Jurnal Visualita
Volume Edisi 11 Agustus 2016

PERANCANGAN INFORMASI DANAU SEJUTA PESONA KOTA BUNGAN CIPANAS

Irfan Zaenurakhman, M.Syahril Iskandar, S.Sn., M.Ds
Jurusan Desan Komunikasi Visual, Fakultas Desain, UNIKOM , Indonesia
Universitas Komputer Indonesia, Jalan Dipatiukur-Sekeloa No. 112-116, Coblong, Bandung, Jawa Barat 40132
email: fank.noctis24@gmail.com

Abstrak. Danau Sejuta Pesona merupakan tempat wisata alam buatan yang ada di daerah Cipanas Cianjur tepatnya di dalam perumahan Kota Bunga yang memiliki luas sebesar 3 hektar dengan di kelilingi oleh perumahan – perumahan Kota Bunga, tema yang di ambil oleh Danau Sejuta Pesona adalah tema ala Eropa kota *Venice*, wisata ini salah satu objek wisata yang menarik bagi wisatawan yang ingin menikmati suasana Kota Venezia

Luasnya area Danau Sejuta Pesona mengakibatkan wisatawan yang datang mengalami kesulitan untuk mencapai lokasi yang ingin di tuju, karena dari pihak pengelola tidak memberikan panduan. Banyaknya wisatawan yang datang membuang sampah sembarangan ini terbukti dari banyaknya sampah yang berserakan di sekitar area Danau Sejuta Pesona. Sehingga dibutuhkan *sign system* yang dirancang dengan baik dan efektif. Perancangan untuk *sign system* yang dibuat berdasarkan ciri khas seperti bentuk *sign system* dan warna – warna yang digunakan pada sign system, sehingga sign system yang dibuat selaras dengan Danau Sejuta Pesona

Kata Kunci : *Wisata, Danau Sejuta Pesona, Informasi*, *Sign System*

Abstract. *The Danau Sejuta Pesona is handcrafted natural attractions that exist in the area of Cipanas in Cianjur Town interest in housing has an area of 3 hectares with surrounded by housing – housing the city of flowers, a theme taken up by the Danau Sejuta Pesona is the theme of the European-style city of Venice, this tour one of attractions of interest to tourists who want to enjoy the atmosphere of the city of Venice.*

The extent of the area of the Danau Sejuta Pesona resulted in tourists who come have difficulty to reach the location you want to go, because the manager didn't give a guide. The number of tourists coming to this litter as evidenced by the garbage that littered the area around the Danau Sejuta Pesona. So it takes a sign system that is well designed and effective. The design for the sign system that is based on the characteristic of such a form of sign system and color – the color used on the sign system, so that the sign system created in harmony with the Danau Sejuta Pesona

Keywords*: Tourism, Danau Sejuta Pesona, Information, Sign System*

1. Pendahuluan

Cipanas sebagai arena kawasan wisata sangat didukung dengan letak geografis, berada di ketinggian 700 meter di atas permukaan laut yang dikelilingi oleh pegunungan dan termasuk daerah dataran tinggi dengan dikelilingi oleh dua gunung yaitu Gunung Gede dan Gunung Pangrango yang mengakibatkan kota Cipanas mempunyai suhu 25 – 30 derajat *celcius* menjadikan kota Cipanas sebagai objek wisata terutama wisata alam yang menjadi dominan, wisata alam di kota Cipanas termasuk wisata keluarga.

Ada dua jenis objek wisata yang ada di kota Cipanas yaitu wisata alam dan wisata buatan, wisata alam di antaranya adalah wisata alam dan juga sebagai wisata keluarga yaitu, Kebun Raya Cibodas, wisata Taman Nasional Gunung Gede, wisata Curug Cibeureum, Bumi Perkemahan Mandala Kitri, Telaga Biru, wisata Kandang Badak, Alun – Alun Surya Kencana, dan untuk wisata buatan yang ada di kota Cipnas diantaranya, Taman Bunga Nusantara, Arena Fantasi, Istana Cipanas, City Work di villa Green Apple, dan salah satunya adalah wisata Danau Sejuta Pesona.

