BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1. Tujuan Perancangan

Beberapa tujuan hasil perancangan dari *sign system* ini, yaitu memudahkan pengunjung untuk mendapatkan informasi yang diberikan di Kebun Binatang Bandung, sehingga pengunjung dapat menikmati fasilitas yang ada di Kebun Binatang Bandung dengan maksimal tanpa perlu bertanya kepada petugas kebun binatang. Selain itu, perancangan ini dibuat dengan maksud menciptakan *sign system* yang menarik dan informatif, namun tetap memiliki ciri khas dari kebun binatang itu sendiri.

3.2 Strategi Komunikasi

Komunikasi adalah salah satu upaya manusia secara turun temurun yang dilakukan untuk menyampaikan sebuah pesan sehinggga menimbulkan ketertarikan, emosi, keinginan, dan lain sebagainya. Dengan adanya komunikasi manusia dapat saling berinteraksi. Strategi komunikasi dalam pembuatan konsep perancangan ulang media informasi di Kebun Binatang Bandung ini digunakan agar pesan yang ingin disampaikan ke khalayak dapat dimengerti dan diterima dengan baik. Mengingat media informasi sangatlah penting di area tempat wisata, maka dari itu penulis memutuskan untuk menyampaikan suatu pesan mengenai klasifikasi binatang. Cara ini digunakan untuk memperkenalkan nama-nama binatang kepada para pengunjung dengan tujuan agar anak-anak yang mengunjungi kebun binatang tertarik dan merangsang rasa ingin tahu pada binatang-binatang yang ada.

Oleh karena itu, jika strategi komunikasi yang disampaikan dengan baik, dan terarah, maka pesan-pesan yang disampaikan di dalam sebuah media informasi akan direspon dengan baik oleh para target sasaran.

Bahasa yang digunakan untuk strategi komunikasi pada media informasi di Kebun Binatang Bandung adalah bahasa Indonesia dan sedikit bahasa Latin untuk klasifikasi binatang.

3.3 Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan strategi yang memunculkan daya tarik terhadap target sasaran agar tertarik terhadap informasi yang ditampilkan atau diberikan, sehingga dapat direspon dengan baik informasi yang telah diberikan. Hal yang akan dimunculkan pada media informasi yaitu harus jelas dan mudah dipahami oleh target sasaran. Untuk memunculkan ketertarikan dari target sasaran terhadap perancangan ulang media informasi di Kebun Binatang Bandung dibutuhkan *design* yang menarik, informatif, dan *legibility* tinggi agar mudah terbaca.

Untuk memperlancar dan mencapai tujuan proses komunikasi, disusun strategi untuk mencapai target komunikasi yaitu:

- Pada papan informasi satwa diperkenalkan sedikit pengetahuan tentang binatang, seperti pengetahuan dibidang biologi dengan mencantumkan nama *spesies*, *ordo* dan *family* dalam bahasa Latin, serta asal, makanan beserta status binatang tersebut. Namun pada papan edukasi binatang, informasi yang dicatumkan lebih lengkap, seperti habitat, penyebaran, ciri-ciri morfologi, sampai reproduksi.
- Membuat media informasi yang menarik dengan menyertakan ilustrasi binatang dalam bentuk *vector* untuk papan informasi satwa, papan edukasi, peta dan petunjuk arah agar target sasaran dapat mengetahui bentuk binatang.
- Membuat media informasi yang menarik dengan menyertakan ilustrasi untuk fasilitas umum, seperti toilet wanita, toilet pria, dan mesjid.
- Membuat media informasi berupa papan larangan yang dibuat dengan ilustrasi yang menarik agar pengunjung dapat mengerti larangan yang dimaksud.

- Membuat media informasi berupa papan peringatan yang dibuat dengan ilustrasi berupa cakaran dan tangan binatang agar pengunjung dapat mengerti tanda peringatan yang dimaksud.
- Membuat peta agar pengunjung tidak tersesat. Peta kebun binatang ini di buat dengan ilustrasi yang menarik dalam bentuk *vector*, karena anak-anak pada usia 3-13 tahun masih menyukai *cartoon* dengan bentuk yang lucu dan mudah dipahami.

