BAB III
STRATEGI PERANCANGAN VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan merupakan sebuah cara untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada target audiens agar khalayak sasaran dapat menangkap isi dari pesan atau informasi. Banyak pengunjung yang mengetahui lokasi tiap situs yang berada di kawasan Karang Kamulyan, karena sumber informasi yang masih sangat sedikit. Maka dibuatlah perancangan dengan pendekatan media informasi yang berisi tentang informasi Karang Kamulyan, mulai dari infotainment map, *Sign System*, Infografis dan informasi tentang tiap situs. Pembuatan ini sesuai karena area Karang Kamulyan yang cukup luas.

Media informasi dengan pendekatan budaya ini akan disampaikan secara visual dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada pengunjung mengenai berbagai fasilitas yang dimiliki Karang Kamulyan. Jenis media informasi yang akan dipilih adalah media cetak, media informasi dapat disimpulkan sebagai alat untuk mengumpulkan dan menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi. adapun penjelasan menurut Sobur (2006) media informasi adalah "alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual".

dan memiliki beberapa kelebihan yaitu:

- *Repeatable,* dapat dibaca berkali-kali dengan menyimpannya
- Analisa lebih tajam, dapat membuat pengunjung mengerti isi berita dengan analisa yang lebih mendalam dan dapat membuat orang berfikir lebih spesifik.
- Dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh pengunjung
- Media visual memungkinkan adanya interaksi antara pengunjung dengan lingkungan sekitarnya.
- Dapat menanamkan konsep yang benar.
- Dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
- Dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian pengunjung.

III.2 Tujuan Komunikasi

Dalam pembuatan perancangan media informasi mengenai situs bersejarah Karang Kamulyan sebagai media yang memberikan informasi, arah, lokasi, sejarah batu-batu peninggalan kerajaan Karang Kamulyan, tujuan komunikasi sangatlah penting agar media informasi yang disampaikan dapat tepat pada target sasaran, adapun tujuan dari komunikasi adalah selain memberikan informasi juga diharapkan dapat mengajak para wisatawan untuk mengetahui dan mengerti terhadap pesan yang disampaikan yang terdapat dalam media informasi ini.

III.3 Pendekatan Komunikasi

Dalam proses penyampaian sebuah informasi dibutuhkan komunikasi yang baik dan mampu menyampaikan informasi atau pesan-pesan yang akan disampaikan dengan mudah dimengerti khususnya target audiens. Komunikasi merupakan penyampaian pesan atau informasi dari komunikator kepada komunikan yang sedang berinteraksi secara langsung maupun lewat media.

Pendekatan komunikasi yang akan digunakan dalam menyampaikan informasi melalui media cetak ini terbagi menjadi 2, yaitu:

1. Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang akan digunakan pada perencangan media informasi ini adalah menggunakan pendekatan budaya modern dengan menggunakan gaya visual dua dimensi yang sederhana dan mudah dimengerti. Gaya visual ini dipilih karena target audiens dalam kesehariannya cenderung menyukai sesuatu yang *simple*, dan *to the point.*

menurut Lha Wong (2014) sebuah desain sudah seharusnya *simple* dan *to the point*. Di dunia desain ada istilah namanya *whitespace* dimana tidak ada elemen yang bikin rumit mata. Disini *whitespace* bisa digunakan mata untuk beristirahat. Karena *to the point* dan *simple* tadi maka makna desain langsung ditangkap oleh mata. Sehingga pengunjung tidak merasa kesulitan dalam mengartikan apa dan

maksud informasi tersebut, gaya visual yang akan digunakan dalam perancangan informasi nanti akan berbentuk dua dimensi.

2. Pendekatan Verbal

Pada pendekatan komunkasi verbal dalam strategi perancangan ini menggunakan penyampaian komunikasi menggunakan bahasa Indonesia dikarenakan pengunjung yang datang tidak hanya berasal dari daerah Jawa Barat saja. Khususnya pada masa liburan, banyak pengunjung yang berasal dari luar Jawa Barat. Hal itu ditujukan agar penyampaian komunikasi menjadi dapaat dimengerti oleh semua pengunjung.

