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 budaya Setu Babakan, dan berguna untuk memudahkan pengunjung untuk menikmati fasilitas yang ada pada objek wisata budaya Setu Babakan.

Strategi pemecahan masalah yang dilakukan penulis tahapannya adalah melakukan pencarian data terlebih dahulu seperti data informasi wisata dan data referensi pembuatan media lalu menyampaikan informasi berbentuk *sign system* yang didalamnya terdapat berbagai informasi mengenai hal-hal atau fasilitas yang terdapat di wisata seperti: petunjuk, larangan, himbauan pada area wisata. Perancangan *sign system* dibuat diharapkan mampu mempermudah memahami maksud pesan dari bentuk ikon yang ada sehingga pengunjung dalam menikmati fasilitas yang ada pada objek wisata budaya Setu Babakan.

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Menurut Krusrianto (2007) "komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberitahu atau untuk mengubah sikap, pendapat atau perilaku, baik langsung secara lisan maupun tidak langsung memalui media".

Dalam perancangan media informasi yang berupa *sign system*, penulis merancang petunjuk-petunjuk mengenai fasilitas yang terdapat di wisata Setu Babakan serta himbauan yang harus dipatuhi para pengunjung wisata Setu Babakan. Penyederhanaan bentuk visual yang disesuaikan dengan konsep budaya

merupakan teknik yang digunakan penulis dalam perancangan media informasi ini.

Adapun tujuan perancangan media informasi *sign system* ini guna mengatasi pokok permasalahan yang ada pada wisata Setu Babakan antara lain:

1. Memberikan informasi kepada pengunjung mengenai informasi, fasilitas serta tempat-tempat yang berada di objek wisata Setu Babakan.
2. Mempermudah pengunjung wisata Setu Babakan untuk menemukan tempat yang mereka tuju.
3. Menjadikan kawasan wisata Setu Babakan sebagai kawasan wisata budaya yang mempunyai fasilitas *sign system* yang lengkap.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang dilakukan penulis ada dua, yaitu pendekatan komunikasi secara visual dan verbal.

1. **Pendekatan Komunikasi Visual**

   Pendekatan visual dilakukan dengan cara menyampaikan informasi kepada pengunjung dengan menggunakan penyederhanaan objek, ilustrasi, dan tipografi yang dibuat menjadi visual yang tidak menghilangkan ciri khas wisata Setu Babakan, yang merupakan sebuah objek wisata budaya betawi.
2. **Pendekatan Komunikasi Verbal**

   Pada pendekatan komunkasi verbal dalam strategi perancangan ini menggunakan penyampaian komunikasi menggunakan bahasa Indonesia. Hal itu ditujukan agar penyampaian komunikasi menjadi dapat dimengerti oleh pengunjung

III.1.3 Materi Pesan

Tujuan perancangan media informasi ini ditujukan pada target sasaran dengan segmentasi yang telah dikelompokkan yaitu pengunjung wisata Setu Babakan. Materi pesan yang akan disampaikan mengenai simbol, petunjuk arah, dan peringatan atau himbauan di area wisata Setu Babakan.

III.1.4 Strategi Kreatif

Agar tujuan perancangan media informasi yang diharapkan dapat tercapai dengan baik, maka yang harus dilakukan dalam penyampaian informasi ini harus memiliki konsep visual yang menarik seperti bentuk-bentuk ikon yang berdasarkan dari objek wisata budaya betawi Setu Babakan yang telah disederhanakan yang nantinya akan membuat tempat wisata memiliki nuansa betawi di wisata Setu Babakan dan tentunya lebih mudah dipahami oleh target audiens, sehingga akan memudahkan audiens untuk mendapatkan pesan informasi yang disampaikan.

Media informasi menurut M. Kesrul (2003) memiliki arti data akurat, tepat waktu, relevan dan lengkap. Sehingga informasi yang akan dibuat harus memenuhi 4 faktor tersebut.

Media yang digunakan oleh penulis adalah media informasi, yang didalamnya terdapat informasi lokasi dan petunjuk arah yang ada di Setu Babakan. Perancangan media informasi pada objek ini disesuaikan dengan ciri khas yang dimiliki Setu Babakan, dengan konsep yang dibuat diharapakan dapat selaras dengan karakter khas yang dimiliki Setu Babakan dan informasi yang akan disampaikan dapat dipahami dengan mudah dan jelas.

