BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL SIGN SYSTEM GRAHA MELATI

III.1 Strategi Perancangan

Dengan adanya permasalahan – permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka ditetapkan sebuah solusi yang bisa menjawab permasalahan tersebut yaitu dengan merancang sign system dan peta kreatif, yang bertujuan untuk memudahkan target yang mengunjungi kawasan wisata Graha Melati mengetahui letak lokasi fasilitas atau wahana objek yang disediakan oleh pihak pengelola (Graha Melati).

Perancangan media informasi ini dituangkan kedalam dua media, yakni: media utama dan media pendukung. Dimana pengetahuan akan informasi lebih mendalam terdapat di media utamanya. Media pendukung hanya sebagai pelengkap saja yang tujuannya agar khalayak sasaran merujuk mendapatkan informasi dari media utama.

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain agar terjadi saling mempengaruhi diantara keduanya. Pada umumnya, komunikasi dilakukan dengan menggunakan kata-kata (lisan) yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak, dan komunikasi pun bisa dilakukan lewat tulisan atau visual. Komunikasi yang akan dipakai yaitu komunikasi lewat visual dan tulisan yang menggunakan bahasa visual yang mudah dimengerti dan mudah dipahami serta mengandung unsur informasi, larangan, dan himbauan

III.1.2 Strategi Kreatif

Untuk menghasilkan media informasi dari wisata Graha Melati yang lebih baik maka rancangan disesuaikan dengan target pengunjung dan tujuan dari perancangan ini pertama-tama membuat sebuah peta kreatif, dengan maksud tujuan menggambarkan semua fasilitas – fasilitas yang ada. Dengan demikian maka dibuatlah ilustrasi berupa penggambaran sebuah ikon dari sebuah fasilitas yang telah disederhanakan sebelumnya.

III.1.3 Strategi Media

Media Utama

- ***Infotainment map***

Media ini dipilih sebagai media utama karena merupakan solusi dari permasalahan yang ada bagi pengunjung untuk mengakses lokasi, dan fasilitas-fasilitas yang ada di kawasan Graha Melati. Media utama ini diharapkan dapat membantu pengunjung untuk menjangkau area dan fasilitas – fasilitas didalamnya.

Media Pendukung

- ***Sign system***

Media pendukung yang akan digunakan yaitu *sign system*, dari berbagai jenis *sign system* yang ada namun hanya beberapa saja yang akan digunakan, diantaranya:

- Tanda Petunjuk Arah (*Direction*)

Sign system ini dibutuhkan agar dapat mengarahkan pengunjung yang datang menuju ketempat yang akan dituju.

- Tanda Larangan dan Peringatan (*Regulation*)

Sign system ini untuk menginformasikan kepada pengunjung apa saja yang dilarang didalam objek wisata tersebut dan menginformasikan bahwa pengunjung juga harus hati – hati.

- Tanda Pengenal (*Identification*)

Sign system ini sebagai tanda untuk menunjukan suatu identitas, seperti: kantor, toilet, café/restoran, gedung, dan lain-lainnya.

III.2 Konsep Visual

Konsep visual dalam perancangan Peta kreatif Graha Melati yaitu dengan menyederhanakan bentuk dari fasilitas - fasilitas menjadi sebuah *icon*. Diharapkan agar mudah dimengerti serta dibantu dengan penggunaan tipografi dan warna – warna yang menunjang untuk mempermudah penyampaian informasi, sehingga informasi yang diberikan dapat diterima dengan baik oleh pengunjung.

III.2.1 Format Desain

Pada perancangan media informasi berupa infotainment map ini mengarah pada bentuk landscape dengan ukuran 1m x 2m. Pemilihan format landscape memudahkan para pengunjung untuk melihat gambar beserta informasi secara keseluruhan.

III.2.2 Huruf

Penggunaan jenis Huruf yang akan digunakan pada Kawasan Wisata Kolam Renang Graha Melati ialah Hobo Std. Pemilihan jenis huruf ini berdasarkan bentuknya yang non formal namun masih terbaca dan jelas.

Hobo Std

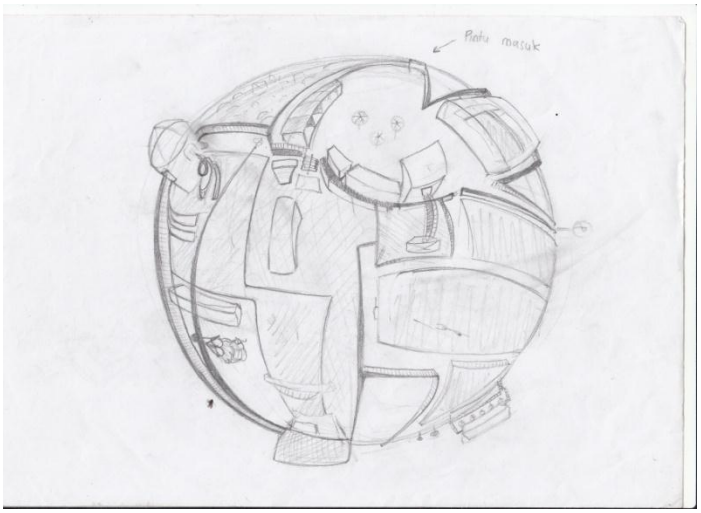
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

III.2.3 Ilustrasi

Dalam pembuatan ilustrasi, terlebih dulu membuat sketsa ilustrasi yang kemudian diolah lebih lanjut dengan teknik *digital painting*, dalam pewarnaannya. Ilustrasi yang disajikan berbentuk *map* yang disesuaikan untuk kalangan anak sekolah dasar. Ilustrasi dibuat dengan teknik *sketch* dengan *coloring digital* dan gaya sudut pandang melingkar , agar visual telihat lebih menarik.