III.4 Materi Pesan

Dalam penyampaian, perancangan media informasi ini memerlukan materi yang akan disampaikan sebagai pesan dari kegiatan informasi, ini, materi yang akan disampaikan adalah :

- Memberikan informasi tentang tiap situs yang ada di kawasan Karang Kamulyan.
- Memberikan Informasi tentang lokasi tiap situs yang ada di kawasan Karang Kamulyan.
- Memberikan informasi tentang fasilitas yang ada di kawasan Karang Kamulyan

III.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan adalah gaya bahasa informatif yang singkat dan jelas, bertujuan untuk memberikan pengaruh kepada pengunjung baik dari sikap maupun perilaku setelah mendapatkan informasi dari media cetak yang berada di Karang Kamulyan.Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia.

III.6 Khalayak Sasaran Perancangan

1. *Consumer Insight*

Pengertian *Consumer Insight* Menurut Amalia E. Maulana (2009) yaitu proses mencari tahu secara lebih mendalam dan holistik, tentang latar belakang perbuatan, pemikiran dan perilaku seorang konsumen yang berhubungan dengan produk dan komunikasi iklan.

Audiens utama media ini adalah masyarakat pada fase dewasa awal di wilayah Ciamis. 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 prioritas.
- Fokus terhadap pekerjaan

III.7 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang akan dilakukan adalah dengan membuat *Sign System* yang didalamnya terdapat informasi mengenai tata letak, petunjuk seputar fasilitas, larangan, anjuran dan peta kreatif pada kawasan Karang Kamulyan. Perancangan *Sign System* disesuaikan dengan unsur - unsur Karang Kamulyan yaitu batu dan target audiens yang cenderung menyukai hal-hal yang *simple* dan *to the point*. Dicantumkan pula aksara Sunda (*Ngalagena*) sebagai identifikasi *cultural*, karena situs Karang Kamulyan merupakan situs warisan kerajaan sunda

III.8 Strategi Media

Sign System merupakan media yang digunakan dalam perancangan ini, *Sign System* digunakan sebagai penujuk arah, letak lokasi, larangan serta anjuran. Pemakaian bentuk *Sign System* disesuaikan dengan unsur - unsur Karang Kamulyan yaitu batu, 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 dan

sekunder. Media primer adalah media utama sedangkan media sekunder merupakan media yang bersifat melengkapi atau menunjang media utama.

Dalam pemilihan suatu media diharapkan dapat menjadi solusi dan menjawab permasalahan. Media yang digunakan terbagi pada dua jenis yaitu media primer dan media sekunder serta bagaimana mekanisme dan penempatan media tersebut

Media Primer

Sign System

Menurut Piliang, dalam kata pengantarnya pada buku semiotika komunikasi visual (Tinarbuko, 2009) menyatakan bahwa suatu tanda bukan ilmu yang bersifat pasti, melainkan suatu hal yang dibangun oleh "pengetahuan" yang lebih terbuka. Yang terpenting dalam sistem tanda pada desain komunikasi visual adalah fungsi dari tanda dalam menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima, berdasarkan kode tertentu, yang dimediasi oleh media tertentu. *Sign System* dibagi menjadi tiga yaitu :

- 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: museum, toilet, rumah makan,mushola, lokasi situs dan lain-lainnya.

Media Sekunder

Untuk menunjang media utama tadi, dibutuhkan beberapa media pendukung, diantaranya

- *Infotainment Map*

- *Infographic*

III.8.1 Strategi Distribusi

Strategi distribusi merupakan rencana dalam menyebarkan atau menyalurkan produk kepada target sasaran, dalam perancangan ini, poduk tersebut adalah *Sign System* Karang Kamulyan. Media ini sifatnya permanen dan tidak bisa di bongkar pasang, sehingga tidak ada strategi dan target dalam pemasangannya.