III.1.5 Strategi Media

Stategi media yang digunakan disesuaikan dengan fenomena permasalahan yang ada, dalam hal ini perlu adanya media yang dapat memberi informasi tentang fasilitas-fasilitas apa saja yang ada di kawasan Setu Babakan.

Dalam hal ini digunakan teori media untuk perancangan yang menggunakan media primer dan sekunder. Media primer adalah media utama dalam media informasi ini, sedangkan media sekunder adalah media yang bersifat melengkapi atau menunjang media utama.

1. Media Utama

Media utama yang dipakai dalam perancangan media informasi ini disesuaikan dengan kebutuhan utama wisata Setu Babakan yaitu *sign system*. Dari berbagai jenis sign system yang ada hanya beberapa saja yang dipakai dalam perancangan *sign system* Setu Babakan ini, yaitu :

- Tanda larangan dan peringatan (*Regulation*)

  Sign system ini diperlukan untuk keperluan mengenai suatu larangan/himbauan dan keperluan sementara yang membutuhkan peringatan.
- Tanda petunjuk arah (*Direction*)

  Sign system ini diperlukan untuk membantu pengunjung dalam mencari sebuah tempat.
- Tanda pengenal *(Identification*)

  Sign system ini sebagai tanda untuk menunjukan suatu identitas tempat.

2. Media Pendukung

- Peta kreatif (*Infotainment Map*)

  Media ini digunakan sebagai panduan untuk mengetahui denah keadaan dari area wisata Setu Babakan.
- Brosur

  Media ini digunakan sebagai panduan untuk mengetahui denah keadaan di wisata Setu Babakan secara personal, jadi pengunjung tidak peru lagi kembali mencari peta untuk melihat peta lokasi objek wisata.

III.1.6 Strategi Distribusi

Sign system dan peta kreatif diletakkan di tempat-tempat yang tepat, yang dapat terlihat dengan jelas. Peta juga diletakan ditempat strategis seperti di dekat pintu gerbang. Untuk brosur juga dibagikan di loket pintu masuk wisata Setu Babakan.

III.2 Konsep Visual

Perancangan media informasi di wisata Setu Babakan harus memiliki konsep yang dapat mewakili dekat dengan target sasaran serta suasana di area wisata Setu

Babakan dan tetap mempertimbangkan aturan yang ada dalam sistem identitas dari wisata Setu Babakan. Konsep visual yang ditampilkan dalam media informasi ini memanfaatkan teknik penyampaian dengan teknik perancangan menggunakan *sign system* yang menggunakan visual simbol dan ciri khas dari wisata budaya betawi Setu Babakan tersebut. Bentuk dan pesan secara visual menggunakan bentuk-bentuk yang diambil dari objek-objek yang terdapat pada wisata Setu Babakan dan disederhanakan ke dalam bentuk *sign system* yang menarik dan efektif, agar pesan dan informasi sampai kepada target sasaran yang dituju.

III.2.1 Format Desain

Format desain yang akan digunakan dalam media informasi ini dibuat sederhana dengan menggunankan posisi *landscape* pada *sign system direction* dan *potrait* untuk *sign system identification* dan *regulation*. Sedangkan, untuk format peta kreatif adaah *landscape* serta format yang disesuaikan pada setiap media-media yang akan digunakan.



Gambar III.1 Ornamen gigi balang pada rumah khas Betawi

Sumber : http://cintebetawi.com/wp-content/uploads/2013/07/ornamen-betawi-2.jpg (23 mei 2015)

Format desain yang digunakan dalam perancangan sign system petunjuk arah menggunakan sebuah objek yang ada di wisata Setu Babakan yaitu gigi balang. Gigi balang adalah adalah ornamen yang biasanya dijadikan sebagai dekorasi rumah adat Betawi, gigi balang terbuat dari kayu berbentuk ornamen segitiga berjajar menyerupai gigi belalang.



