BAB III
STATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III. 1 Target Audiens

Media Informasi ini dibuat untuk memberikan informasi yang berhubungan dengan segala ketentuan yang ada di Jalur Pendakian Gunung Ciremai, maupun dari segi informasi lokasi sampai informasi arahan menuju suatu tempat yang akan dituju oleh para pengunjung atau pendaki.

Maka target audiens yang ditentukan berdasarkan segi demografis, geografis, dan psikografis sebagai berikut:

- **Demografis**
    - Usia : Remaja 12-21 tahun, dewasa 21-30 tahun, dan orang tua 30 tahun keatas. Dari pembatasan usia diatas, pada usia ini audiens mulai mengerti dengan arahan informasi yang diberikan oleh suatu tempat wisata ataupun tempat umum lainnya, sehingga akan lebih mudah memahami media informasi yang diberikan.
    - Status Ekonomi : Kalangan menengah dan menengah atas
    - Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
    - Status : Pelajar, Mahasiswa, dan Pekerja Kantor

- **Geografis**

    Target sasaran secara geografis objek pendakian Gunung Ciremai ini adalah para pendaki atau peneliti di wilayah Kuningan, di luar wilayah kuningan, dan pendaki atau peneliti asing.

- **Piskografis**

  Para pengunjung atau pendaki Gunung Ciremai yang menyukai mendaki gunung, berpetualang, mencintai alam serta lingkungannya, dan untuk merasakan pengalaman baru yang lebih menantang.

Melihat dari uraian diatas maka disimpulkan bahwa target audiens dari perancangan media informasi peta jalur pendakian ini adalah keluarga, pendaki, dan peneliti dari semua kalangan remaja maupun dewasa dan ingin mudah mendapatkan informasi untuk mempersiapkan menuju target yang mereka tuju dengan praktis dan jelas.

III. 2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang akan dibuat mengenai media informasi kawasan pendakian Gunung Ciremai ini adalah dengan merancang media informasi yang dapat memenuhi kebutuhan akan informasi fasilitas pendukung apa saja yang ada di kawasan pendakian Gunung Ciremai.

Informasi yang ingin disampaikan berupa media informasi seperti peta kreatif jalur pendakian dan tanda arah menuju puncak. Perancangan media informasi ini dituangkan kedalam dua media, yakni: media utama dan media pendukung. Dimana media utama akan di rancang seperti *infotaiment map* yang isinya menyampaikan berbagai macam informasi tentang gunung ciremai secara *detail*. Media pendukung hanya sebagai pelengkap informasi dan sarana promosi dari media utama.

III. 2.1 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang dilakukan oleh penulis ada dua, yaitu pendekatan komunikasi secara visual dan verbal.

1. Pendekatan Komunikasi Visual

Pendekatan secara visual dilakukan dengan cara menyampaikan informasi kepada pengunjung dengan menggunakan penyederhanaan objek,

ilustrasi dan tipografi yang dibuat menjadi visual yang tidak menghilangkan ciri khas dari Objek Pendakian Gunung Ciremai yaitu berupa Taman Nasional Gunung Ciremai, karena gaya visual yang di buat dengan *full vector* dan warna - warna yang terang sehingga visual mudah tersampaikan kepada pengunjung atau pendaki..

2. Pendekatan Komunikasi Verbal

Pendekatan komunikasi verbal dalam strategi kreatif perancangan ini menggunakan penyampaian komunikasi menggunakan bahasa Indonesia. Hal tersebut ditujukan agar penyampaian komunikasi menjadi mudah dimengerti oleh penerima pesan.

III. 2.2 Strategi Kreatif

Perancangan media informasi agar mencapai tujuan yang diharapkan harus memiliki konsep visual yang tepat dengan target sasaran sehingga diharapkan dapat disampaikan dan dipahami dengan mudah. Terdapat informasi peta jalur pendakian, seperti petunjuk arah menuju puncak, larangan, himbauan pada obyek jalur pendakian Gunung Ciremai. Perancangan media informasi pada obyek jalur pendakian ini disesuaikan dengan ciri khas, segmentasi, dan unsur-unsur pada Taman Nasional Gunung Ciremai itu sendiri seperti gunung, dengan konsep yang baru diharapkan dapat selaras dengan karakter obyek pendakian Gunung Ciremai dan yang sangat penting adalah pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah dan jelas.

