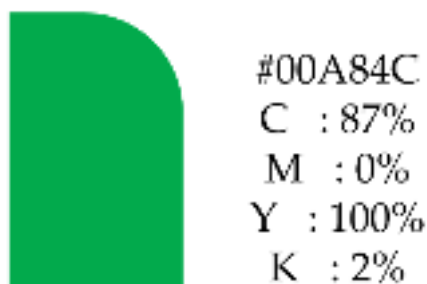
### 1. Warna Kuning



Gambar III.11 Warna Kuning  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Penggunaan warna kuning dalam perancangan ini adalah warna yang bersifat wajib (primer), karena warna ini digunakan sebagai warna utama dalam setiap media yang di produksi, adapun penggunaan warna kuning ini diambil dari warna bangunan museum sendiri, selain itu warna kuning oleh Suku Dayak diercaya sebagai warna yang sifatnya agung dan keramat.

### 2. Warna Hijau



Gambar III.12 Warna Hijau  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Penggunaan warna hijau dalam perancangan ini adalah warna yang bersifat pendukung(sekunder), karena tujuan utama dari penggunaan warna ini digunakan



sebagai warna yang bersifat mempertegas dari media setiap media yang di produksi, adapun penggunaan warna hijau ini pula diambil dari warna bangunan museum sendiri, disisi lain warna hijau oleh Suku Dayak diercaya sebagai warna yang sifatnya menggambarkan keadaan alam semesta.

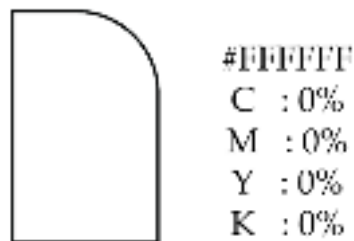
### 3. Warna Merah



Gambar III.13 Warna Merah  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Penggunaan warna merah dalam perancangan hanya diaplikasikan pada panel *sign regulation*, hal tersebut dikarenakan kesan dari warna merah bersifat larangan, selain itu warna merah oleh Suku Dayak diercaya sebagai warna yang sifatnya abadi.

### 4. Warna Putih

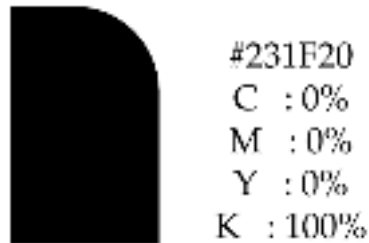


Gambar III.14 Warn Putih  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Penggunaan warna putih dalam perancangan hanya diaplikasikan pada panel *sign regulation*, hal tersebut dikarenakan warna putih ini berfungsi agar *sign regulation*

dapat dilihat dengan jelas, selain itu warna putih oleh Suku Dayak dipercaya sebagai warna yang sifatnya suci.

## 5. Warna Hitam



Gambar III.15 Warna Hitam  
Sumber: Dokumen Pribadi (2019)

Penggunaan warna hitam dalam perancangan diaplikasikan pada beberapa objek sign system seperti *pictogram*, ikon, dan huruf. Hal tersebut dikarenakan warna hitam ini diharapkan mampu memberikan kejelasan terhadap individu yang melihatnya, selain itu warna hitam oleh Suku Dayak dipercaya sebagai warna yang mampu menolak kesialan.