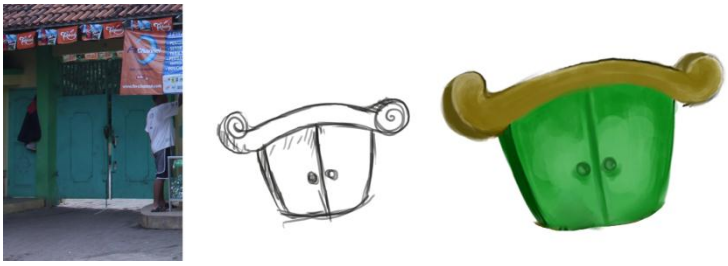


Gambar III.1 sketsa *infotainment* map Graha Melati
Su,mber : Pribadi



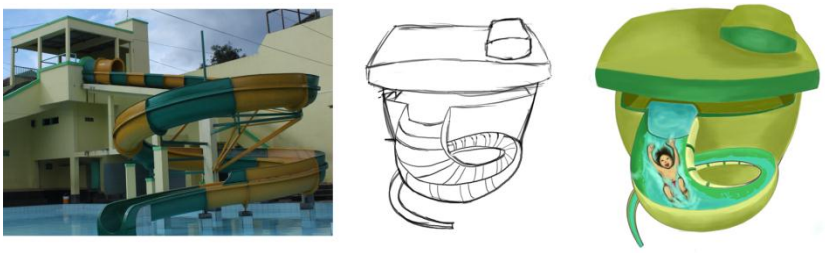
Gambar III.2 Infotainment map Graha Melati
Su,mber : Pribadi

- Studi ikon pintu masuk



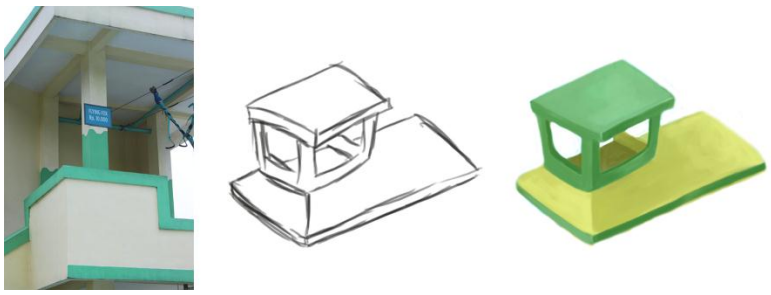
Gambar III.3 Pintu masuk dalam Infotainment map Graha Melati
Su,mber : Pribadi

- Studi ikon waterboom



Gambar III.4 Waterboom dalam Infotainment map Graha Melati
Su,mber : Pribadi

- Studi ikon flyingfox



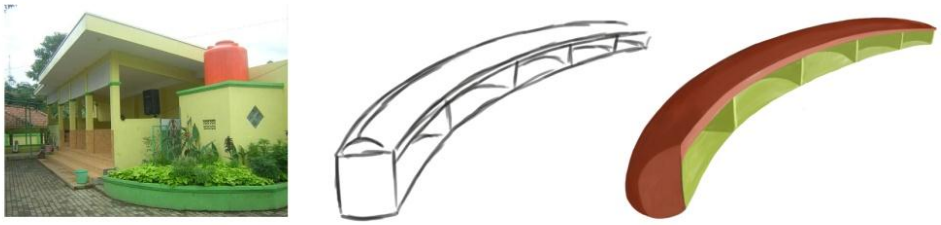
Gambar III.5 Flyingfox dalam Infotainment map Graha Melati
Su,mber : Pribadi

- Studi ikon Kolam Indoor



Gambar III.6 Ruang Kolam Indoor dalam Infotainment map Graha Melati
Su,mber : Pribadi

- Studi ikon Lesehan



Gambar III.7 Lesehan dalam infotainment map Graha Melati
Su,mber : Pribadi

- Studi ikon Penginapan



Gambar III.8 Penginapan dalam infotainment map Graha Melati
Su,mber : Pribadi

- Studi ikon Musholla

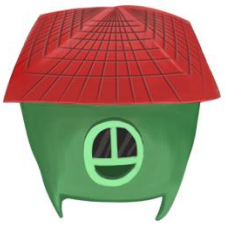





Gambar III.9 Musholla dalam infotainment map Graha Melati
Su,mber : Pribadi

- Studi ikon Aula Guru



Gambar III.10 Aula Guru dalam infotainment map Graha Melati
Su,mber : Pribadi

- Studi ikon Toilet






Gambar III.11 Toilet Guru dalam infotainment map Graha Melati
Su,mber : Pribadi

- Studi ikon Stand Jajanan



Gambar III.12 stand jajanan dalam infotainment map Graha Melati
Su,mber : Pribadi

III.2.3 Warna

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, dan anak-anak lebih suka dengan warna-warna cerah seperti kuning, hijau, biru, merah. Dalam pengerjaan *infotainment map* ini dikerjakan dengan menggunakan dua warna. Dimana dua warna tersebut dominan dengan warna hijau dan kuning yang merupakan ciri khas dari warna Kawasan Wisata Kolam Renang Graha Melati.



#f7ee5b #22c03f

Gambar III.13 Warna
Su,mber : Pribadi

Kuning : Keceriaan dan semangat

Hijau : Pegunungan (alam, pepohononan), asri dan sejuk.