BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL *SIGN SYSTEM* GANG CIROYOM

1.1. Strategi Perancangan

Permasalahan yang di temukan setelah dilakukannya penelitian terhadap gang Ciroyom adalah kurangnya media informasi berupa *sign system* di gang Ciroyom. Sebagai pemecahan tersebut maka dibuatlah *sign system* untuk media informasi di dalam gang Ciroyom I sampai dengan Ciroyom VI. Menyampaikan informasi melalui *sign system,* yang didalamnya termuat informasi seperti tanda identifikasi, petunjuk, dan larangan/himbauan.

1.1.1. Pendekatan Komunikasi

Dalam perancangan *sign system* memberikan penyampaian komunikasi terhadap masyarakat dengan memberikan pesan berupa informasi yang mudah dimengerti dan dapat dipercaya, penggunaan tipografi yang mudah dibaca dan pendekatan komunikasi yang sesuai dengan keadaan gang Ciroyom dengan mengambil latar belakang sejarah gang Ciroyom itu sendiri.

3.1.2. Tujuan Komunikasi

Tujuan dari pembuatan *sign system* ini adalah memberikan informasi mengenai keadaan gang, memudahkan masyarakat pengguna gang daerah Ciroyom dan membantu masyarakat luar daerah dalam mencari alamat ataupun menyampaikan informasi mengenai keadaan gang yang bermasalah dengan kondisi sekitarnya dan mencoba mengenalkan kembali nilai-nilai sejarah yang ada di daerah Ciroyom.

1.2. Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang dilakukan merupakan pembuatan *sign system* gang yang memberikan informasi seperti tanda identifikasi, petunjuk, dan larangan/himbauan, dan peta kreatif serta pembuatan alat bantu mal/cetakan huruf untuk pembuatan *sign system* yang dibutuhkan oleh masyarakat.

1.2.1. Pendekatan Kreatif

Pendekatan kreatif dilakukan dengan melihat dari lingkungan sekitar dan target audiens dimana informasi harus dapat menarik perhatian dan selanjutnya memahami informasi yang disampaikan dan merespon untuk melakukan dengan tindakan.

Dalam perancangan media informasi *sign system*, fungsi dari informasi menjadi yang diutamakan karena luasnya cakupan target audiens. Disertai dengan penambahan informasi pada

nama gang mengenai letak daerah gang tersebut. Elemen yang digunakan adalah sesuatu yang menyangkut dengan sejarah Ciroyom dan pemilihan warna yang sesuai dengan rambu jalan raya agar masyarakat tidak kesulitan membaca warna dari *sign system* yang ada di dalam gang.

1.3. Strategi Media

Strategi media yang digunakan dalam perancangan *sign system* gang menggunakan media yang sebelumnya pernah ada dan informasi yang ada akan dilengkapi dengan mengacu pada kebutuhan di daerah gang Ciroyom

1.3.1. Pemilihan Media

Pemilihan media informasi disesuaikan dengan kebutuhan keadaan gang dan efektivitas dari media informasi, yang dibuat agar mudah dipahami masyarakat.

1.3.2. Media Utama

Media utama yang dipakai dalam perancangan media informasi ini disesuaikan dengan kebutuhan utama gang Ciroyom.

1. Tanda pengenal (*Identification*)

   Sign system ini diperlukan agar masyarakat luar yang mencari alamat gang Ciroyom tidak tersesat dan dapat dengan mudah menemukan alamat gang tujuannya.

2. Tanda Larangan dan Peringatan (*Regulation*)

   Sign system ini diperlukan untuk gang yang memiliki keperluan mengenai suatu larangan/himbauan dan keperluan sementara yang membutuhkan peringatan.

3. Tanda Petunjuk Arah (*Direction*)

   Sign system ini diperlukan untuk membantu masyarakat dalam mencari sebuah tempat.

1.3.3. Media Pendukung

a. Peta kreatif, dibuat untuk memudahkan masyarakat dalam mencari tempat yang dituju.
b. Cetakan/ mal huruf *stencil* menggunakan huruf **Ciroyom Regular** yang dibuat *stencil*, berguna untuk membantu warga dalam membuat *sign* tambahan.