Danau Sejuta Pesona merupakan tempat wisata buatan yang terletak di jalan Hanjawar, Desa Sukanagali, Kecamatan Pacet Kabupaten Cianjur Jawa Barat. Danau Sejuta Pesona merupakan anak dari PT. Fun World Group sebagai perusahaan jasa yang menyediakan rekreasi wisata keluarga, Danau Sejuta Pesona memiliki luas keseluruhan 3 hektar dan 1 hektar untuk luas wahana dengan bertema Kota Venezia, kelebihan Danau Sejuta Pesona dibanding tempat wisata lain adalah Danau Sejuta Pesona mempunyai permainan air dan darat, Danau Sejuta Pesona perpaduan antara Asia, Eropa dan Amerika Serikat.

Objek permainan yang ada di Danau Sejuta Pesona ada dua bagian wahana permainan yang bisa dinikmati oleh pengunjung yaitu permainan di air dan permainan di darat, wahana permainan diantaranya Sepeda Air, Gondola, *Water Ball*, Perahu Naga, Perahu Bebek, *Mississipi, Amphitheater* dan untuk wahana permainan di darat yaitu *Battery Car*, *Sniper, Break The Plate, Bubble Ball*. Selain objek wisata permainan perahu, disediakan pemandangan khas Eropa lain, hal tersebut tertuang dalam berbagai arsitektur bangunan mirip dengan kota *Venezia*. Ada juga miniatur kapal dan miniatur patung Merlion di Singapura. Para pengunjung dapat menikmati berbagai permainan air serta merasakan sensasi petualangan bagaikan di kota *Venezia* lengkap dengan gondolanya yang merupakan sarana transportasi khas kota tersebut. Selain untuk keluarga*, Little Venice* juga menyedikan berbagai fasilitas untuk memudahkan dan mendukung kegiatan berwisata baik untuk umum, pertemuan keluarga atau perusahaan.

Sebagai tempat wisata keluarga Danau Sejuta Pesona merupakan tempat wisata menengah dan menengah bawah dengan biaya masuk Rp20.000 dan Rp50.000 untuk tiket fun sudah termasuk tiket masuk, tiket *Mississippi* dan tiket Gondola dengan satu kali main dan harga tiket permainan tidak lebih dari Rp25.000 untuk satu permainannya.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat di identifikasikan menjadi beberapa masalah, antara lain :

- Banyaknya sampah berserakan di sekitar area wisata Danau Sejuta Pesona.
- Luasnya area membuat sebagaian besar pengunjung mengalami kesulitan untuk mencapai lokasi karena dari pihak pengelola tidak memberikan panduan kepada wisatawan.
- Wisatawan kesulitan menemukan tempat lokasi yang diinginkan.
- Wisatawan membuang sampah sembarangan.
- Kurangnya penyebaran – penyebaran informasi yang dilakukan oleh pihak Danau Sejuta Pesona.

I.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

- Bagaimana memberikan informasi yang jelas kepada para pengunung tentang peraturan yang ada di Danau Sejuta Pesona ?
- Bagaimana memberikan informasi mengenai wahana kepada para pengunjung yang ada di Danau Sejuta Pesona ?
- Bagaimana memberikan informasi ke pada para pengunjung akan lokasi yang ada di Danau Sejuta Pesona ?

I.4 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah, makan penulis membatasi pada *sign system* Danau Sejuta Pesona, karena permasalahan utama yang muncul di atas adalah keterbatasan informasi yang diberikan oleh pengelola, sehingga wisatawana kesulitan untuk menemukan wahana yang ada. Dengan adanya *sign system* guna memberikan informasi yang terarah. Sehingga pengunjung dapat menentukan arah yang akan dituju dengan mudah.

I.5 Maksud dan Tujuan

Ada pun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

- Memberikan panduan kepada wisatawan mengenai fasilitas yang ada di Danau Sejuta Pesona.
- Menjelaskan tentang tempat yang ada di Danau Sejuta Pesona.

- Menjelaskan tentang informasi yang ada di Danau Sejuta Pesona.
- Memberikan informasi mengenai Danau Sejuta Pesona.

2. Metode Pembahasan

1. Media Informasi

Ansisari (2013) menjelaskan "media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Sedangkan pengertian pengertian dari informasi secara umum adalah data yang sudah diolah menjadi menjadi suatu bentuk yang lain yang lebih berguna yaitu pengetahuan atau keterangan yang ditunjukan bagi penerima dalam pengambilan keputusan, baik sekarang maupun masa yang akan datang. Maka dapat disimpulkan media informasi adalah sebagai alat atau komponen komunikasi yang disusun kembali menjadi sebuah informasi, bertujuan untuk menyampaikan pesan bagi penerima informasi.

