BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Strategi Perancangan

Setrategi yang akan dirancang dalam pembuatan media informasi untuk membantu wisatawan Kebun Raya Cibodas dalam mengetahui lokasi Kebun Raya Cibodas dengan membuat media informasi berupa *sign system* yang didalamnya terdapat berbagai informasi menganai objek-objek, wahana atau fasilitas yang terdapat di area wisata Kebun Raya Cibodas seperti petunjuk, larangan, atau himbauan. Perancangan *sign system* dibuat diharapkan mampu mempermudah dan memahami maksud pesan dari bentuk ikon dan tulisan yang ada, sehingga wisatawan dapat menikmati fasilitas tempat wisata Kebun Raya Cibodas.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Perancangan media informasi *sign system* ini menggunakan dua metode pendekatan, yaitu :

a. Pendekatan Visual

   Dalam perancangan media, Pendekatan visual dilakukan dengan cara menyampaikan informasi kepada wisatawan dengan mengunakan penyederhanaan objek, ilustrasi, dan tipografi yang dibuat menjadi visual yang tidak menghilangkan ciri khas Kebun Raya Cibodas.

b. Pendekatan verbal

   Pendekatan komunikasi verbal dalam strategi perancangan ini menggunakan penyampaian komunikasi menggunakan bahasa Indonesia. Hal itu ditujukan agar penyampaian komunikasi menjadi dapat dimengerti oleh wisatawan.

III.1.3 Materi Pesan

Tujuan perancangan media informasi *sign system* ini ditujukan pada target sasaran dengan segmentasi yang telah dikelompokan yaitu wisatawan Kebun Raya Cibodas.

Materi pesan yang akan disampaikan mengenai simbol, petunjuk arah, himbauan atau peringatan di area Kebun Raya Cibodas.

III.1.4 Gaya Bahasa

Bahasa yang digunakan adalah gaya bahasa informatif yang singkat dan jelas, bertujuan untuk memberikan pengaruh kepada pengunjng baik dari sikap maupun perilaku setelah mendapatkan informasi dari media cetak yang berada di Kebun Raya Cibodas.

III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan

a. Consumer Insight

Pengertian *Consumer Insight* Menurut Amalia E. Maulina yaitu proses mencari tahu secara lebih mendalam dan holistik, tentang latar belakang perbuatan, pemikiran dan perilaku seseorang konsumen yang berhubungan dengan produk dan komunikasi iklan.

Audiens utama media ini adalah wisatawan Kebun Raya Cibodas yang berasal dari Kabupaten Cianjur yang baru pertamakali berkunjung. Namun tidak menutup kemungkinan perancangan ini akan mempengaruhi masyarakat selain dari target audiens utama.

Berikut *insight* dari audiens:

- Terbiasa dengan budaya instan atau cepat dan mudah.
- Terbuka serta mengikuti perkembangan terhadap teknologi baru.
- Eksistensi menjadi proiritas.
- Fokus terhadap pekerjaan.

b. Consumer jorney

Yang akan dihasilkan dari perancangan media pada poin ini adalah selain mampu memberi pengetahuan kepada wisatawan tentang lokasi yang akan di tuju melalui media *sign system*, media ini juga akan mampu membangun tingkat kepuasan dan kenyamanan pada penggunannya. Karena pengguna dapat lebih dimudahkan dan memahami sehingga pengguna dapat

memperoleh informasi untuk menuju objek-objek dan wahana yang berada di Kebun Raya Cibodas.

c. Indikator Konsumen

1. **Segmentasi**

   Penentuan target sasaran sangat diperlukan dalam perancangan konsep media. Agar pendekatan kepada target sasaran dapat lebih terfokus dan efektif dalam penyampaian pesan.

2. **Geografis**

   Kabupaten Cianjur

3. **Demografis**

   Jenis kelamin : Pria / Wanita

   Status : Remaja-Dewasa dan Dewasa

   Usia : 20-30 Tahun

   Ekonomi : Menengah Ke Atas

4. **Psikografis**

   Psikografis yang dituju adalah wisatawan yang berada di area Kebun Raya Cibodas.