Gambar III.2 Ornamen gigi balang pada rumah khas Betawi

Sumber : https://fadiahnurannisa.files.wordpress.com/2014/01/betawi2.jpg (2 juli 2015)

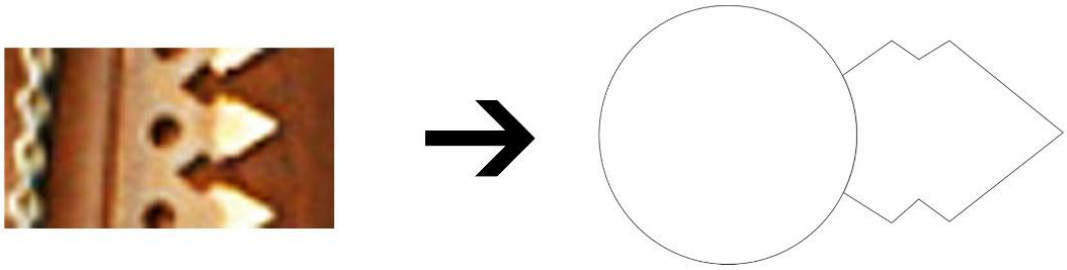


Gambar III.3 Ornamen gigi balang pada rumah khas Betawi

Sumber : https://ahsinufadli.files.wordpress.com/2014/07/setu-babakan1.jpg?w=415&h=274 (2 juli 2015)

Dalam buku "Rumah etnik betawi" gigi balang memiliki ragam hias yang bentuknya mirip belalang sembah (*concoran*g) ini juga diartikan sebagai bentuk penghormatan pemilik rumah kepada tamu yang berkunjung. Maka dari itu penulis memilih ornamen gigi balang sebagai bentuk dasar sign system petunjuk arah karena akan memberikan kesan sebuah penghormatan kepada wisatawan yang datang ke wisata Setu Babakan.

Secara kesamaan bentuk (*similarity*), bentuk dasar gigi balang memiliki kemiripan sebagai tanda petunjuk arah.



Gambar III.4 (a) Gigi balang, (b) Bentuk dasar *sign system*

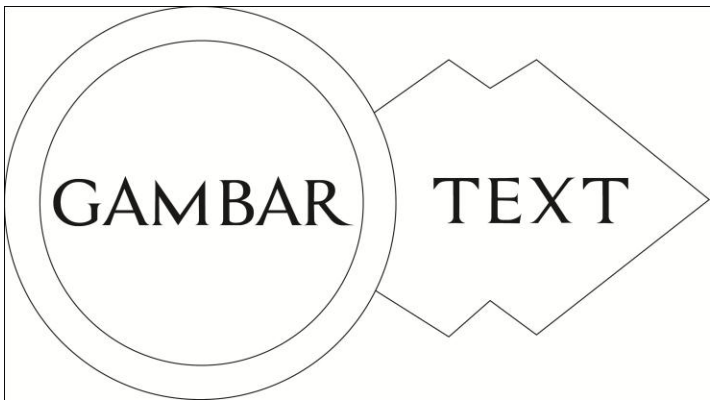
Sumber : (a) http://cintebetawi.com/wp-content/uploads/2013/07/ornamen-betawi-2.jpg (23 mei 2015)

(b) Dokumen pribadi

III.2.2 Tata Letak *(layout)*

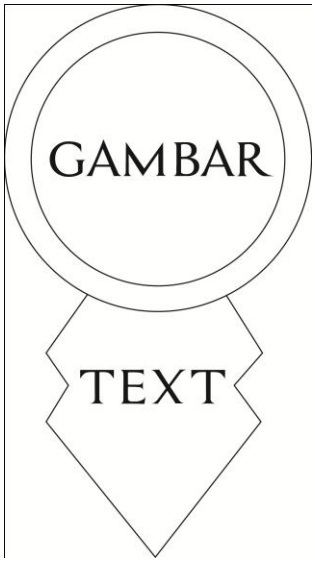
Tujuan utama tata letak *layout* adalah menampilkan elemen visual yaitu gambar dan teks agar menjadi lebih komunikatif sehingga memudahkan pembaca dalam menerima informasi yang disajikan. Dalam setiap media yang disusun selalu mengacu pada konsep awal yaitu penempatan unsur-unsur grafis yang disusun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

Untuk mendapatkan kesan tersebut, maka dibuat variasi yang berupa pemberian bentuk yang mengandung unsur Wisata Setu Babakan yang disederhanakan yang akan diisi dengan simbol dan tulisan pada *sign system*.