1.1 Jenis – Jenis Informasi

Ada beberapa jenis informasi yaitu :

- Informasi berdasarkan fungsi adalah informasi berdasarkan materi dan kegunaan informasi. Informasi jenis ini adalah informasi yang menambah pengetahuan dan informasi yang mengajari pembaca (informasi eduktif). Contohnya tulisan tekhnik belajar yang jitu.
- Informasi berdasarkan format penyajian adalah informasi berdasarkan bentuk penyajian informasi. Informasi jenis ini antara lain foto, karikatur, tulisan dan lukisan.
- Informasi berdasarkan bidang kehidupan adalah informasi berdasarkan lokasi peristiwa langsung, yaitu informasi dari dalam dan luar negeri.
- Informasi berdasarkan bidang kehidupan adalah informasi berdasarkan bidang kehidupan seperti olahraga, musik, sastra dan iptek.

2. *Sign System*

2.1 Definisi *Sign System*

Sign system adalah bentuk komunikasi yang dapat berbentuk verbal dan visual. Keberadaan tanda menjadi suatu kepentingan bagi masyarakat karena dapat menyampaikan informasi akan sesuatu.

Segala sesuatu yang dapat diamati dan dibuat terampil menurut Zoest dalam Tinarbuko (2009, h.12) adalah tanda. Sementara menurut Saussure, tanda adalah kesatuan dari dua bidang tak terpisahkan, yaitu tanda dan sistem dimana sebuah tanda (berwujud kata atau gambar) memiliki dua hal yang akan ditangkap oleh indra kita, *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda).

Sistem tanda berhubungan erat dengan ikon, indeks, dan simbol. Ikon adalah bentuk tanda yang menyerupai bentuk yang diwakilinya, yang mengambil ciri-ciri yang sama dari bentuk asalnya.

Indek adalah tanda yang mempunyai hubungan sebab akibat atau bukti dari apa yang diwakili. Sementara simbol berarti tanda yang lahir karena adanya peraturan atau kesepakatan bersama.

Sign system dalam konteks desain komunikasi visual merupakan rangkaian visual yang memiliki tujuan sebagai media interaksi manusia dalam ruang public (Sumbo Tinarbuko:2012, h.12). terdapat empat bagian dari *sign system* yaitu :

- *Traffic Sign*

  Yaitu *sign system* yang berada di jalan yang berguna untuk memberikan informasi kepada pengguna jalan seperti petunjuk arah, peringatan, dan larangan.
- *Commercial Sign*

  Yaitu sign system yang berfungsi komersial
- *Wayfinding Sign*

  Yaitu sign system yang bersifat mengarahkan dan menjadi petunjuk jalan.
- *Safety Sign*

  Yaitu *sign system* yang berfungsi untuk menginformasikan pesan yang bersifat peringatan, larangan maupun himbauan guna mengingatkan pengguna mengenai suatu sistem keamanan.

Dalam desain, terdapat beberapa *sign system* yang bisa digunakan dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah desain komunikasi visual lingkungan, berupa *sign system*, papan petunjuk arah, dan papan nama. Tujuan *sign system* bukan lagi menjadi sebagai pemisah, menurut Follins dan Hammer (1979, h.7) sign system justru merupakan bagian dari kesatuan lingkungan itu sendiri.

2.2 Sejarah *Sign System*

Perkembangan *sign system* menurut Formigari dan Gambara (1995, h.287) berawal setelah Perang Dunia II. Pada tahun 1909, di Paris diadakan konvensi bagi para pengguna kendaraan bermotor internasional, yang pada akhirnya menghasilkan sistem tanda lalu lintas yang menunjukan kondisi jalan yang berlubang, persimpangan jalan, jalan yang berliku serta persimpangan jalan rel kereta api. Sistem ini mulanya digunakan oleh beberapa Negara di Eropa hingga pada akhirnya digunakan oleh Negara-negara di dunia.

