# BAB III
# STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

## III.1 Strategi Perancangan

Permasalahan yang ditemukan penulis setelah melakukan observasi lokasi 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 objek wisata alam *Curug Cinulang,* dan berguna untuk memudahkan pengunjung untuk menikmati fasilitas yang ada pada objek wisata alam *Curug Cinulang*. Strategi pemecah masalah yang dilakukan adalah Menyampaikan informasi berbentuk *sign system* yang didalamnya terdapat berbagai informasi mengenai hal-hal atau fasilitas yang terdapat di wisata tersebut seperti petunjuk, larangan, dan himbauan pada area wisata tersebut. Perancangan *sign system* diharapkan mampu mempermudah pengunjung yang datang dan juga memberikan kenyamanan kepada pengunjung dalam menikmati fasilitas yang ada pada objek wisata alam *Curug Cinulang.*

### III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Konteks awal komunikasi pada awalnya adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu atau untuk mengubah sikap, pendapat atau prilaku, baik langsung secara lisan maupun tidak langsung melalui media. Strategi perancangan *sign system* yang dilakukan yaitu perancangan media informasi *sign system* yang melakukan pendekatan sesuai dengan wisatawan 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 yang datang.

- Tujuan Komunikasi Perancangan *Sign System:*
  - Memberikan informasi kepada pengunjung mengenai fasilitas serta tempat-tempat yang berada di objek wisata alam Curug Cinulang.
  - Mempermudah kenyamanan kepada pengunjung agar dapat menemukan tempat yang dituju secara praktis.

- Materi Pesan

  Tujuan perancangan ini adalah untuk menyampaikan informasi kepada wisatawan dan semua kalangan keluarga. Materi yang akan disampaikan adalah mengenai tanda, petunjuk, symbol, yang mempunyai tujuan yaitu : mempermudah para wisatawan dalam membaca petunjuk arah, himbauan, dan larangan.

- Pendekatan Verbal

  Konteks awal komunikasi verbal pada awalnya adalah komunikasi yang berasal dari bunyi ataupun ucapan-ucapan dengan bahasa lain yang dapat dimengerti. Komunikasi verbal ini dapat berarti kegiatan pertukaran lambang-lambang yang mengandung arti melalui penggunaan bahasa. Pendekatan verbal yang akan dilakukan agar pesan atau tujuan dari komunikasi yang ingin disampaikan tepat sasaran maka akan dilakukan perancangan *sign system* dengan beberapa kata pendukung yang menggunakan bahasa Indonesia formal dan informal yang dipadukan, hal ini dikarenakan target sasaran adalah keluarga dan semua kalangan dari anak-anak sampai orang tua.

- Pendekatan Visual

  Konteks awal komunikasi visual pada awalnya adalah komunikasi yang disampaikan secara visual tanpa kata. Pendekatan perancangan visual *sign system* ini menggunakan grafis gambar seperti *vector* agar desain media informasi ini terlihat menarik, selain itu menggunakan warna-warna yang menarik sesuai tema sign system yang dibuat.

### III.1.2 Strategi Kreatif

Perancangan media informasi agar mencapai tujuan yang diharapkan harus memilki konsep visual yang tepat dengan target sasaran sehingga diharapkan dapat disampaikan dan dipahami dengan mudah. Media yang digunakan oleh penulis adalah informasi yang berupa *sign system*, dan didalamnya terdapat informasi petunjuk arah seputar fasilitas, larangan, himbauan pada obyek wisata alam Curug Cinulang. Perancangan *sign system* pada obyek wisata alam ini 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 Curug Cinulang dan yang sangat penting adalah pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah.

### III.1.3 Strategi Media

Penyampaian informasi dibutuhkan sebuah media, dimana media adalah alat untuk mengkomunikasikan sebuah informasi sehingga dapat diterima dengan baik dan melakukan tindakan yang bermanfaat bagi penerima dan penyampai informasi. Strategi yang digunakan adalah perancangan *sign system* yang berisi informasi petunjuk arah, larangan dan himbauan pada objek wisata alam Curug Cinulang.

- Media Utama

  Media utama dalam perancangan informasi ini adalah *sign system* yang telah dijelaskan oleh Sumbo Tinarbuko sebagai media interaksi manusia dengan publik yaitu lingkungan sekitar, perancangan *sign system* ini diharapkan mampu membantu memudahkan pengunjung untuk menuju tempat yang mereka inginkan.

- Media Pendukung

  Media pendukung merupakan media tambahan untuk mendampingi media utama agar penyampaian dari media utama dapat diaplikasikan dengan media pendukung. Media pendukung yang digunakan pada media informasi tentang *sign system* ini yaitu media Peta Kreatif, media pendukung ini diharapkan dapat membantu pengunjung agar lebih tahu mengenai tentang fasilitas apa saja yang ada didalam objek wisata alam Curug Cinulang.

## III.2 Konsep Visual

Dalam perancangan media informasi *sign system* pada obyek wisata alam Curug Cinulang dengan target sasaran keluarga, konsep visual yang digunakan adalah menyederhanakan foto dari objek-objek wisata alam Curug Cinulang yang ada menjadi objek atau gambar yang disederhanakan dan diharapkan dapat mudah dimengerti serta dibantu dengan penggunaan tipografi yang menunjang untuk mempermudah penyampaian informasi kepada target audiens.