Gambar III.5 Tata letak layout pada *sign system* petunjuk arah

Sumber : Dokumen pribadi



Gambar III.6 Tata letak layout *sign system* identitas tempat, himbauan dan peringatan.

Sumber : Dokumen pribadi

III.2.3 Huruf

Pemakaian huruf yang baik adalah pemakaian huruf yang memiliki tingkat keterbacaan yang baik dan mudah dipahami oleh target audiens.

Pada perancangan *sign system* objek wisata budaya Setu Babakan penulis memilih font Assassin's Creed untuk mempermudah menyampaikan informasi kepada target audiens, alasan penulis memilih jenis Assassin's Creed sebagai tipografi pada perancangan yang digunakan yaitu karena jenis font ini memiliki keterbacaan yang baik, sesuai dengan perancangan *sign system* yang dibuat penulis.

Pemilihan tipografi yang benar sangat membantu audience untuk beraktifitas di objek wisata budaya Setu Babakan, selain untuk memperkuat untuk perancangan *sign system*, huruf juga mampu memberikan kenyamanan serta informasi yang berguna untuk pengunjung yang berkunjung ke obek wisata budaya Setu Babakan.

Contoh pemilihan font :

- Assassin's Creed, pemilihan huruf ini berdasarkan tingkat keterbacaan yang baik, selain itu sesuai dengan konsep yang digunakan pada objek wisata

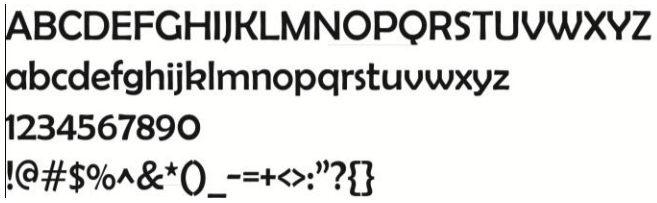
Budaya Setu Babakan. Pemilihan font ini digunakan untuk teks pada *Sign System*.



Gambar III.7 Huruf Assassin's Creed

Sumber : Dokumen pribadi

- Berlin Sans FB, pemilihan huruf ini untuk digunakan dalam peta kreatif dan brosur yang didalamnya terdapat beberapa macam informasi yang ditujukan untuk membantu pengunjung untuk menemui tempat yang mereka tuju.



Gambar III.8 Huruf Berlin Sans FB

Sumber : Dokumen pribadi

- AlfredDrake, pemilihan huruf ini untuk digunakan dalam huruf utama dalam perancangan media pendukung. Huruf ini dipakai sebagai judul "Setu Babakan" pada media pendukung dikarenakan memiliki bentuk yang melengkung seperti lekungan genangan air yang pas untuk mewakilkan sebuah setu/danau.



Gambar III.9 Huruf AlfredDrake

Sumber : Dokumen pribadi

- Adelfy, pemilihan huruf ini untuk digunakan dalam huruf pendamping utama dalam perancangan media pendukung. Huruf ini dipakai sebagai judul "Setu

Babakan" pada media pendukung dikarenakan memiliki bentuk yang hampir sama seperti huruf utama tetapi memiliki unsur keterbacaan lebih jelas untuk dibaca.



Gambar III.10 Huruf Adelfy

Sumber : Dokumen pribadi

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 budaya Setu Babakan dan kemudian disederhanakan menjadi gambar dan simbol yang akan digunakan dalam perancangan *sign system* ini.

Pada ikon kuliner, penulis mengambil ciri khas dari salah satu kuliner betawi. Salah satu ciri khas nya adalah tempat yang digunakan sebagai wadah kerak telor yang digendong dan anglo.





Gambar III.11 (a) Referensi kuliner betawi, (b) ikon kuliner

Sumber : (a) https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f9/Kerak_Telor_Betawi_Vendor.jpg (11 agustus 2015)

(b) Dokumen pribadi

Pada ikon danau, penulis mengambil ciri khas bentuk air. Salah satu ciri khas nya adalah lengkungan seperti gelombang air.