2.3 Pariwisata

Kata “pariwisata” berasal dari bahasa sansekerta, yang terdiri dari dua kata yaitu “pari” dan “wisata”. “Pari” berarti banyak, berkali – kali dan “wisata” berarti perjalanan, bepergian. Atas dasar itu, pariwisata diartikan sebagai perjalannan yang dilakukan berkali – kali, dari suatu tempat ke tempat lain, dalam bahasa Inggris disebut *tour.*

Menurut UU No. 10 2009, wisata dapat diartikan, menjadi kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam waktu sementara.

Pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan perjalanan yang dilakukan secara sukarela dan bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata, termasuk pengusaha objek dan daya tarik wisata, serta usaha – usaha yang terkait dibidang tersebut. (Pendit.1994, 11 Desember 2015)

Tempat wisata terdiri dari 2 macam yaitu wisata alam dan wisata buatan, wisata yang memanfaatkan potensi alam untuk menikmati keindahan alam seperti wisata gunung, kebun raya, pantai, dan wisata buatan adalah wisata yang memiliki unsur kesengajaan dibangunnya seperti kebun binatang, museum, dan salah satunya yaitu wisata Danau Sejuta Pesona.

2.4 Analisa

Dalam penelitian ini telah dilakukan metode kuesioner yang dimulai dari tanggal 2 April sampai 7 April 2016 dengan jumlah responden 30 orang yang terdiri dari masyarakat yang sudah bersetatus menikah dari umur 30 sampai 35 tahun.

Dari hasil *survey* bahwa masyarakat Cipanas yang mengetahui tentang wisata Danau Sejuta Pesona dan pernah berwisata ke Danau Sejuta Pesona akan tetapi dari segi produk Danau Sejuta Pesona masih mempunyai kekurangan terutama dari segi informasi masyarakat atau wisatawan kebingungan untuk mencari fasilitas umum dan informasi mengenai wahana yang ada di Danau Sejuta Pesona, dengan area yang memiliki luas 3 hektar luas keseluruhan dan 1 hektar luas wahana sangat di sayangkan apabila tidak adanya informasi.

Adapun hasil wawancara dengan pengunjung 24 April 2016 adalah wisatawan mengetahui Danau Sejuta Pesona (*Little Venice*) dari internet, karena kebanyakan wisatawan yang datang berasal dari luar kota yang masih tidak mengetahui tentang wisata ini, akan tetapi wisatawan tidak mendapatkan petujuk arah di sekitaran atau di gerbang masuk.

2.4.1 Behavior

Biasanya, tempat wisata yang menawarkan tempat suasana alam buatan dimanfaatkan pengunjung untuk menikmati fasilitas yang ditawarkan, namun di Danau Sejuta Pesona para pengunjung usia remaja jarang menaiki wahana yang ada tapi biasanya lebih menikmati suasana dengan mengabadikan momen berfoto-foto ria, berjalan-jalan, bagi para dewasa lebih menikmati dengan cara berkumpul, makan beramai-ramai dan mengawasi anak-anaknya dari kejauhan.

2.5 Resume

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa tidak adanya informasi mengenai fasilitas dan wahana permainan yang ada di Danau Sejuta Pesona, tidak lain menyebabkan wisatawan merasa kebingungan karena tidak adanya petunjuk baik mengenai larangan, anjuran dan himbauan.

Danau Sejuta Pesona merupakan temapat wisata yang memiliki ciri khas dari segi bangunan yang bergaya Italia atau lebih tepatnya bergaya Kota Venezia, dengan memiliki fasilitas wahana berasal dari ciri khas luar Negeri seperti patung *Merlion* dari *Singapura,* Gerbang *Torii* dari Jepang*, Mississipidari* Amerika Serikat*,* Gondola dari Venezia, *Amphitheater***,** Perahu Naga dari Tiongkok, *Water Ball, Battery Car,* akan sangat sayang sekali apabila tidak diketahui infomasi ini oleh wisatawan, tidak menutup kemungkinan akan menjadi tempat wisata yang memberikan pengetahuan.

2.5.1 Solusi

Permasalahan yang timbul setelah dilakukannya penelitian pada Danau Sejuta Pesona berupa ketidak adaanya *sign sytem* di lokasi yang menjadikan wisatawan kebingungan mencari informasi mengenai fasilitas yang ada di Danau Sejuta Pesona. Oleh karena itu perlu dirancang suatu sign system dan media informasi yang menjadi solusi bagi permasalahan yang sedang dialami oleh Danau Sejuta Pesona yang berdiri sebagai tempat wisata yang selalu kunjungi oleh para pengunjung yang bertujuan untuk berwisata.