III.1.6 Strategi Kreatif

Agar tujuan perancangan media informasi yang di harapkan dapat tercapai dengan baik, maka yang harus dilakukan dalam penyampaian informasi ini harus memiliki konsep yang menarik seperti bentuk-bentuk ikon yang berdasarkan dari lokasi dan wahana Kebun Raya Cibodas yang telah disederhanakan dan tentunya lebih mudah dipahami oleh penggunanya, sehingga akan memudahkan penggunanya untuk mendapatkan pesan informasi yang disampaikan.

III.1.7 Strategi Media

Strategi media adalah sebuah alat untuk menyampaikan isi pesan kepada target sasaran agar pesan yang ingin disampaikan mudah dimengerti. Pendekatan yang

dilakukan adalah dengan cara mengemas informasi kedalam sebuah media utama ditambah dengan media pendukung.

A. Media Utama

Media utama yang dipakai dalam perancangan media informasi ini disesuaikan dengan kebutuhan utama wisatawan Kebun Raya Cibodas yaitu *sign system*. Dari berbagai jenis *sign system* yang ada hanya beberapa saja yang dipakai dalam perancangan *sign system* Kebun Raya Cibodas ini, yaitu :

- *Identification*

  Sign system ini sebagai tanda untuk menunjukan suatu identitas tempat.
- *Direction*

  Sign system ini untuk membantu wisatawan untuk mencari tempat
- *Regulation*

  Sign system ini untuk keperluan mengenai suatu larangan/himbauan dan keperluan sementara yang membutuhkan peringatan

B. Media Pendukung

Media pendukung yang dimaksud adalah media tambahan berupa :

1. Peta kreatif (*infotainment map*)

Media ini digunakan sebagai panduan untuk mengetahui denah dari area wisata Kebun Raya Cibodas.

2. Plastik sampah

Media ini di fungsikan untuk penyimpanan sampah yang bersifat sementara.

3. Brosur

Media ini digunakan sebagai panduan untuk megetahui denah keadaan di Kebun Raya Cibodas secara personal.

4. Stiker

Stiker merupakan media *reminder*, media ini dipilih karena bisa di tempatkan di mana saja.

5. Poster

Media ini digunakan sebagai sarana informasi yang menjelaskan dan mendeskripsikan setiap taman yang ada di Kebun Raya Cibodas.

III.1.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Sign system dan peta kreatif di letakan di tempat-tempat yang tepat, yang dapat terlihat dengan jelas. Peta juga diletakan di tempat-tempat setrategis seperti di dekat pintu gerbang dan di setiap lokasi Kebun Raya Cibodas. Untuk tote bag dan brosur akan di bagikan di loket pintu masuk Kebun Raya Cibodas.

III.2 Konsep Visual

Perancangan media informasi di tempat wisata Kebun Raya Cibodas harus memiliki konsep yang dapat mewakili dekat dengan target sasaran serta suasana di Kebun Raya Cibodas dan tetap mempertimbangkan aturan yang ada dalam system identitas dari Kebun Raya Cibodas. Konsep visual yang ditampilakan dalam media informasi ini memanfaatkan teknik penyampaian dengan teknik perancangan menggunakan *Sign system*, dengan menggunakan visual simbol dan ciri khas dari Kebun Raya Cibodas tersebut. Bentuk dan pesan secara visual menggunakan bentuk-bentuk yang di ambil dari lokasi Kebun Raya Cibodas dan tanaman yang bersejarah yang disederhanakan ke dalam bentuk *Sign system* yang menarik dan efektif, agar pesan dan informasi sampai kepada target sasaran.

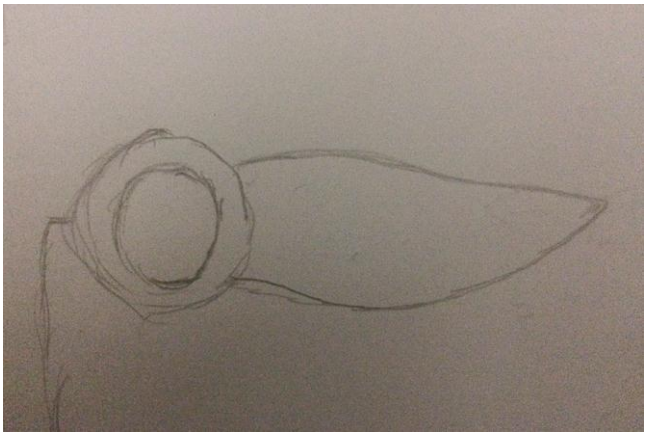
III.2.1 Format Desain

Format desain yang akan digunakan dalam media informasi ini dibuat sederhana dengan menggunakan posisi landscape pada *sign system* direction dan bulat untuk *sign system* identification dan regulation. Sedangkan untuk format peta kreatif adalah landscape serta format yang disesuaikan pada setiap media-media yag akan digukan.

