BAB III

KONSEP PERANCANGAN VISUAL

3.1 Strategi Perancangan

Permasalahan yang ditemukan penulis setelah melakukan penelitian adalah mengenai kurangnya perhatian pengelola terhadap media informasi berupa *sign system* (petunjuk, rambu, tanda) yang ditujukan kepada pengunjung yang berkunjung, sebagai pemecahan masalah tersebut penulis merancang sebuah media informasi *sign system* untuk pengunjung yang berkunjung pada *obyek wisata alam sariater,* dan berguna untuk memudahkan pengunjung untuk menikmati fasilitas yang ada pada objek wisata alam sariater.

Strategi pemecahan masalah yang dilakukan penulis

Tahapannya

Menyampaikan informasi berbentuk *sign system* yang didalamnya terdapat berbagai informasi mengenai hal-hal atau fasilitas yang terdapat di wisata seperti : petunjuk, larangan, himbauan pada area wisata. Perancangan *sign system* di buat diharapkan mampu mempermudah pengunjung juga memberikan kenyamanan kepada pengunjung dalam menikmati fasilitas yang ada pada objek wisata alam *sariater.*

3.2 Strategi Komunikasi

Konteks awal komunikasi pada awalnya adalah menyampaikan pesan atau informasi yang dilakukan oleh panyampai pesan kepada penerima pesan, Strategi perancangan *sign system* yang dilakukan yaitu perancangan media informasi *sign system* yang melakukan pendekatan sesuai dengan periwisata (wisata alam) dan keluarga agar tujuan perancangan dapat dimengerti oleh target sasaran yang kita tuju, gaya visual serta pemilihan huruf sangat penting

mengingat tujuan dari perancangan *sign system* adalah memudahkan dan memberikan kenyamanan kepada pengunjung.

3. 2. 1 Tujuan Komunikasi

Dalam perancangan media informasi yang berupa *sign system* penulis merancang petunjuk-petunjuk mengenai fasilitas yang terdapat di Sariater serta himbauan yang harus dipatuhi para pengunjung wisata Sariater. Penyederhanaan bentuk visual *sign* sistem yang disesuaikan dengan konsep alam merupakan teknik yang digunakan penulis dalam perancangan media informasi ini.

Tujuan perancangan media informasi *sign system* ini adalah:

1. Memberikan informasi kepada pengunjung mengenai informasi, fasilitas serta tempat – tempat yang berada di objek wisata sariater
2. Mempermudah serta memberikan kenyamanan kepada pengunjung sariater untuk menemukan tempat yang mereka tuju
3. Menjadikan kawasan wisata Sariater sebagai kawasan wisata alam yang mempunyai fasilitas *sign system* yang lengkap

3. 2. 2 Pesan Utama

" Obyek wisata alam Sariater menawarkan wisata alam yang alami, dan dibutuhkan pengembangan media informasi pada area wisata yaitu sign system".

3. 2. 3 Materi Pesan

Tujuan perancangan informasi ini adalah untuk kalangan keluarga. Materi yang disampaikan adalah mengenai tanda, petunjuk, symbol, yang mempunyai tujuan yaitu : petunjuk arah, himbauan, larangan.

3.3 Strategi Kreatif

Media yang digunakan oleh penulis adalah informasi yang berupa *sign system*, dan didalamnya terdapat informasi mengenai tata letak dan petunjuk arah seputar fasilitas, larangan, himbauan pada obyek wisata alam Sariater. Penulis merancang *sign system* pada obyek wisata alam Sariater disesuaikan dengan ciri khas, segmentasi, dan unsur-unsur pada wisata itu sendiri seperti air, Dengan konsep yang sudah ada diharapkan dapat selaras dengan karakter obyek wisata alam Sariater dan yang sangat penting adalah pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah.

3. 3. 1 Pendekatan Kreatif

Dalam merancang media informasi yang berbentuk *sign system* ini penulis menggunakan elemen-elemen alam yang menjadi ciri khas wisata Sariater yang kemudian disederhanakan secara visual dalam bentuk simbol.

Pendekatan Visual *yang digunakan :*

1. Pemaikaian bentuk yang sesuai dengan tempat/objek yang ada pada tempat wisata alam sariater.
2. Pemakaian huruf penunjang *sign system* yang bertujuan untuk mempermudah pengunjung untuk memahami gambar yang akan disampaikan.
3. Penggunaan media apliksasi *sign system* yang disesuaikan dengan konsep tempat wisata Sariater.

3. 4 Strategi Media

Strategi yang digunakan dalam perancangan informasi *sign system* Wisata Sariater digunakan brosur dengan segmentasi keluarga. Panduan *sign system* yang berisi informasi petunjuk arah, larangan, himbauan pada Objek Wisata Sariater diisi dengan konsep pembuatan *sign system* itu sendiri.

Dalam hal ini digunakan teori media untuk perancangan yang menggunakan media primer dan sekunder. Media primer adalah media utama dalam media informasi ini, sedangkan media sekunder adalah media yang bersifat melengkapi atau menunjang media utama.

3.4.1 Media Utama

Media utama yang digunakan dalam perancangan informasi ini adalah:

1. Media Utama berupa buku panduan *sign system*

   Perancangan Buku panduan *sign system* ini yaitu untuk memudahkan pengunjung atau karyawan untuk memahami dan memudahkan untuk memahami perancangan media informasi yang ada di objek wisata sariater, perancangan buku ini diharapkan mampu membantu memudahkan pengunjung untuk menuju tempat yang mereka inginkan.