3.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan secara bahasa, strategi dapat diartikan sebagai siasat, kiat trik arau cara, sedangkan secara umum strategi adalah suatu garis besar haluan dalam bertindak untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Strategi perancangan adalah sebuah alat manajemen yang digunakan untuk mengelola kondisi sekarang dengan tujuan melakukan proyeksi kondisi pada masa depan (Kerzner, 2011).

Strategi perancangan yang akan dilakukan yaitu dengan membuat sebuah sistem tanda yang mempunyai konsep ciri khas dengan tujuan memberikan informasi yang baik dan tepat sasaran. Dalam hal membuat sebuah solusi media informasi yang menarik tentang visualilasi dari Danau Sejuta Pesona yang merupakan sebuah tempat wisata yang ada di Cipanas-Cianjur. Dengan adanya perancangan ini diharapkan dapat membatu wisatawan menemukan tempat yang mereka ingin tuju dan mendapatkan informasi. Perancangan ini mengambil dari ciri khas yang ada di Danau Sejuta Pesona yang betema Eropa yaitu dari bentuk dan warnanya.

Adapun tujuan perancangan *sign system* ini adalah sebagai berikut :

- Memberikan informasi kepada wisatawan yang datang mengenai informasi, fasilitas, wahana, larangan dan anjuran yang berada di objek wisata di Danau Sejuta Pesona
- Mempermudah dan memandu wisatawan untuk menemukan tempat – tempat yang mereka ingin tuju.
- Membuat wisata Danau Sejuta Pesona menjadi tempat wisata yang mempunyai *sign system* yang lengkap.

3.1.1 Khalayak Sasaran

- Demografis
  Segmentasi demografis menurut M. Suyanto (2006, 22) adalah pasar yang dikelompokan berdasarkan usia, pendapatan, jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan, dan kelas sosial.

  Target audiens yang dipilih adalah dewasa karena tempat wisata ini merupakan tempat wisata keluarga, dimana para orang tua membawa anak – anaknya untuk pergi belibur.

  Usia : 30-35 tahun
  Jenis Kelamin : Laki-Laki, Perempuan.
  Pekerjaan : Pegawai, Wirasuwasta.
  Status Ekonomi : Menengah Atas.

- Geografis
  Segmentasi geografis menurut M. Suyanto (2006) merupakan pembagian pasar menjadi unit-unit geografis yang berbeda, misalnya wilayah, negara, provinsi, dan kota. Segmentasi geografis untuk masalah ini adalah meliputi kawasan Cipanas dan wisatawan dari luar Cipanas.
- Psikografis

  Menurut Hurlock (1990) mengatakan bahwa dewasa awal dimulai pada umur 18 tahun samapi kira-kira umur 40 tahun, saat perubahan-perubahan fisik dan psikologis yang menyertai berkurangnya kemampuan reproduktif. Secara umum, mereka yang tergolong dewasa muda *(young)* ialah mereka yang berusia 20-40 tahun.

  Perkembangan sosial masa dewasa awal adalah puncak dari perkembangan sosial masa dewasa. Masa dewasa awal adalah masa beralihnya padangan egosentris menjadi sikap yang empati. Pada masa ini, penentuan relasi sangat memegang peranan penting. Hal ini menjadi kesempatan bagi dewasa awal untuk meluangkan waktu dan berlibur bersama keluarga ke Danau Sejuta Pesona.

- **Segmentasi**

a. Consumer Insight

Pengertian *Consumer Insight* menurut Amalia E. Maulana (2009) yaitu proses mencari tahu secara lebih mendalam dan holistic, tentang latar belakang perbuatan, pemikiran dan prilaku seseorang konsumen yang berhubungan dengan produk dan iklan.

Audiens utama media ini adalah masyarakat pada fase dewasa menengah di wilayah Danau Sejuta Pesona. Namun tidak menutup kemungkinan perancangan ini akan mempengaruhi masyarakat selain target audiens.