1.4. Konsep Visual

Dalam perancangan *sign system* gang Ciroyom konsep visual yang digunakan mengambil dari objek yang memiliki latar belakang sejarah Ciroyom, agar media yang dibuat mempunyai kedekatan dengan masyarakat Ciroyom.

1.4.1. Format Desain

Format desain yang digunakan dalam perancangan *sign system* gang dibuat sederhana dengan menonjolkan isi dari informasi dari gang dengan tujuan mempertegas isi pesan dari *sign system* yang dibuat. Dengan format:

1. Format desain *landscape*
2. Format desain *portrait*

1.4.2. Tata Letak (*Layout*)

Media utama dibuat sederhana namun memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi. Sehingga dapat dengan mudah dibaca dan dimengerti. *Layout* tipografi untuk media utama disesuaikan dengan arah baca pada umumnya dari kanan ke kiri dengan letak rata kiri agar pengguna dapat melihat informasi dengan mudah tanpa berusaha lebih lama untuk melihat informasi yang disampaikan.

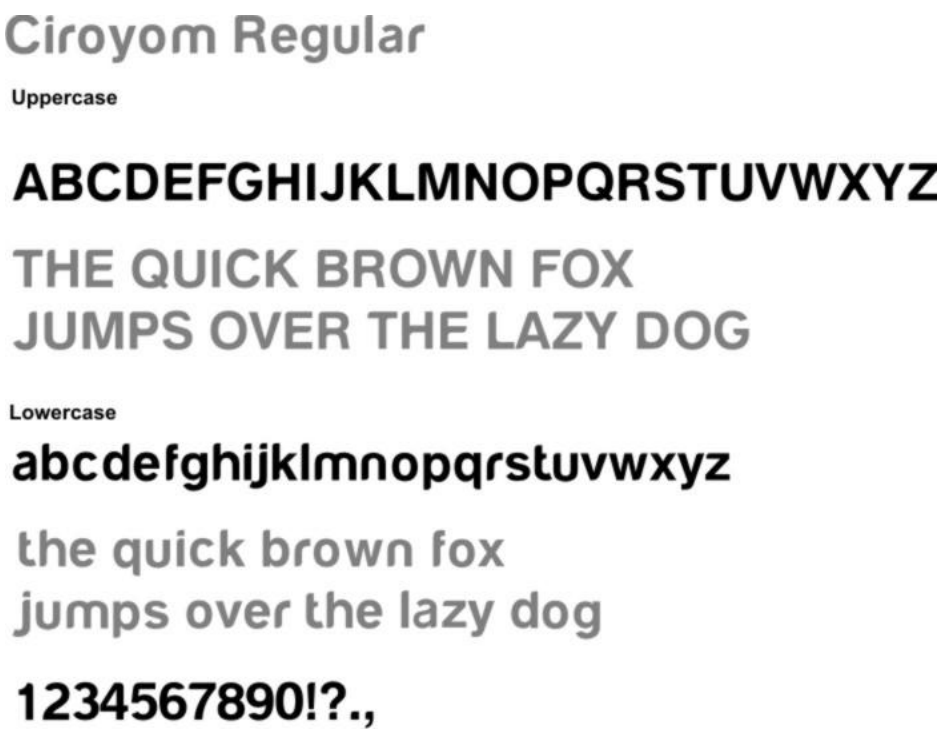


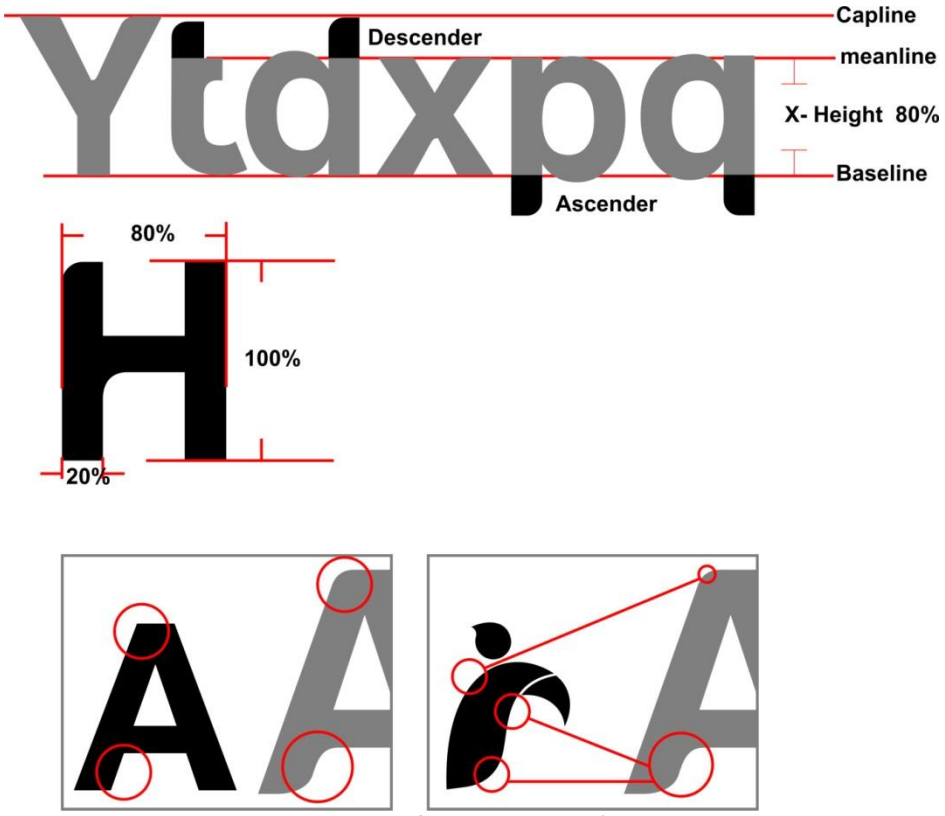
Gambar III. 10 *layout*

(Sumber gambar: Dokumen pribadi)

3.4.3. Tipografi

Huruf yang digunakan dalam *sign system* merupakan huruf yang mempunyai tingkat keterbacaan yang tinggi dengan jenis huruf *sans serif* yang dibuat khusus dengan mengambil latar belakang sejarah Ciroyom agar memiliki kedekatan dengan masyarakat dan sesuai dengan desain ikon yang dibuat. Dasar pembuatan huruf diambil dari beberapa huruf yang memiliki tingkat keterbacaan tinggi sehingga informasi yang disampaikan dapat dengan mudah dibaca dan dan direspon dengan baik. Huruf yang digunakan antara lain:





Gambar III. 11 Huruf

(Sumber gambar: Dokumen pribadi)

Huruf ini tergolong dalam jenis huruf *sans serif.* Garis hurufnya sama tebal dan tidak memiliki kait atau kaki.

3.4.4. Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar yang dapat berbentuk sketsa, *image* atau foto yang kemudian dibuat/ disederhanakan untuk melengkapi kebutuhan visual dalam perancangan media informasi *sign system*.