3.4 Strategi Media

Media adalah alat penghubung , perantara dan sasaran serta saluran alat komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat secara umum dengan perencanaan dan sistematik serta berharap mendapatkan tanggapan dari penerima pesan, dan tentunya dibutuhkan tanggapan atau respon yang baik dari target sasaran.

Strategi media yang digunakan dalam informasi ini adalah media-media yang secara pendistribusiannya tidak menyulitkan bagi target sasaran. Agar pesan yang diinformasikan dapat dengan mudah untuk diterima target sasaran. Dan pemilihan media-media itu pun didasari dengan sifat dan fungsi dari setiap media informasi yang akan dipublikasikan.

3.4.1 Pemilihan Media

Media yang digunakan untuk menyampaikan pesan ini diantaranya adalah:

- **Media Utama**

  Papan Informasi Satwa

  Papan informasi satwa adalah media utama yang dipilih sebagai media informasi untuk memperkenalkan sedikit informasi dari seekor binatang. Seperti, nama *spesies, ordo, family,* asal, makanan dan status. Digunakan papan informasi binatang sebagai media utama

dikarenakan media informasi yang penting di dalam kawasan kebun binatang adalah *sign system* yang salah satunya dalah papan informasi binatang yang diletakkan disetiap depan kandang.

Papan Edukasi

Papan edukasi hampir sama dengan papan informasi satwa, namun papan edukasi berisi informasi binatang yang lebih lengkap. Biasanya, papan edukasi ini diperuntukan bagi binatang-binatang yang dilindungi atau akan hampir punah. Papan edukasi ini diletakkan di depan kandang.

Peta Kreatif

Agar pengunjung dapat dengan mudah mengetahui bahwa ia berada dimana, maka penyebaran peta Kebun Binatang Bandung ini perlu diletakkan dilima titik. Dengan adanya peta, luas area Kebun Binatang yang mencapai 14 hektare ini dapat meminimalisir pengunjung yang tersesat.

Petunjuk Arah

Agar pengunjung dapat dengan mudah mengetahui posisi kandang binatang ataupun area fasilitas yang akan dituju , maka petunjuk arah sangat penting berada dibeberapa titik area di kebun binatang. Petunjuk arah pun dirancang dengan ilustrasi yang menarik.

Papan Kompleks Reptil

Papan kompleks reptile ini dibuat karena kawasan binatang reptil di pisahkan dan memiliki area sendiri.

Papan Peringatan

Untuk setiap satwa liar yang galak atau buas, maka di depan setiap kandang di pasang papan peringatan agar pengunjung berhati-hati dengan satwa tersebut.

Papan Larangan

Agar kesehatan satwa selalu terjaga, maka setiap pengunjung diharapkan tidak memberi makanan terhadap satwa. Papan larangan ini tersebar hampir disetiap kandang agar setiap pengunjung sadar akan peraturan yang ada di kebun binatang untuk tidak memberi makan atau rokok.

Papan Fasilitas Umum

Papan fasilitas umum sangat penting dibuat agar pengunjung tidak perlu bertanya kepada petugas kebun binatang atas fasilitas-fasilitas yang sudah tersedia. Papan fasilitas umum ini diletakkan disetiap fasilitas-fasilitas yang ada di kebun binatang, seperti toilet pria, toilet wanita, dan mesjid.

- **Media Pendukung**

  Media Cetak:

  - *Flyer* adalah lembaran kertas cetak untuk melakukan informasi langsung yang dapat diterima oleh target sasaran. *Flyer* berfungsi sebagai media promosi untuk menarik perhatian. Penyebaran *flyer* akan dilakukan ke sekolah-sekolah, seperti TK, SD, dan SMP . *Flyer* dibuat bertujuan untuk memudahkan penyampaian promosi Kebun Binatang Bandung.