Berikut insight dari audiens:

- Terbiasa dengan budaya instan dan mudah
- Terbuka serta mengikuti perkembangan terhadapa teknologi baru
- Eksistensi menjadi prioritas
- Fokus terhadap pekerjaan.

b. *Cunsumer Jurney*

Tabel III.1 *Consumer Jurney*
Sumber: Irfan Zaenurakhman (2016, h.25)

Waktu	Aktivitas Pengunjung	Tempat	Point Of Contact
09.00-10.00	Datang ke tempat wisata, membeli tiket masuk, berkeliling mencarai wahan	Danau Sejuta Pesona (*Little Venice*)	Kendaraan, loket tiket, Jalan, selfi, orang
12.00-13.00	Sholat Dzuhur, istirahat, makan, minum	Mushola, di area Danau sejuta Pesona (Little Venice)	Bersuci, Sejadah, mukena, kursi, orang
15.00-16.00	Sholat Ashar	Mushola	Bersuci, Sejadah, mukena, orang
16.00-18.00	Pulang kerumah, tidur		Kendaraan, orang

3.1.2 Strategi Komunikasi

Dalam proses penyampaian sebuah informasi dibutuhkan pendekatan komunikasi yang baik dan mampu menyampaikan informasi atau pesan – pesan yang akan disampaikan dengan mudah dimengerti khususnya wisatawan Danau Sejuta Pesona. Komunikasi merupakan penyampaian pesan atau informasi dari komunikator kepada komunikan yang sedang berinteraksi secara langsung maupun melalui media. Pendekatan yang akan digunakan dalam penyampaian informasi terbagi menjadi dua, yaitu :

- **Pendekatan Visual**

  Pendekatan komunikasi visual dalam perancangan media informasi adalah menggunakan pendekatan budaya modern dengen menggunakan gaya visual *blocking* dengan memanfaatkan situasi yang ada di Danau Sejuta Pesona baik dari bangunan dan fasilitas yang ada di Danau Sejuta Pesona.

- **Pendekatan Verbal**

  Pendekatan verbal yang dilakukan dengan cara yang mudah dipahami oleh wisatawan. Dalam perancangan media informasi pendekatan verbal yaitu dengan menggunakan kalimat yang formal dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baku yaitu yang sesuai dengan EYD (ejaan yang disempurnakan) di setiap tulisan yang ada di *sign system* yang di buat sehingga informasi yang disampaikan dapat diterima dengan jelas oleh penggunjung.

3.1.3 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang akan dilakukan adalah dengan membuat *sign system* mempunyai bentuk sperti persegi panjang dengan memiliki tiang sebagai kakinya. Dalam pembuatan *sign sytem* terdapat elemen-elemen yang menjadi faktor kejelasan yaitu elemen orientasi diwujudkan dalam bentuk peta, denah. elemen informasi yaitu *sign system* yang dilengkapi dengan petunjuk arah berwarna hijau, elemen identifikasi elemten ini berupa papan identitas dari nama gedung, wahana, dan fasilitas umum elemen ini menggunakan warna hijau. Elemen situasi elemen ini berfungsi menginformasikan suatu kondisi atau situasi sperti larangan, anjuran dan himbauan, warna yang digunakan untuk elemen ini adalah warna merah untuk larangan, warna biru dan kuning untuk himbauan dan anjuran Perancangan media informasi Danau Sejuta Pesona berupa *sign system* disesuaikan dengan ciri khas atau unsur –unsur yang dimiliki oleh Danau Sejuta Pesona yaitu dengan bergaya atau bertema seperti Kota Venizia, dengan konsep yang dibuat diharapkan dapat selaras dengan karakter khas yang dimiliki oleh Danau Sejuta Pesona dan informasi yang akan disampaikan dapat dipahami dengan mudah dan jelas.

Copywriting yang digunakan dalam perancangan sign system ini dimaksudkan untuk memberikan informasi wahana, larangan, himbauan, anjuran dan identitas, sehingga wisatawan dapat menemukan tempat yang mereka tuju mengetahui larangan dan himbauan apa saja yang ada di Danau Sejuta Pesona.