3.4.2 Media Pendukung

1. Dummy

Plang *sign system*

Media yeng digunakan sebagai media pendukung objek wisata alam sariater adalah perancangan plang 1 buah beserta 3 plang lain

yang menjadi plang yang tidak direalisasikan, diantaranya adalah plang *sign* himbauan, larangan, dan lokasi.

3. 5 Konsep Visual

Dalam perancangan media informasi *sign system* pada obyek wisata alam Sariater yang bersegmentasi keluarga, konsep visual yang digunakan adalah menyederhanakan foto dari objek wisata alam sariater menjadi objek/gambar yang disederhanakan dan diharapkan mudah dimengerti serta dibantu dengan penggunaan tipografi yang menunjang untuk mempermudah penyampaian informasi kepada target audiens.

3.5.1 Format Desain

Format desain yang digunakan adalah bentuk (landscape), dengan format yang memiliki ukuran lebih panjang pada sisi horizontal

3.5.2 Tipografi

Pemakaian huruf yang baik adalah pemakaian huruf yang memiliki tingkat keterbacaan yang baik dan mudah dipahami oleh target audiens

Suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang – ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin (Ferry Darmawan).

Pada perancangan *sign system* objek wisata alam sariater penulis memilih font forte untuk mempermudah penyampaian informasi kepada target audiens, alasan penulis memilih jenis tipografi forte sebagai ornamen pada perancangan *sign* yang digunakan yaitu karena jenis font ini sesuai dengan perancangan *sign system* yang dibuat oleh penulis.

Pemilihan tipografi yang benar sangat membantu audiens untuk beraktifitas di objek wisata alam sariater, selain untuk memperkuat

perancangan *sign system*, huruf juga mampu memberikan kenyamanan serta informasi yang berguna untuk pengunjung yang berkunjung ke objek wisata alam sariater.

Contoh Pemilihan Font :

Forte : Pemilihan huruf ini dipilih berdasarkan tingat keterbacaan yang baik , selain itu sesuai dengan konsep yang digunakan pada objek wisata alam sariater.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

!@#$%^&*()_+<>:"?{}

Gambar 3. 1 Pemilihan Huruf Sign System

Calibri : Pemilihan huruf ini dipilih untuk digunakan dalam buku panduan perancangan *sign system* yang didalamnya terdapat beberapa macam informasi yang ditujukan untuk membuat atau membantu pengunjung untuk menemui tempat yang mereka tuju.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

!@#$%^&*()_+<>:"?{}

Gambar 3. 2 Pemilihan Huruf Buku Panduan Sign System

3.5.3 Layout

Tata letak yang digunakan di objek wisata alam sariater ini adalah tata letak yang dibuat untuk memudahkan pengunjung untuk menangkap pesan yang kita sampaikan melalui gambar dan tulisan.

3. 5. 4. Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar yang dapat berbentuk sketsa atau image atau foto yang kemudian dibuat / disederhanakan menjadi bentuk symbol dengan penggayaan ciri khas sariater. Ilustrasi yang digunakan pada perancangan media informasi ini adalah foto yang diambil dari kamera digital. Berikut ini adalah beberapa foto-foto yang dipakai dalam perancangan media informasi ini adalah :



Gambar 3. 3 Hotel Sariater

1. Foto Sariater

Foto hotel sariater adalah salah satu bentuk yang akan diubah dan disederhanakan menjadi bentuk yang lebih sederhana (symbol) agar dapat dimengerti dan dipahami para wisatawan.

2. Foto Kolam

Foto kolam adalah salah satu bentuk yang akan diubah dan disederhanakan menjadi bentuk yang lebih sederhana (symbol) agar dapat dimengerti dan dipahami para wisatawan.



Gambar 3. 4 Kolam Sariater

3. 5. 5 Warna

Warna merupakan pelengkap gambar serta mampu mewakili suasana hati dan jiwa, Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam yang mampu menyentuh kepekaan penglihatan, sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih gembira, semangat dll.

Warna merupakan salah satu unsur desain yang mempengaruhi pesan. Pemilihan warna dalam konsep ini berdasarkan kepada kesan yang ingin disampaikan dan kepada siapa pesan ini ditujukan. Penulis memilih warna - warna alam yang disesuaikan dengan konsep perancangan *sign system* wisata sariater yaitu warna biru karena warna biru adalah warna yang melambangkan warna air, karena sariater merupakan objek wisata yang mengandalkan objek wisata airnya yang

terkenal mampu menyehatkan dan merawat kulit.



Pantone 285 c

Pantone 285 c merupakan penggabungan dari c 90 m 48 y 0 k 0 + R 26 G 117 B 207 digunakan sebagai latar dari penerapan sign yang akan digunakan untuk media informasi petunjuk arah di objek wisata alam sariater,pemilihan warna ini diharapkan mampu membuat penerapan sign lebih jelas.

C 58 M 17 Y 0 K 0

Warna biru muda ini digunakan sebagai latar dari penerapan sign system yang dibuat di objek wisata alam sariater,dibuat berdasarkan dari elemen air elemen yang mendominasi di objek wisata alam sariater.

Pantone Trans White

Warna putih merupakan warna yang digunakan untuk mengisi kolom teks,warna putih melambangkan bersih dan,sehat yang mewakili citra sariater sebagai objek wisata alam yang bersih,selain itu cocok dipadukan dengan warna latar dari penerapan sign system karena tingkat keterbacaan teks yang baik & jelas.

Gambar 3. 5 Pemilihan Warna Pada Sign System