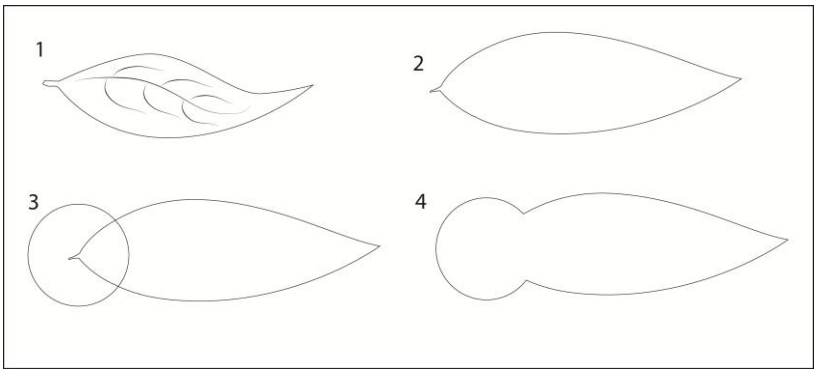


Gambar III.1 Pohon Kina
Sumber : http://1.bp.blogspot.com/-CmnjG_PRCz0/VEZKkC0_IuI/AAAAAAAAAEXc/GxjlozdfehI/s1600/Tanaman%2BKina.png (09 April 2016)

Dalam sejarah Kebun Raya Cibodas, pada awalnya sebagai tempat peroses penyesuaian tumbuhan asal luar negri salah satunya pohon kina (*cinchona calisaya*). Daun kina merupakan daun tungal, berbentuk lonjong, tepi daun rata, bunganya berbentuk bulat dan berwarna putih. Maka dari itu konsep visual yang diambil berasal dari daun dan bunga sebagai bentuk dasar *sign system.*



Gambar III.2 Sketsa pohon kina
Sumber : Sumber Pribadi(2016)



Gambar III.3 Sketsa vektor
Sumber : Sumber Pribadi(2016)

III.2.2 Tata letak / *Layout*

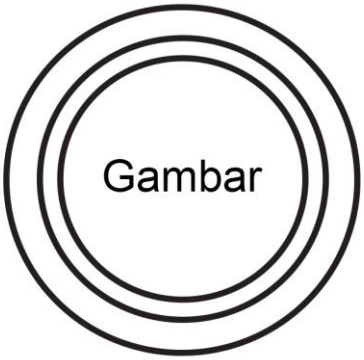
Tujuan utama tata letak layout adalah menampilkan elemen visual yaitu gambar dan teks agar memudahkan pembaca dalam menerima informasi yang disajikan. Dalam setiap media yang disusun selalu mengacu pada konsep awal yaitu penempatan unsur-unsur grafis yang disusun sedemikian rupa untuk mendapatkan kesan yang menarik dan informatif.

Untuk mendapatkan kesan tersebut, maka dibuat variasi yang berupa pemberian bentuk yang mengandung unsur tanaman yang bersejarah di Kebun Raya Cibodas yang disederhanakan dan diisi dengan symbol dan tulisan pada *sign system.*



Gambar III.4 Sketsa *layout*
Sumber : Sumber Pribadi(2016)

Untuk bentuk *sign system Identification* dan *regulation*, dibuat bulat karena bentuk bulat di ilustrasikan dari bunga kina dan diberikan garis bulat putih didalamnya untuk memberikan kesan kuat pada bunga kina tersebut.