III.9 Konsep Visual

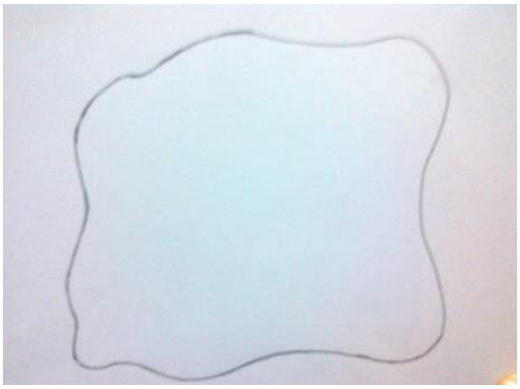
Konsep visual dalam perancangan *Sign System* Karang Kamulyan yaitu dengan unsur - unsur kawasan tersebut yaitu batu. Diharapkan agar mudah dimengerti serta dibantu dengan penggunaan warna alam sekitar kawasan tersebut untuk mempermudah penyampaian informasi, sehingga informasi yang diberikan dapat diterima dengan baik oleh pengunjung Karang Kamulyan.

III.9.1 Format Desain

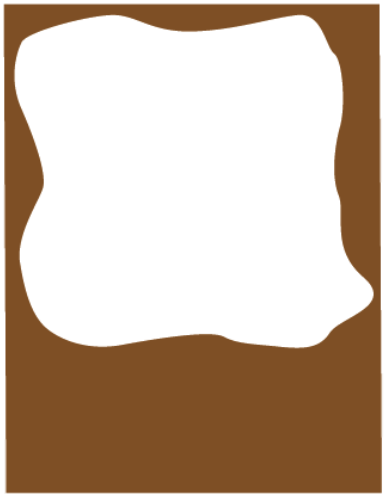
Format desain yang digunakan dalam perancangan *Sign System* petunjuk arah ini menggunakan ciri khas dari Karang Kamulyan yaitu batu yang dianalogikan dengan bentuk tidak beraturan seperti batu sebagai tanda petunjuk arah. dan disesuaikan dengan fungsi masing-masing *Sign System* Karang Kamulyan**.**



Gambar III.1 situs di kawasan Karang Kamulyan
Sumber: Data pribadi (3 Juli 2015)



Gambar III.2 sketsa frame batu
Sumber: Data pribadi (3 Juli 2015)



Gambar III.3 sketsa frame batu
Sumber: Data pribadi (3 Juli 2015)

III.9.2 Huruf

Pemilihan huruf untuk media informasi ini mengarah kepada keterbacaan. Selain itu huruf juga menggambarkan karakter dari pesan yang di sampaikan. Desain huruf tertentu dapat menciptakan kesan atau karakteristik sebuah objek dalam suatu desain.

Oleh karena itu, huruf yang baik mengacu pada keterbacaan dan kemenarikan juga kesesuaian dengan tema yang diambil. Huruf tertentu dapat menciptakan kesan atau karakter dari subjek yang ditampilkan . Pemilihan huruf yang digunakan berdasar pada kesan visual yang ingin dicapai, huruf yang digunakan dalam media informasi ini adalah jenis huruf :

Mangal

Huruf digunakan sebagai *body text* pada perancangan media informasi Karang Kamulyan. Huruf *Mangal* digunakan karena bentuk hurufnya yang tebal dan memiliki keterbacaan yang jelas, sehingga diharapkan dapat menyampaikan pesan dari media informasi ini kepada *Target Audience*

Huruf yang digunakan :

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

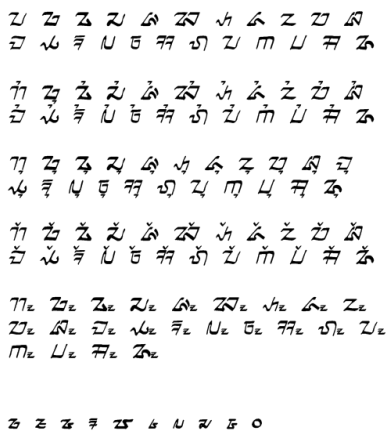
a b c d e f g h i j k l m n o p q r
s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
! @ # $ % ^ & * ( ) _ +