III. 2.3 Strategi Media

Strategi media yang digunakan disesuaikan dengan fenomena permasalahan yang ada, dalam hal ini adalah perlunya media yang dapat memberi informasi tentang fasilitas jalur pendakian apa saja yang ada di kawasan jalur pendakian Gunung Ciremai Yakni berupa peta jalur pendakian dan tanda arah atau petunjuk. Karena media tersebut dianggap tepat untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi.

- Media Utama

  Media utama dalam perancangan informasi ini adalah *Infotainment Map* jalur pendakian yang telah dijelaskan menurut Badan Koordinasi Survei dan Pemetaan Nasional (BAKOSURTANAL 2005) Peta merupakan wahana bagi penyimpanan dan penyajian data kondisi lingkungan, merupakan sumber informasi bagi para perencana dan pengambilan keputusan, perancangan peta jalur pendakian ini diharapkan mampu membantu memudahkan pengunjung untuk menuju tempat yang mereka tuju.

- Media Pendukung

  Media pendukung merupakan media tambahan untuk mendampingi media utama agar penyampaian dari media utama dapat diaplikasikan dengan media pendukung. Media pendukung yang digunakan pada media informasi tentang peta jalur pendakian ini yaitu :

  1. Media tanda arah, Tanda himbauan dan ,Tanda larangan, tergabung dalam sign system yang di buat untuk memberikan informasi ketika melakukan pendakian di jalur pendakian.

  2. *Trash bag* TNGC ini adalah sebagai tempat kita sampah membuang sampah ketika melakukan pendakian, plastik sampah ini akan diberi oleh petugas pos pendakian selain itu sebagai tugas kita membawa sampah turun dan perjalanan pedakian itu sangat efektif untuk mengurangi sampah yang di buang di gunung dan siapa lagi kalau bukan pendaki lagi yang mengambil sampahnya.

  3. Stiker Taman Nasional Gunung Ciremai ini dibuat untuk supernir sehingga pendaki bisa membeli oleh - oleh sepulang atau ketika

datang ke gunung ciremai dan bisa juga sebagai kenang - kenangan karena sudah pernah datang dan mendaki ke gunung ciremai yang tertinggi se Jawa Barat.

4. Tempat minum TNGC adalah sebagai barang dagangan yang nantinya langsung di jual di pos pendakian karena tempat air minum ini bermanfaat supaya tidak terlalu banyak membawa air minum kemasan yang nantinya botol kemasan akan menjadi sampah.

5. Pin logo Taman Nasional Gunung Ciremai ini dibuat untuk supernir sehingga pendaki bisa membeli oleh - oleh sepulang atau ketika datang ke gunung ciremai dan bisa juga sebagai kenangan ketika pulang dari gnung ciremai.

6. Syal Taman Nasional Gunung Ciremai ini dibuat untuk supernir sehingga pendaki bisa membeli oleh - oleh sepulang atau ketika datang ke gunung ciremai dan bisa juga sebagai kenang - kenangan karena sudah pernah datang dan mendaki ke gunung ciremai yang tertinggi se Jawa Barat.

7. *Gate* atau gerbang selamat datang dan selamat jalan yaitu sebagai tanda supaya pengunjung atau pendaki tahu ketika melewati gerbang tersebut adalah awal dari pendakian menuju pos pertama tempat pendaftaran pendakian gunung ciremai.

Media pendukung ini diharapkan dapat membantu pengunjung agar lebih tahu Gunung Ciremai, dan mengenai tentang fasilitas apa saja yang ada didalam objek jalur pendakian Gunung Ciremai.

III. 2.4 Strategi Distribusi

Peta jalur pendakian disebarkan disetiap pos - pos pendakian pertama Gunung Ciremai. Sedangkan tanda arah atau petunjuk di tempatkan di pos pendakian pertama sampai pos pendakian sebelum puncak, karena dengan itu dapat terlihat jelas oleh pendaki atau pengunjung ketika melakukan pendakian.