Gambar III.5 Sketsa *layout* 2
Sumber : Sumber Pribadi(2016)

III.2.3 Huruf

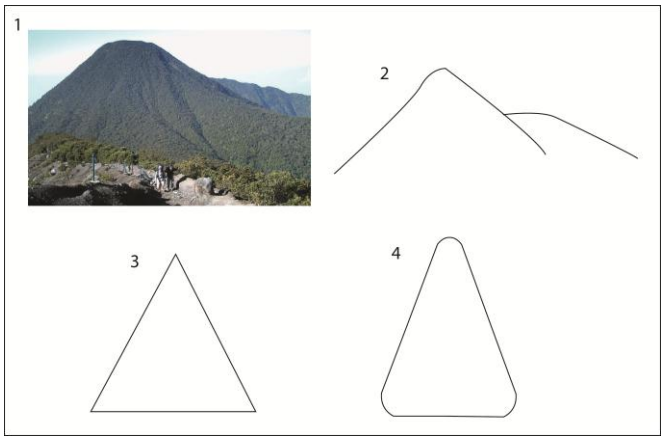
Pada perancangan *sign system* Kebun Raya Cibodas, menggunakan jenis huruf Keep calm untuk Sign system untuk mempermudah menyampaikan informasi kepada penggunanya, yang memiliki keterbacaan yang baik dan sesuai dengan *sign system* yang dirancang.



Gambar III.6 Jenis huruf Keep calm

III.2.4 Ilustrasi

Perancangan media informasi *sign system* ini mengambil ilustrasi dari gunung gunung gede pangrango, karena Kebun Raya Cibodas berada di kaki gunung gede pangrango oleh karena itu visual *sign system* yang diambil menggambarkan ilustrasi dari gunung gede pangrango dan Kebun Raya Cibodas kemudian disederhanakan menjadi gambar dan symbol yang akan digunakan dalam perancangan ini.



Gambar III.7 (1) Gunung Gede, (2,3,4) Bentk dasar ikon
Sumber : (a) http://wisatacibodas.com/wp-content/uploads/2015/01/puncak-gunung-gede-pangrango.jpg (9 april 2016)
(b) Dokumen pribadi

Gerbang utama

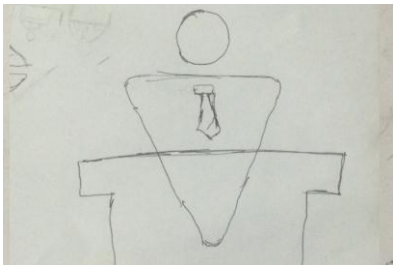




a b

Gambar III.8 (a) Refrensi Pintu utama, (b) Desain ikon Pintu utama
Sumber : Dokumen pribadi (2016)

Kantor Pengelola





a b

Gambar II.9 Desain ikon kantor pengelola
Sumber : Dokumen pribadi (2016)

Kereta wisata



a



b

Gambar III.10 (a) Refrensi Kereta wisata, (b) Desain ikon Kereta wisata
Sumber : Dokumen pribadi (2016)

Taman Sakura



a



b

Gambar III.11 (a) Refrensi bunga sakura, (b) Desain ikon Taman sakura
Sumber : (a) http://selingkaran.com/wp-content/uploads/2014/12/gambar-bunga-sakura-1.jpg (9 april 2016)
(b) Dokumen pribadi

Tanaman Obat



a



b

Gambar III.12 (a) Refrensi tanaman obat, (b) desain ikon tanaman obat
Sumber : (a) http://3.bp.blogspot.com/-koadmzfsYBk/U1i5sXrPNLI/AAAAAAAAAFI/YWSMgnDQzz4/s1600/Tanaman+Obat.jpg (9 april 2016)
(b) Dokumen pribadi

Galeri Tanaman hias



a



b

Gambar III.13 (a) Refrensi tanaman hias, (b) Desain ikon galeri tanaman hias
Sumber : (a) https://isroi.files.wordpress.com/2015/09/kebun_raya_cibodas-35.jpg (9 april 2016)
(b) Dokumen pribadi

Area Bermain Anak



a



b

Gambar III.14 (a) Refrensi Area bermain anak, (b) Desain ikon Area bermain anak
Sumber : (a) http://3.bp.blogspot.com/_AyWat7df_aQ/S7XwrpB90UI/AAAAAAAAA2Y/rNMlb4ge4HI/s160/DSC_0325.JPG (9 april 2016)
(b) Dokumen pribadi