Media *Gimmick*

Gimmick menurut kamus bahasa Inggris adalah tipu muslihat atau alat, tetapi menurut kamus istilah periklanan Indonesia *gimmick*

adalah usaha untuk menarik perhatian khalayak melalui objek atau cara yang dianggap sebagai hal baru dan luar biasa sehingga menimbulkan minat untuk membeli produk tersebut. Selain itu, *gimmick* juga dibuat atas dasar sebagai media pengingat setelah menggunakan media utama.

Media ini digunakan karena biayanya lebih rendah serta media ini langsung ke target sasaran. Diaplikasikan melalui media-media yang memiliki kegunaan seperti, *education card* dan *sticker*.

- *Education Card*

  Education card adalah kartu edukasi yang berisi ejaan dari nama-nama binatang yang dilengkapi dengan ilustrasi dari binatang yang ada di kebun binatang. Untuk pembelian minimal 4 *ticket* pengunjung berhak mendapatkan satu lembar *education card*.
- *Sticker*

  Sticker adalah gambar yang bisa ditempel. Sticker yang dibuat merupakan gambar-gambar satwa yang bisa ditempel dimana saja. Untuk setiap pembelian *ticket* di Kebun Binatang Bandung akan mendapatkan satu buah *sticker* binatang.

3.4.2 Distribusi Media

Agar informasi ini sampai pada target sasaran maka perlu adanya strategi dalam mendistribusikan media informasi yang dibuat, hal ini dilakukan agar apa yang diharapkan dalam pendistribusian media informasi ini benar-benar sampai pada target sasaran.

3.4.3 Jadwal Penyebaran Media

Jadwal penyebaran media disebarkan setiap waktu kepada pengunjung tanpa ada batas waktu kapan informasi itu di butuhkan.

No	Media	Tempat	Waktu
1.	*Flyer*	Di sekolah-sekolah, seperti TK, SD, dan SMP.	Setiap hari sekolah selama promosi.
2.	*Education Card*	Di *ticket box*	Setiap pembelian minimal 4 *ticket*.
3.	Sticker	Di *ticket box*	Setiap pembelian *ticket*.

Tabel 3.1. Tabel Jadwal penyebaran Media

3.5 Konsep Visual

Konsep visual merupakan awal yang penting dalam menciptakan sebuah media informasi yang informatif dan menarik. Konsep desain untuk keseluruhan media informasi dibuat dengan konsep anak-anak, ditujukan bagi masyarakat khususnya anak-anak usia 3-12 tahun agar tertarik untuk mengunjungi kebun binatang.

Dalam konsep visual harus diperhatikan hal-hal seperti di bawah ini :

3.5.1 Format Desain

Dalam perancangan media informasi ini format desain yang dibuat sederhana dengan menonjolkan ilustrasi *vector* sebagai inti pesan melalui visual dan didukung dengan pesan yang disampaikan dengan tulisan dengan tujuan memperjelas dan mempertegas ilustrasi yang ditampilkan.

a. Format desain dengan *portrait*, yaitu papan informasi binatang dan papan fasilitas umum. Dengan *element visual* warna rumput yang berbeda, yaitu warna kuning untuk satwa herbivora, warna merah

untuk satwa karnivora, warna putih untuk satwa omnivora, dan warna hijau muda untuk area fasilitas umum.

b. Format desain dengan *landscape*, yaitu papan edukasi dengan *element visual* warna rumput yang berbeda, yaitu warna kuning untuk satwa herbivora, warna merah untuk satwa karnivora, warna putih untuk satwa omnivora serta element visual rumput berwarna hijau untuk petunjuk arah, papan peringatan, papan larangan, papan kompleks reptil, dan peta.

3.5.2 Layout

Tujuan utama *layout* adalah menampilkan *element* gambar dan teks agar menjadi komunikatif sehingga dapat memudahkan pembaca menerima informasi-informasi yang disajikan. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen visual yaitu gambar dan teks agar menjadi lebih komunikatif sehingga memudahkan pembaca dalam menerima informasi yang disajikan. Dalam setiap media *layout* yang disusun selalu mengacu pada konsep awal yaitu penempatan unsur-unsur grafis yang disusun sedemikian rupa untuk mendapat kesan yang menarik juga informatif.