Sumber: font bawaan windows (tgl akses 3 Juli 2015)

Ngalagena

Huruf *ngalagena* atau huruf sunda digunakan sebagai *headlin* dan *tagline* pada perancangan media informasi Karang Kamulyan. Huruf *ngalagena* digunakan karena jenis huruf ini merupakan unsur budaya sunda jaman dahulu, oleh karena itu huruf *ngalagena* ini di pakai karena kerajaan Karang Kamulyan merupakan kerajaan yang ada di daerah Sunda

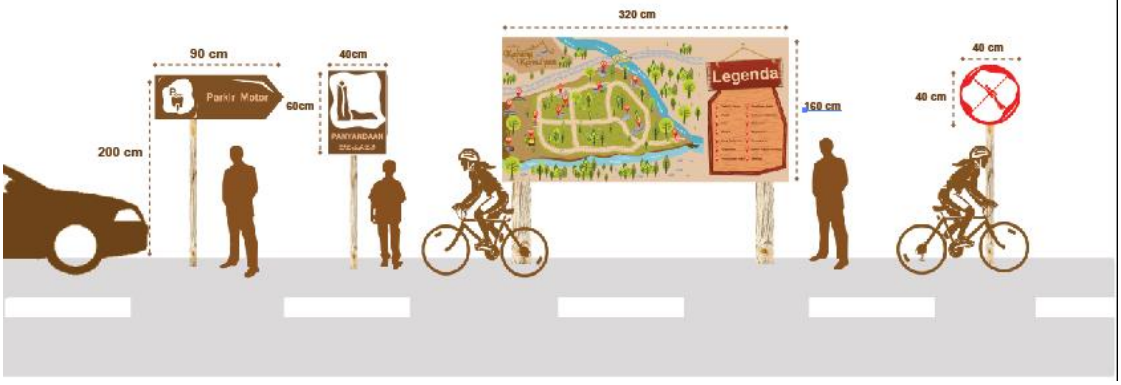


Sumber: : http://www.fontex.com/ (tgl akses 3 Juli 2015)

III.9.3 *Layout*

Media utama dibuat sedemikian menarik dan memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi serta memiliki keunikan tersendiri agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh pengunjung. pemilihan bentuk *layout* yang menyerupai bentuk batu sehingga menimbulkan kesan dan ciri khas dari kawasan Karang Kamulyan. Jarak ikon dan tingginya disesuaikan dengan jarak pandang dari target *audiens* dengan *Sign System* agar dapat dilihat dengan jelas.

Berikut penjelasannya :



Gambar IIGambar III.4 Layout dan ukuran

Sumber : Dokument pribadi (02 juli 2015)

III.10 Ilustrasi

Proses pembuatan ikon :