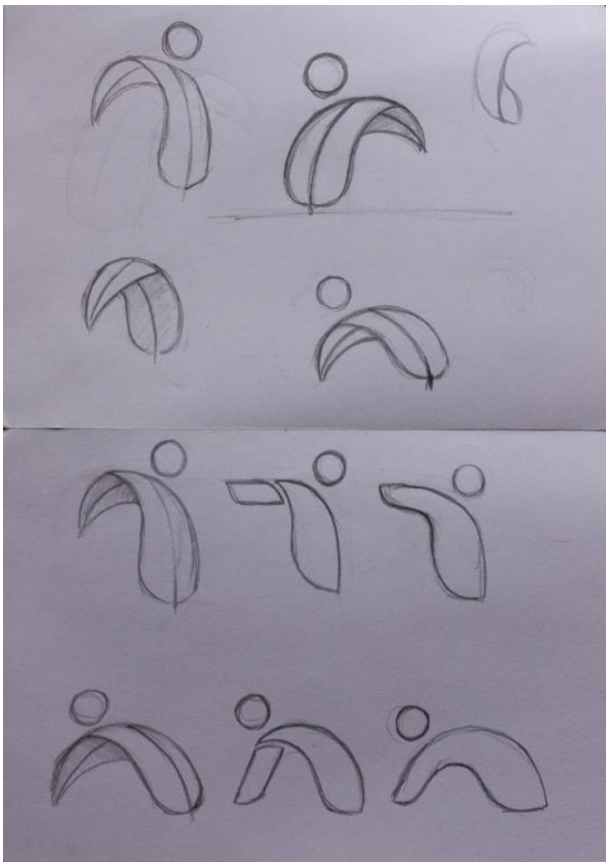
Gambar III. 12 daun sayuran

(Sumber gambar :http://suaramerdeka.com/foto_sehat/c71beb3dcb2de272f35fe9055475e2e2.jpg) 26 juni 2011

Daun dipilih menjadi pilihan visual, karena sejarah daerah Ciroyom dahulu merupakan kebun sayuran sejenis dedaunan, salah satunya daun kangkung. Daun yang dijadikan objek dasar pembuatan ikon disederhakan dan kemudian disesuaikan dengan kebutuhan yang akan digunakan pada pembuatan *sign system.*

a) Proses sketsa

Proses sketsa merupakan proses penyederhanaan dari objek asli menjadi ilustrasi ikon yang kemudian dipilih dan dibuat digital menjadi ikon yang akan dipakai pada *sign system*.



Gambar III. 13 Sketsa

(Sumber gambar: Dokumen pribadi)

b) Proses pembuatan ikon

Proses pembuatan ikon merupakan tahapan pembuatan ikon yang mengikuti gestur manusia dan kebutuhan yang akan digunakan untuk sebuah *sign system*. Dasar dari pembuatan ikon itu sendiri mengacu pada gambar referensi yang disesuaikan dengan kebutuhan.



(Sumber :http://romantix.files.wordpress.com/2010/10/buang-sampah-sintang.jpg) 5 juli 2011



Gambar III. 14 *Regulation* (Regulasi)



(Sumber :http://blog.smartpagerank.com/wp-content/uploads/2010/04/speedometer.jpg) 5 juli 2011



Gambar III. 15 *Regulation* (Regulasi)



(Sumber :http://2.bp.blogspot.com/-KPW8UEeV9GE/Tc9Xf9wOa5I/AAAAAAAAAhg/-py1dnbraYg/s400/masjid.jpeg) 5 juli 2011



Gambar III.16 *Identification* (Identikfikasi)



(Sumber :http://blontankpoer.com/wp-content/uploads/2009/11/blog_perbaiki_jalan_1.jpg) 5 juli 2011



Gambar III. 17 *Regulation* (Regulasi)



(Sumber :http://www.flickr.com/photos/35366667@N06/3749477582/sizes/z/in/photostream/) 5 juli 2011



Gambar III.18 *Regullation* (Regulasi)



(Sumber :http://zholieh.files.wordpress.com/2010/01/jamw.jpg) 5 juli 2011



Gambar III.19 *Identification* (Identifikasi)



(Sumber http://2.bp.blogspot.com/_jANoHNd24e8/S_STedaG89I/AAAAAAAAAJ8/FBRyrzRB_l4/s320/pria+wanita.jpg) 5 juli 2011