Gambar III.12 (a) Referensi danau, (b) ikon danau

Sumber : (a) http://www.indonesiakaya.com/assets/imagesweb/_images_gallery/1231_Danau_yang_berada_di_Setu_Babakan_dikelilingi_pepohonan_rimbun_membuat_suasana_menjadi_asri.jpg (8 agustus 2015)

(b) Dokumen pribadi

Pada ikon parkir, penulis mengambil bentuk objek mobil sebagai ikon parkir.



Gambar III.13 (a) Referensi parkir, (b) ikon parkir

Sumber : (a) http://4.bp.blogspot.com/-tuGdS-VgH6s/UacMItEjBDI/AAAAAAAAHdM/EfVXmRAu9wE/s1600/tampak+belakang+all+new+vios+tipe+E.jpg (11 agustus 2015)

(b) Dokumen pribadi

Pada ikon OSEBA atau Onthel Setu Babakan, penulis mengambil ciri khas bentuk sepeda onthel.



Gambar III.14 (a) Referensi sepeda onthel, (b) ikon onthel

Sumber : (a) https://nyepeda.files.wordpress.com/2010/09/gazelle2010_kruisframe.jpeg (11 agustus 2015)

(b) Dokumen pribadi

Pada ikon wisata air, penulis mengambil ciri khas wisata yang paling digemari oleh pengunjung yaitu sepeda air.



Gambar III.15 (a) Referensi ikon wisata air (b) ikon wisata air

Sumber : (a) http://i623.photobucket.com/albums/tt318/capungkecil/24012010005.jpg (11 agustus 2015)

(b) Dokumen pribadi

Pada ikon rumah betawi, penulis mengambil ciri khas rumah betawi yang ada di Setu Babakan.





Gambar III.16 (a) Referensi rumah betawi (b) ikon rumah betawi

Sumber : (a) http://www.tokodagang.com/images/produk/84f081bd6011a49b4201.jpg (11 agustus 2015)

(b) Dokumen pribadi

Pada ikon panggung pertunjukan, penulis mengambil ciri khas dari sebuah panggung teater. Salah satu ciri khas nya adalah gorden jendela yang terbuka.





Gambar III.17 (a) Referensi panggung pertunjukan (b) panggung pertunjukan

Sumber : (a) http://2.bp.blogspot.com/-KioKxcGTiC8/UL4lvxBXaKI/AAAAAAAAABSI/9heszui_Jwk/s320/IMG_1079.JPG (8 agustus 20150)

(b) Dokumen pribadi

Pada ikon taman bermain, penulis mengambil bentuk dasar ayunan sebagai ciri khas dari sebuah taman bermain.



Gambar III.18 (a) Referensi taman bermain (b) ikon taman bermain

Sumber : (a) https://mainanedukatifdantkonline.files.wordpress.com/2014/08/ayunan-2-in-1.jpg?w=700 (11 agustus 2015)

(b) Dokumen pribadi

Pada ikon toko souvenir, penulis mengambil bentuk keranjang ciri khas dalam perbelanjaan.



Gambar III.19 (a) Referensi toko souvenir, (b) ikon toko souvenir

Sumber : (a) http://www.mitragemilang.com/images/Keranjang%20Belanja%20Rak%20Minimarket.jpg (11 agustus 2011)

(b) Dokumen pribadi

Pada ikon himbauan pecah, penulis mengambil sebuah guci ciri khas dari sebuah benda yang mudah pecah dengan ditambahkan bentuk sebuah retakan diatasnya untuk mewakilkan bentuk pecahan.



Gambar III.20 (a) Referensi ikon himbauan awas pecah, (b) ikon himbauan awas pecah

Sumber : (a) http://image1.indotrading.com/co2452/productimages/p32246/e77bd26a-6b0b-4ada-8ad0-0dcaeb5e3b2cw.jpg?404=default (11 agustus 2015)

(b) Dokumen pribadi

Pada ikon larangan parkir, penulis mengambarkan resiko yang terjadi jika ada salah satu pengunjung Setu Babakan melakukan parkir sembarangan yaitu mobil yang sedang diderek.