Layout yang digunakan dalam media informasi ini lebih menonjolkan ilustrasi sebagai titik pusat perhatianya. Hal ini dimaksudnya agar ketika target sasaran melihat media tersebut perhatiannya dapat langsung tertuju pada visual.

3.5.3 Tipografi

Dalam dunia desain grafis, tipografi merupakan hal yang sangat penting. Tipografi adalah pesan maupun penyampaian pesan, tipografi memiliki banyak fungsi antar lain seperti:

a. Tipografi dapat menjadi kata maupun gambar.

b. Tipografi dapat menerjemahkan atau mengartikan sebuah pesan.
c. Tipografi dapat menarik minat dan perhatian khalayak.

Baik sebagai pelengkap suatu komunikasi visual, maupun sebagai unsur utama, huruf memainkan peranan sangat penting dalam keberhasilan suatu bentuk seni komunikasi grafis.

Jenis huruf yang digunakan adalah :

a) Cambria

Huruf Cambria digunakan pada *headline* papan informasi satwa, papan edukasi, petunjuk arah, dan peta. Jenis huruf ini mempunyai karakter resmi, dan memiliki legibilitas tinggi.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A b c d e f g h I j k l m n o p q r s t u v w x y z

, . / ; ‘ [ ] - = _ + { } : “ < > ? ! @ # $ % ^ & * ( )

1 2 3 4 6 7 8 9 0

b) Arial

Huruf Arial digunakan pada *subheadline* dan *body text* pada papan informasi satwa dan papan edukasi. Dengan desain huruf yang sederhana, maka jenis huruf ini mudah di baca.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h I j k l m n o p q r s t u v w x y z

, . / ; ‘ [ ] - = _ + { } : “ < > ? ! @ # $ % ^ & * ( ) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

c) Birch Std

Huruf Birch Std digunakan pada *headline* pada media *flyer*. Jenis huruf ini mempunyai tingkat keterbacaan yang jelas dan ramping.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h I j k l m n o p q r s t u v w x y z
.,/;‘[]<>?:“{}!@#$%^&*(0_-+=
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

d) Comic Sans MS

Huruf Comic San MS digunakan pada *body text* pada *flyer* dan *education card*. Huruf ini memiliki karakter anak-anak karena biasanya huruf ini di gunakan di komik-komik Jepang yang target sasarannya adalah anak-anak.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

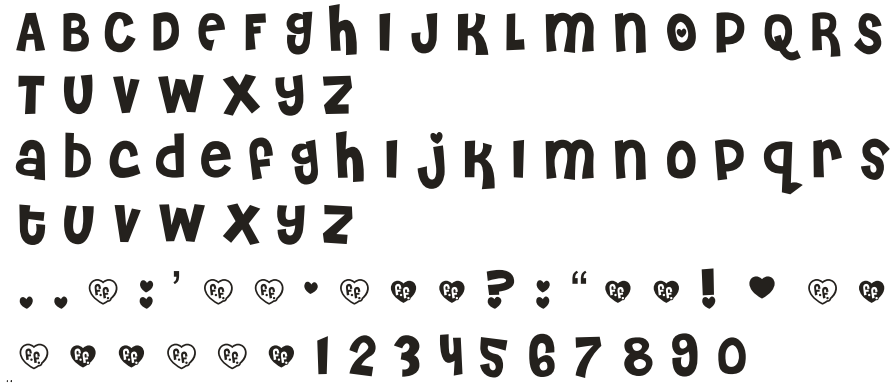
a b c d e f g h I j k l m n o p q r s t u v w x y z

, . / ; ' [ ] - = _ + { } : " < > ? ! @ # $ % ^ & *

( ) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

e) Cheri

Huruf Cheri digunakan pada *headline flyer*. Karakter huruf ini sangat mencirikan anak-anak. Diharapkan anak-anak yang sudah bisa membaca dapat tertarik mengunjungi Kebun Binatang Bandung.



f) Comic Andy

Huruf Comic Andy mempunyai karakter yang sama dengan huruf Chery dan Comic Sans MS, yaitu anak-anak. Huruf ini digunakan pada bidang bulat pada flyer.