PANYANDAAN




MAKAM
ADIPATI PANAEKAN


PANGCALIKAN


PANYANDAAN


PAMANGKONAN


PATIMUAN

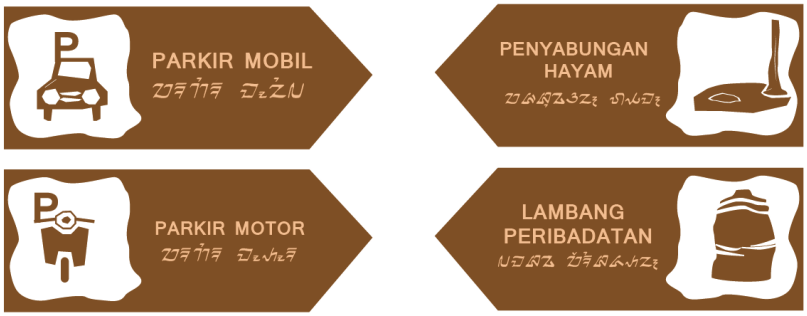

CIKAHURIPAN


LAMBANG
PERIBADATAN


MAKAM
ADIPATI PANAEKAN


SANGHIYANG
BEDIL

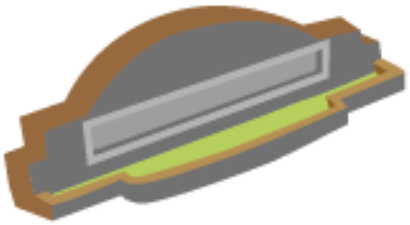

PENYABUNGAN
HAYAM



Gambar III.5 Ikon identifikasi

Sumber : Dokument pribadi (02 juli 2015)

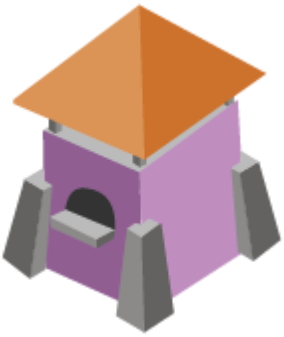













GEDUNG PENYELAMATAN
/ SITE MUSEUM CB

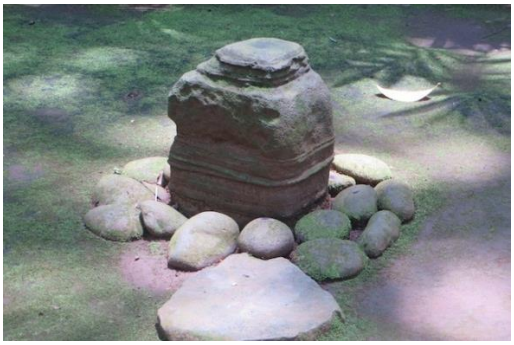




















Gambar III.6 element infografis

Sumber : Dokument pribadi (02 juli 2015)



Gambar III.7 icon larangan

Sumber : Dokument pribadi (02 juli 2015)

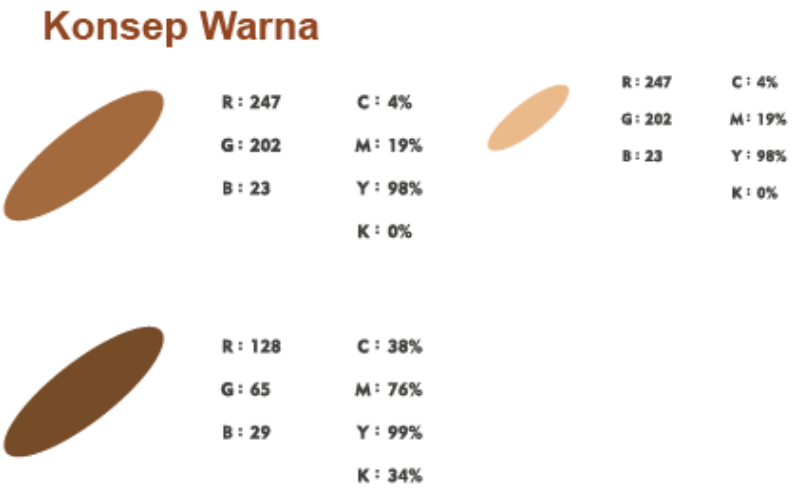


Gambar III.8 icon anjuran

Sumber : Dokument pribadi (02 juli 2015)

III.11 Warna

Warna merupakan salah satu unsur desain yang mempengaruhi pesan dan warna merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi nilai estetika suatu desain Pemilihan warna dalam konsep ini berdasarkan kepada kesan warna coklat di ambil dari warna kayu dan tanah yang di adaptasi dari kawasan Karang Kamulyan itu sendiri.



Gambar III.9 warna yang di pakai

Sumber : Dokument pribadi (02 juli 2015)