Berkuda



a



b

Gambar III.15 (a) Refrensi Berkuda, (b) Desain ikon berkuda
Sumber : Dokumen pribadi (2016)

Air Mancur





a b

Gambar III.16 (a) Refrensi Air mancur, (b) Desain ikon Air mancur
Sumber : Dokumen pribadi

Air terjun ciismun





a b

Gambar III.17 (a) Gunung Gede, (b) Bentuk dasar ikon
Sumber : Dokumen pribadi

Guest House





a b

Gambar III.18 (a) Gunung Gede, (b) Bentk dasar ikon
Sumber : (a) https://krcibodas.lipi.go.id/photo/L_cbg_P7140288.Jpg (11 mei 2016)
(b) Dokumen pribadi

Rumah Kaca





a b

Gambar III.19 (a) Refrensi Rumah Kaca, (b) Desain ikon Rumah Kaca
Sumber : Dokumen pribadi (2016)

Taman Rhododendron





a b

Gambar III.20 (a) Refrensi Taman Rhododendron, (b) Desain ikon Taman rhododendron
Sumber : (a) https://pixabay.com/p-113490/?no_redirect (9 april 2016)
(b) Dokumen pribadi

Jalan araucaria





a b

Gambar III.21 (a) Refrensi jalan araucaria, (b) Desain ikon Jalan araucaria
Sumber : (a) http://2.bp.blogspot.com/-lVVr-Hdnalk/Vc4D7I1a30I/AAAAAAAAB9Q/wsdg39MOFSE/s1600/IMG_20150809_140508.jpg (9 april 2016)
(b) Dokumen pribadi

Shelter



a



b

Gambar III.22 (a) Refrensi shelter, (b) Desain ikon shelter
Sumber : Sumber : Dokumen pribadi (2016)

Masjid



a



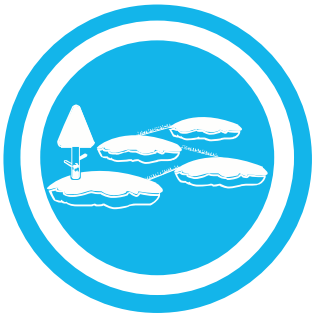
b

Gambar III.23 (a) Refrensi masjid, (b) Desain ikom masjid
Sumber : (a) https://zurrahmah.files.wordpress.com/2013/10/22.jpg (9 april 2016)
(b) Dokumen pribadi

Taman Lumut



a



b

Gambar III.24 Desain ikon Taman lumut
Sumber : Dokumen pribadi (2016)

Kolam Besar





a b

Gambar III.25 (a) Refrensi Kolam besar, (b) Desain ikon kolam besar
Sumber : Dokumen pribadi (2016)

Bunga Bangkai





a b

Gambar III.26 (a) Refrensi Bunga bangkai, (b) Desain Bunga bangkai
Sumber : (a) http://images.detik.com/content/2015/02/27/10/100232_rafflesia02.jpg (29 mei 2016)
(b) Dokumen pribadi

Parkir Mobil





a b

Gambar III.27 (a) Refrensi Parkir mobil, (b) Desain ikon parkir mobil
Sumber : (a) http://hargamobilbarubekas.com/wp-content/uploads/2015/03/daftar-harga-mobil-toyota-avanza-baru-dan-bekas.jpg (5 april 2016)
(b) Dokumen pribadi

Parkir Motor



a



b

Gambar III.28 (a) Refrensi parkir motor, (b) Desain Ikon parkir motor
Sumber : (a) http://otoboy.com/wp-content/uploads/2014/12/Harga-Motor-Vespa.jpg (5 april 2016)
(b) Dokumen pribadi

Pintu II (Exit)



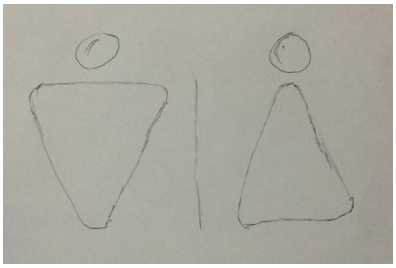
a



b

Gambar III.29 (a) Refrensi Pintu II , (b) Desain ikon pintu II
Sumber : (a) http://3.bp.blogspot.com/-GCcOJ500kuU/VcmA4HE7eJI/AAAAAAAAAB50/bnT8DBuDshw/s1600/20150808_171731.jpg (9 april 2016)
(b) Dokumen pribadi