3.1.4 Strategi Media

Sign system merupakan media yang digunakan dalam perancangan ini, sign system digunakan sebagai petunjuk arah, letak lokasi, anjuran serta larangan dan himbauan. Pemakaian bentuk *sign system* disesuaikan dengan unsur – unsur atau ciri khas dari Danau Sejuta Pesona yaitu air dan kapal, agar informasi tersebut tersampaikan dengan baik kepada pengunjung dan mencapai tujuan seperti yang diinginkan. Dalam hal ini digunakan teori media untuk perancangan yang menggunakan media primer utama dan pendukung.

3.1.4.1 Media Utama

Media utama yang akan dipilih untuk perancangan media informasi terhadap Danau Sejuta Peesona berupa *sign system* yang akan di gunakan di Danau Sejuta Pesona, dari berbagai jenis *sign system* yang ada namun hanya beberapa saja yang akan digunakan, yaitu :

- Tanda Petunjuk arah (*Direction*)
  Tanda ini adalah tanda untuk mengarahkan audiens atau pengunjung menuju suatu tempat
- Tanda Pengenal (*Identification*)
  Tanda ini adalah tanda yang digunakan untuk membedakan antara suatu objek dengan objek lainnya.
- Tanda Larangan dan peringatan (*Regulation*)
  Tanda ini bertujuan untuk menginformasikan mengenai apa yang tidak boleh dikerjakan atau dilarang.

3.2 Konsep Desain

Danau Sejuta Pesona merupakan wisata air dan konsep visual dalam perancangan *sign system* Danau Sejuta Pesona (*Little Venice*) yang digunakan mengambil dari objek yang berada di lingkungan wisata tersebut, agar media yang dibuat mempunyai kedekatan dengan tempat wisata. Konsep visual ini diharapkan agar mudah dimengerti pengunjung serta dibantu dengan warna – warna dan tipografi yang disesuaikan dengan warna yang khas dari Danau Sejuta Pesona (*Little Venice*) untuk untuk menunjang penyampaian informasi. Sehingga informasi dapat diterima dengan baik oleh pengunjung.

3.2.1 Format Desain

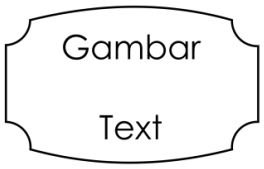
Format desain yang digunakan dalam perancangan *sign system* Danau Sejuta Pesona (*Little Venice*) dibuat sederhana dengan menggunakan ciri khas dari Danau Sejuta Pesona yaitu ciri khas dari objek yang ada di Danau Sejjuta Pesona yaitu topi yang dipakai oleh petugas Gondola.

III.2.2 Tata Letak (*Layout*)

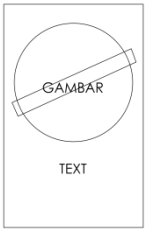
Media utama dibuat dengan menarik dan mempunyai tingkat keterbacaan yang tinggi sehingga mempunyai ciri khas tersendiri. Pemilihan *layout* yang cocok dapat menghindari ketidak jelasan pada ikon, sehingga dalam penentuan *layout* perlu diperhatikan jarak yang menyerupai bentuk lingkaran topi dan dengan garis - garis yang menimbukan kesan mengarahkan. ukuran di sesuaikan dengan jarak pandang dari pengunjung dengan sign system agar dapat dilihat dengan jelas dan dipahami.



Gambar III.4 letak *layout* pada *sign system direction*
Sumber: Irfan Zaenurakhman (2016, h.32)



Gambar III.5 letak *layout* pada *sign system identification*
Sumber: Irfan Zaenurakhman (2016, h.32)

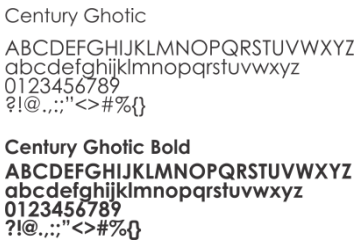


Gambar III.6 letak *layout* pada *sign system regulation*
Sumber: Irfan Zaenurakhman (2016, h.32)

3.2.3 Huruf

Tipografi berasal dari kata Yunani "*tupos*" yang diguratkan dan "*graphoo"* tulisan. Dulu tipografi hanya diartikan sebagai ilmu cetak mencetak. Dalam perkembangannya, istilah tipografi lebih dikaitkan dengan gaya atau model huruf cetak.