Tabel III.1 Tabel Waktu Dan Tempat

No	Tempat	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan		
			Minggu I	Minggu II	Minggu III
1	Di setiap pos pertama	Pemasangan peta dan tips pendakian	[redacted]		
2	Dari pos pertama sampai pos sebelum puncak	Pemasangan tanda arah		[redacted]	
3	Dari pos pertama sampai puncak	Pemasangan tanda larangan, peringatan dan himbauan			[redacted]

III. 3 Konsep Visual

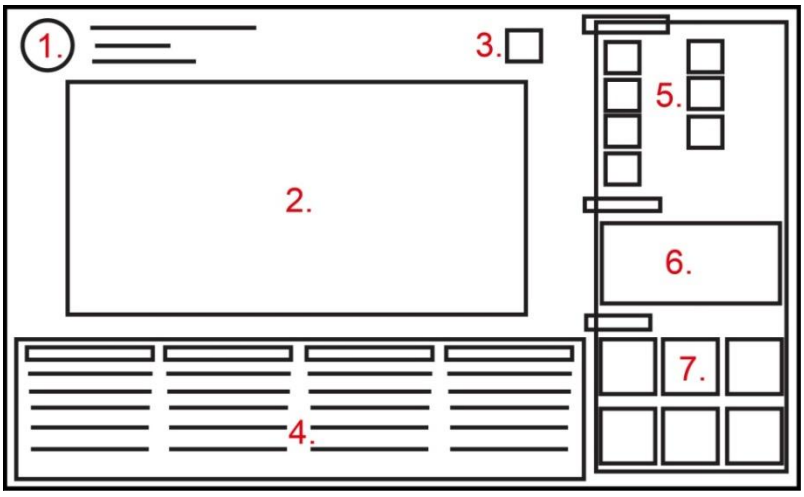
Konsep visual dari perancangan media informasi ini adalah menampilkan visualisasi yang menampilkan ciri khas atau karakter dari Gunung Ciremai itu sendiri. Penyampaian secara informatif dengan menggunakan perpaduan ilustrasi dan tipografi yang disesuaikan dengan konsep penggunaan dasar elemen-elemen desain yang menarik, enak dilihat dan mencitrakan dari Gunung Ciremai.

III. 3.1 Format Desain

Format desain yang digunakan dalam pembuatan media informasi ini mengacu pada bentuk persegi panjang atau pada peta jalur pendakian dengan ukuran A3, pada tanda petunjuk mengacu pada bentuk persegi panjang yang pendek dan ujung pinggirnya diberi bentuk segitiga atau runcing berukuran tinggi 10cm lebar 30cm¸ dan pada himbauan atau larangan mengacu pada bentuk persegi panjang yang lebih pendek, semua dasarnya berbentuk landscape berukuran 20cm. Sedangkan format desain media informasi pendukung disesuaikan pada media-media yang akan digunakan.

III. 3.2 Tata Letak

Tata letak yang digunakan di jalur pendakian Gunung Ciremai ini adalah tata letak yang dibuat untuk memudahkan para pendaki atau pengunjung untuk menangkap pesan yang kita sampaikan melalui gambar dan tulisan selain itu dari segi grafis peta jalur pendakian menggunakan tanda, garis,tanda arah yang menggunakan simbol panas, dan tanda himbauan mengunakan bacaan atau tulisan, gambar yang terlihat menarik dan dan telah di sesuaikan dengan konsep visualnya sehingga dapat dimengerti oleh para pendaki atau pengunjung yang datang.



Gambar III.1 Tata Letak Visual

1. Penempatan logo Taman Nasional Gunung Ciremai di sertai tulisannya.
2. Penempatan visual peta jalur pendakian disertai icon lokasi - lokasi pos peristirahatan.
3. Penempatan logo tanda arah angin atau kompas.
4. Penempatan keterangan nama - nama pos, ketinggian lokasi, jarak dari pos ke pos selanjutnya dan keterangan wilayah kawasan.
5. Penempatan icon -icon legenda visual.
6. Penempatan peta akses lokasi gunung ciremai
7. Penempatan foto - foto lokasi di gunung ciremai.