Toilet



a



b

Gambar III.30 Desain ikon Toilet
Sumber : Dokumen pribadi

Pendopo



a



b

Gambar III.31 (a) Refrensi Pendopo , (b) Desain ikon Pendopo
Sumber : (a) http://www.ragamtempatwisata.com/2014/02/kebun-raya-cibodas.html (9 april 2016)
(b) Dokumen pribadi

Kafe



a



b

Gambar III.32 (a) Refrensi Kafe, (b) Desain ikon Kafe
Sumber : Dokumen pribadi (2016)

Ikon Larangan



a b

c d

Gambar III.33 Ikon larangan
Sumber : Dokumen pribadi

Ikon Himbauan

a b c

Gambar III.34 Ikon Himbauan
Sumber : Dokumen pribadi (2016)

III.2.5 Warna

Warna merupakan salah satu unsur desain yang mempengaruhi pesan. Warna dalam perancangan media informasi *sign system* ini berfungsi untuk memberikan kesan pada informasi yang di sampaikan. Perancangan ini menggunakan warna hijau sebagai warna *background (Direction),* Warna biru sebagai warna *background (Identification),* dan *background (Regulation)* berwarna merah dan kuning. Gambar dan teks pada *sign system* ini berwarna putih dikarnakan warna ini terlihat kontras sehingga mudah di lihat dan dibaca oleh penggunanya.

Arti warna pada perancangan sign system :

- Hijau

  Hijau selalu dikaitkan dengan warna alam yang menyegarkan karena warna hijau mampu memberi efek menyenangkan dan membangkitkan energi, menyeimbangkan emosi dan menyejukan. Nuansa hija dapata meredam stress, memberi rasa aman dan perlindungan.

- Biru

  Memberikan kesan komunikasi, tenang, kebersihan dan menekankan rasa keinginan.

- Merah

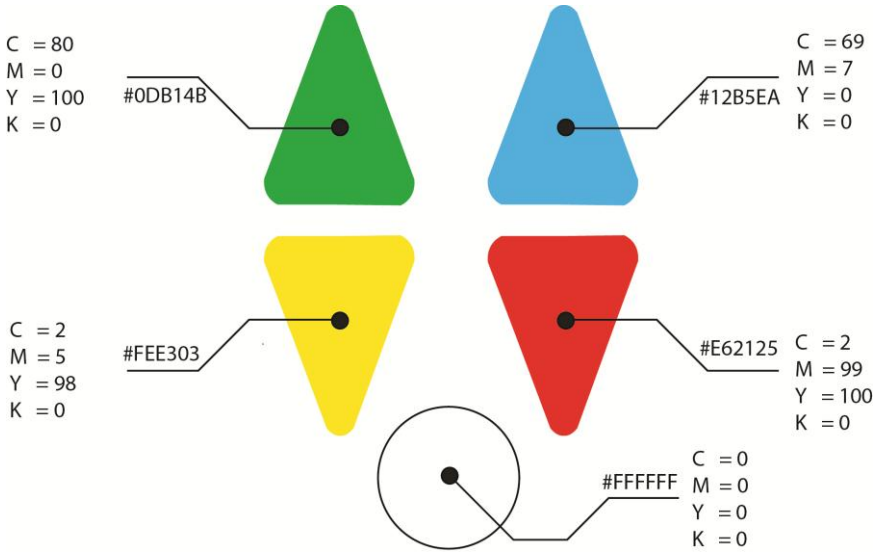
  Merah bisa digunakan untuk menarik perhatian dan memberi kesan bahaya dan resiko.

- Kuning

  Warna kuning secara umum dapat mencakup makna kekeluargaan santai, sosial dan rasa ingin tahu.

- Putih

  Putih melambangkan kemurnian dan kepolosan, memberikan perlindungan, ketentraman dan kenyamanan.



Gambar III.34 Warna yang digunakan
Sumber : Dokumen pribadi (2016)