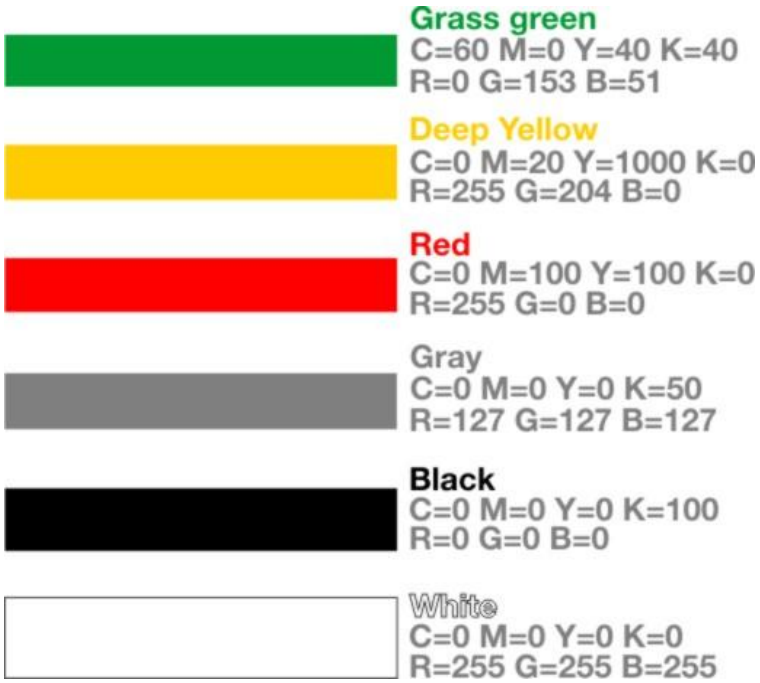


Gambar III.20 *Identification* (Identifikasi)

3.4.5. Warna

Karakteristik warna yang digunakan sebagai media utama adalah warna yang diambil dari latar belakang sejarah daerah Ciroyom sendiri sebelum menjadi pemukiman seperti sekarang. Warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari sebuah karya desain. Henry Dreyfuss (seperti dikutip Hartono, 2010) "warna digunakan dalam simbol-simbol grafis untuk mempertegas maksud dari simbol tersebut".

Warna pada *sign system* nama gang dipilih warna *Grass Green* yang diambil dari warna dedaunan yang diangkat dari sejarah daerah Ciroyom sebagai daerah perkebunan sayuran. Untuk penggunaan *sign system* peringatan himbauan dan larangan warna mengacu pada sistem rambu yang digunakan di jalan raya dengan tujuan agar warga lebih cepat paham mengenai larangan atau himbauan dalam sebuah gang.



Gambar III. 21 Warna *sign system*nama gang
(Sumber gambar: Dokumen pribadi)

a. Warna *Grass Green* (Hijau Rumput) merupakan warna untuk tanda Identifikasi dan petunjuk arah. Warna ini merupakan warna yang digunakan sebagai warna standar papan rambu lalu lintas. Tujuan penggunaan warna ini agar masyarakat tidak kesulitan dengan tanda warna yang ada karena disesuaikan dengan warna pada rambu yang sudah ada.

b. Warna *Deep Yellow* (Kuning Gelap) merupakan warna untuk tanda Peringatan. Warna ini merupakan warna yang digunakan sebagai warna standar papan rambu lalu lintas untuk tanda peringatan. Tujuan penggunaan warna ini agar masyarakat tidak kesulitan dengan tanda

warna yang ada karena digunakan sesuai dengan warna pada rambu yang sudah ada.

c. Warna *Red* (Merah) merupakan warna untuk tanda larangan. Warna ini merupakan warna yang digunakan sebagai warna standar papan rambu lalu lintas.Tujuan penggunaan warna ini agar masyarakat tidak kesulitan dengan tanda warna yang ada karena disesuaikan dengan warna pada rambu yang sudah ada.

d. Warna *Gray* (Abu-abu) merupakan dasar warna untuk papan *sign system* yang dibuat. Warna ini diambil dari warna jalan Ciroyom yang kebanyakan dilapisi semen yang berwarna abu-abu.

e. Warna *Black* (Hitam) merupakan warna untuk huruf dan ikon yang digunakan pada *sign system* tanda larangan dan peringatan.

f. Warna *White* (Putih) merupakan warna untuk huruf dan ikon yang digunakan pada *sign system* tanda petunjuk, wajib dan identifikasi.