III. 3.3 Tipografi

AMERICAN PURPOSE CASUAL 01

Dengan logo TNGC dengan warna yang di sesuaikan dengan warna logo tersebut dan sering di gunakan sebagai judul atau sub judul.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
!@&_?:
1234567890

MYRIAD PRO

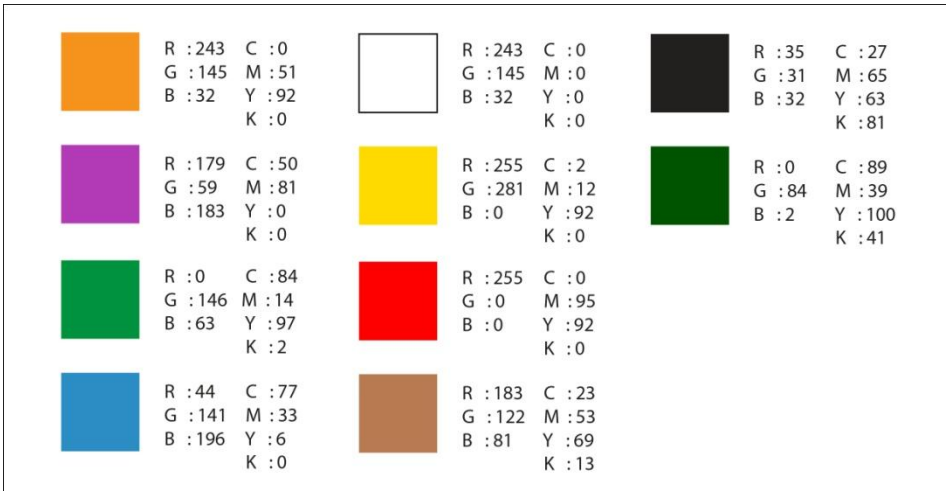
Font ini digunakan karena bentuknya yang sederhana simpel sangat mudah dibaca sangat cocok digunakan untuk bacaan informasi seperti himbauan, larangan dan info lokasi.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
!@&_+?:)(*&%^$#$^":><
1234567890

III. 3.4 Warna

Pewarnaan yang dipilih adalah warna-warna terang atau contras karena warna - warna ini sangat cocok untuk media informasi seperti peta jalur pendakian ini di tambah dengan sign system tanda arah, himbauwan, dan larang harus menggunakan warna yang mewakili pesannya sehingga pesan dan informasi mudah terlihat, mudah dipahami, dan dimengerti.

Ini warna - warna yang sering terlihat atau di gunakan dalam perancangan Peta Jalur Pendakian dan *Sign system*.



Gambar III.2 Warna yang sering telihat Di Visual

Warna yang digunakan yaitu :

- Orange : digunakan sebagai warna *background* karena di sesuaikan dengan warna *background* dari logo Taman Nasional Gunung Ciremai itu sendiri.
- Kuning : digunakan sebagai warna yang memiliki arti himbauan.

- Putih : digunakan sebagai warna untuk sebagian *font* yang di tempatkan di *background* berwarna gelap.
- Biru : digunakan sebagai warna tanda lokasi dan informasi dari peta jalur pandakian tersebut.
- Hijau : digunakan sebagai warna untuk ilustrasi gunung yang sesuai dengan warna hijau.
- Coklat : digunakan sebagai warna tanda lokasi dan informasi dari peta jalur pandakian tersebut.
- Merah : digunakan sebagai warna visual legenda karena terlihat kontras dan mudah terlihat
- Hitam : digunakan sebagai warna untuk sebagian *font* yang di tempatkan di *background* berwarna terang.
- Ungu : digunakan sebagai warna tanda lokasi dan informasi dari peta jalur pandakian tersebut.
- Hijau : digunakan sebagai warna untuk ilustrasi gunung yang sesuai dengan warna hijau.

III. 3.5 Fungsi CMYK Dan RGB

Warna CMYK

Cyan Magenta Yellow Black yaitu sama dengan warna biru, merah, kuning dan hitam, CMYK merupakan warna-warna primer yang paling banyak digunakan pada printer CMYK lebih digunakan untuk desain yang nantinya ditampilkan ke media cetak jika warna CMYK di campur semua, akan menghasilkan warna hitam.

Warna RGB

Red Green Blue (merah, hijau, biru) RGB merupakan warna-warna primer yang digunakan pada monitor RGB lebih digunakan untuk desain yang ditampilkan ke media layar monitor jika warna RGB di campur semua, akan menghasilkan warna putih.