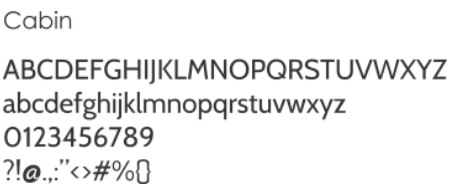
Rahmat (2010) "jenis huruf *sans serif* sudah dipakai sejak tahun 1800. Disebut *sans serif* karena tidak memiliki serif/kait/kaki. Salah satu ciri huruf ini adalah memiliki bagian-bagian tubuh yang sama tebalnya" (h.27).



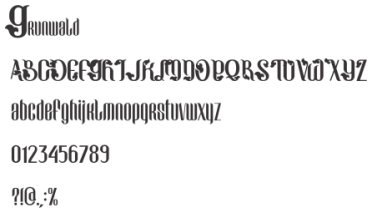
Gambar III.8 Huruf Century Ghotic
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar III.9 Huruf Big Nood Letitling
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar III.10 Huruf Cabin
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar III.11 Huruf Grunwold
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.2.4 Warna

Warna merupakan unsur yang sangat penting untuk menambah nilai keindahan,



Gambar III.12 Warna *Sign System*
Sumber: Irfan Zaenurakhman (2016, h.36)

3.2.5 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan gambar yang berupa foto, sketsa, dan *image* yang kemudian di ubah menjadi simbol. Perancangan *sign system* ini mengambil ilustrasi dari foto-foto lokasi Danau Sejuta Pesona dan disederhanakan menjadi simbol yang akan dipergunakan dalam sign system.

3.5.1 Media Utama



Gambar IV.1 Petunjuk Arah (*Direction*)
Sumber: Irfan Zaenurakhman (2016, h.41)



Gambar IV.1 Petunjuk Arah (*Direction*)
Sumber: Irfan Zaenurakhman (2016, h.42)



Gambar IV.3 Larangan
Sumber: Irfan Zaenurakhman (2016, h.42)



Gambar IV.4 (a) Peringatan (b) Anjuran
Sumber: Irfan Zaenurakhman (2016, h.43)

4. Kesimpulan

Melalui penelitian yang tampak relasi yang kuat antara unsur verbal dan visual sebagai ekspresi. Kedua elemen tersebut tidak bisa dipisahkan begitu saja, perpaduan unsur moderen dan karakteristik pada visual yang disajikan memberikan kesan yang dalam dan mempunyai ciri khas yang kuat sebagai identitas visual sebuah informasi, dengan di berikannya illustrasi yang menjadi karakter dari Danau Sejuta Pesona yaitu dari bentuk topi yang ada di ikon manusia dan ikon-ikon lainnya yang menjadi ciri khas dari Danau Sejuta Pesona ini menambah kesan kota venice.

DAFTAR PUSTAKA

Makalah

Apriansah Ipan. (2015) *Perancangan Media Informasi Taman Bunga Nusantara.* Universitas Komputer Indonesia. Bandung.

Amalia Rita. (2015) *Perancangan Sign system Setu Babakan.*Universitas Komputer Indonesia. Bandung.

Djuliansyah Irpan. (2012) Perancangan Sign System Stasium Televisi TVRI Jawa Barat. Universitas Komputer Indonesia. Bandung.

Rabbani Rifki Muhamad. (2015) *Perancangan Media Informasi Wisata Alam Situ Cileunca.*Universitas Komputer Indonesia.Bandung.

Buku

Nyoman S Pendit. 1994. *Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana*. Jakarta: PT Pradnya Paramita.

Pitana,I Gede dan Diarta, I Ketut Surya. (2009). *Pengantar Ilmu Pariwisata*.Yogyakarta. CV.Andi Offset

Supriyono Rahmat. (2010). Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi.Yogyakarta.Andi

Yoei,Oka A. (1996). *Pengantar Ilmu Pariwisata.*Bandung.Angkasa.

Web

Anonim. 2015. *Little Venice*. Diambil dari http://funworld.co.id/. (19 Desember 2015)

Anonim.2016.Pengertian Referensi. Diambil dari http://www.pengertianmenurutparaahli.com/. (15 Agustus 2016)

DISHUBKOMINFO. *Deskripsi Lampu Lalu Lintas*. Tersedia di: http://www.dishubkominfo.badungkab.go.id/deskripsi-rambu-lalu-lintas/ (14 Juni 2016)