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s
t u v w x y z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s
t u v w x y z
. . . ? ’ . . ’ . . . ? : “ . . ! . # $
% . . * . . 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

3.5.4 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan hal yang penting dalam memegang komunikasi dari sebuah *sign system*, karena dianggap sebagai bahasa *universal* yang menjembatani perbedaan bahasa yang ada.

Dalam bahasa Indonesia, ilustrasi adalah gambar (lukisan) untuk membantu memperjelas isi, buku, dan sebagainya. Gambar desain atau diagram untuk penghias (hal, sampul) sebagai penjelas tambahan berupa contoh bandingan untuk lebih jelas paparan (tulisan). Fungsi ilustrasi menurut Dendi Sudiana dalam bukunya “Komunikasi Periklanan Cetak” adalah menarik perhatian, merangsang minat, membaca keseluruhan pesan, menonjolkan salah satu keistimewaan produk, menjelaskan suatu pernyataan. Mendramatisirkan pesan, menonjolkan suatu merk, menunjang semboyan yang ditampilkan dan mendukung judul (1986 : 37).

Teknik computer saat ini sangat maju, terbukti dengan banyaknya *software* yang dapat dipergunakan dalam perancangan ilustrasi dan mengolah *image* secara *digital*. Dalam pembuatan ilustrasi ini sendiri menggunakan penggayaan *vector* sebagai hal utama dalam mengekspresikan dan mengkomunikasikan sebuah gagasan atau ide secara maksimal. Dipilih *vector* sebagai gaya ilustrasi untuk media

informasi di Kebun Binatang Bandung karena dilihat dari sisi psikologis anak, anak berusia di bawah 13 tahun masih menyukai menonton *film* kartun yang penggayaan ilustrasinya mendekati pada penggayaan *vector*. Dan juga gaya ilustrasi *vector* terlihat lebih menarik di mata anak-anak dari pada penggayaan realistik.

3.5.5 Warna

Setiap warna mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, yang di maksud karakteristik disini adalah sifat khas yang dimiliki suatu warna tersebut. Sebagai bagian dari element rupa, warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari sebuah karya desain. Lebih lanjut dikatakan oleh Henry Dreyfuss, bahwa ”*warna digunakan dalam symbol-simbol grafis untuk mempertegas maksud dari simbol-simbol tersebut”.*

Warna merupakan faktor penting dalam menunjang sebuag *sign*, warna dapat berguna sebagai alat penghubung atau benang penyatu suatu bagian dengan bagian yang lain, ataupun dengan perusahaannya. Pemilihan warna yang tepat dapat membuat *sign system* menjadi rampak lebih hidup, lebih menarik untuk dinikmati, meningkatkan kesadaran serta memudahkan untuk diingat. Arti dari setiap warna yang digunakan untuk tanda, antara lain sebagai berikut:

Merah : Untuk tanda larangan dan bahaya.

C : 2 M: 98 Y: 94 K: 0

Hijau : Untuk pemberitahuan informasi

C : 40 M: 0 Y: 100 K: 0

Kuning : Untuk tanda perhatian dan hati-hati.

 C : 0 M: 0 Y: 100 K: 0

Sedangkan untuk elemen visual, warna yang digunakan adalah:

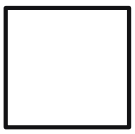
Merah : Untuk binatang karnivora

 C : 2 M: 98 Y: 94 K: 0

Kuning : Untuk binatang herbivora

 C : 0 M: 0 Y: 95 K: 0

Putih : Untuk binatang omnivora

 C : 0 M: 0 Y: 0 K: 0

Hijau : Untuk fasilitas umum

 C : 20 M: 0 Y: 60 K: 0