### III.2.1 Format Desain

Format desain *sign system* yang akan digunakan adalah bentuk *landscape* pada *sign system* penunjuk arah lokasi, dengan format ukuran yang lebih panjang, betuk persegi empat ( kotak ) pada *sign system* tempat lokasi dan bentuk belah ketupat pada *sign system* himbauan.

### III.2.2 Tata Letak

Tata letak yang digunakan di objek wisata Curug Cinulang ini adalah tata letak yang dibuat untuk memudahkan pengunjung untuk menangkap pesan yang kita sampaikan melalui gambar dan tulisan selain itu dari segi grafis *sign system* menggunakan tanda atau gambar yang disederhanakan sehingga dapat dimengerti oleh para pengunjung yang datang.

### III.2.3 Tipografi

Perancangan *sign system* objek wisata alam Curug Cinulang memilih jenis font *script* dengan nama font *Freestyle Script* untuk mempermudah penyampaian informasi kepada target audiens, alasan memilih jenis tipografi *script* sebagai kata/kalimat pada perancangan *sign system* ini karena font ini mudah dibaca oleh semua kalangan dan diharapkan mampu memberikan kenyamanan serta informasi yang berguna untuk pengunjung yang berkunjung ke objek wisata alam Curug Cinulang, contoh huruf :

- Freestyle Script ( Normal )

  ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

  abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

  1234567890!@#$%^&*()_+-=,.?/

- Freestyle Script ( Bold )

  **ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

  **abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

  **1234567890!@#$%^&*()_+-=,.?/**

- Freestyle Script ( Italic )

  *ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ*

  *abcdefghijklmnopqrstuvwxyz*

  *1234567890!@#$%^&*()_+-=,.?/*

### III.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar yang dapat berbentuk sketsa atau *image* atau foto yang kemudian dibuat menjadi bentuk simbol. Perancangan media informasi *sign system* ini mengambil ilustrasi dari foto-foto lokasi yang ada di objek wisata alam Curug Cinulang dan kemudian disederhanakan menjadi gambar atau symbol yang akan digunakan dalam perancangan *sign system* ini.




Gambar 3.1 Sketsa Awal

### III.2.5 Studi *Icon*



Icon ini mengambil dari gambar air terjun yang disederhanakan, sehinggan icon ini menunjukan tempat lokasi air terjun tersebut.



Icon ini mengambil dari rumah kayu yang di depannya ada tempat duduk yang diartikan sebagai tempat peristirahatan.

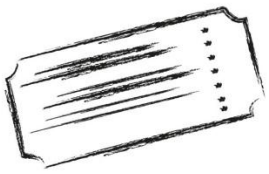


Icon ini mengambil dari sebuah gambar closet toilet, sehingga diartikan menjadi tempat toilet.



Icon ini mengambil dari sebuah gambar tempat sampah umum yang disederhanakan, sehingga mengartikan sebuah tempat sampah.

Gambar 3.2 Studi *Icon* 1



Icon ini mengambil dari bentuk tiket yang disederhanakan menjadi icon tiket



Icon ini mengambil dari bentuk rumah kayu yang didalamnya biberikan gambar sendok, garpu dan gelas. sehingga diartikan sebagai area jajanan.



Icon ini mengambil dari bentuk kubah mesjid sehingga diartikan sebagai tempat mushola dan mesjid.

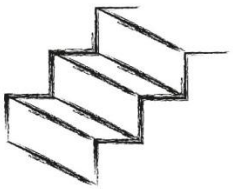


Icon ini mengambil dari bentuk shower kamar mandi, sehingga dapat diartikan sebagai tempat bilas.

Gambar 3.3 Studi *Icon* 2



Icon ini mengambil dari seseorang yang sedang jatuh karena licinnya air, sehingga diartikan sebagai area licin.



Icon ini mengambil dari gambar tangga yang menurun, sehingga para pengunjung dapat mengetahui akan melewati tangga yang menurun.



Icon ini mengambil dari seseorang yang sedang menbuang sampah, sehingga diartikan buanglah sampah pada tempatnya.



Icon ini mengambil dari seseorang yang sedang mendampingi anak kecih, sehingga diartikan sebagai harus dengan bimbingan orangtua.



Icon ini mengambil dari huruf P yang diartikan sebagai icon tempat parkir.

Gambar 3.4 Studi *icon* 3

### III.2.6 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 disampaikan. Perancangan ini menggunakan warna hijau sebagai warna latar pada *background* dan warna putih sebagai teks dalam kolom *sign system*. Pemilihan warna hijau dan putih dikarenakan warna ini terlihat alami dan kontras sehingga mudah dibaca dan dilihat oleh para pengunjung.

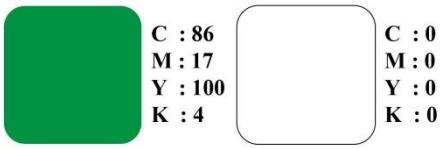
Arti warna pada perancangan *sign system* :

- Hijau

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

- Putih

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




Gambar 3.5 Contoh warna