Gambar III.21 (a) Referensi larangan parkir, (b) ikon dilarang parkir

Sumber : (a) http://www.sportku.com/uploads/images/mobil-derek-sedang-mengamankan-mobil-milik-bambang-rus-effendi-20121001160321-9319.JPG (11 agustus 2015)

(b) Dokumen pribadi

Pada ikon himbauan kurangi kecepatan, penulis mengambarkan sebuah *speedometer* yang sedang berada dalam kecepatan rendah





Gambar III.22 (a) Referensi himbauan kurangi kecepatan, (b) ikon himbauan kurangi kecepatan

Sumber : (a) http://s.hswstatic.com/gif/speedometer-1.jpg (11 agustus 2015)

(b) Dokumen pribadi

Pada ikon kantor pengelola, penulis mengambil ondel-ondel yang merupakan ciri khas dari dari ikon betawi sebagai karakter orang di Setu Babakan. Salah satu ciri khas nya adalah ondel-ondel pria.




Gambar III.23 (a) Referensi ikon kantor pengelola, (b) ikon kantor pengelola

Sumber : (a) https://c1.staticflickr.com/7/6134/6011274023_4c2c5363b0_b.jpg (11 agustus 2015)

(b) Dokumen pribadi

Pada ikon toilet pria, penulis mengambil ondel-ondel dengan sarung di pundak yang merupakan ciri khas dari dari ondel-ondel pria.



Gambar III.24 Perancangan ikon toilet pria

Sumber : Dokumeni pribadi

Pada ikon toilet wanita, penulis mengambil ondel-ondel dengan sarung di pundak menyelempang yang merupakan ciri khas dari dari ondel-ondel wanita.



Gambar III.25 (a) Referensi ikon toilet wanita (b) ikon toilet wanita

Sumber : (a) http://fc06.deviantart.net/fs70/i/2014/036/b/1/ondel_ondel_wpap_by_rifantaa-d75ad39.jpg (11 agustus 2015)

(b) Dokumen pribadi

Pada ikon larangan mencorat-coret, penulis mengambarkan karakter pengunjung yang sedang mencoret fasilitas.



Gambar III.26 Perancangan ikon larangan mencoret fasilitas

Sumber : Dokumen pribadi

Pada ikon himbauan hati-hati melangkah, penulis mengambarkan karakter pengunjung yang sedang jatuh dari tangga.



Gambar III.27 Perancangan ikon himbauan hati-hati melangkah

Sumber : Dokumen pribadi

Pada ikon himbauan buang sampah, penulis mengambarkan karakter pengunjung yang sedang membuang sampah dengan benar.



Gambar III.28 Perancangan ikon toilet himbauan buang sampah

Sumber : Dokumen pribadi

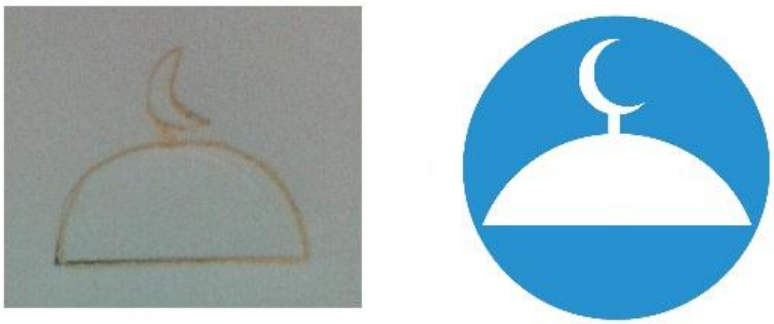
Pada ikon dilarang buang sampah sembarangan, penulis mengambarkan resiko karakter pengunjung yang sedang jatuh terpeleset akibat membuang sampah sembarangan.



Gambar III.29 Perancangan ikon larangan buang sampah sembarangan

Sumber : Dokumen pribadi

Pada ikon masjid, penulis mengambarkan kubah sebagai ciri khas sebuah masjid.



Gambar III.30 Perancangan ikon Masjid

Sumber : Dokumen pribadi

Pada ikon larangan merusak fasilitas, penulis mengambarkan karakter pengunjung yang sedang merusak fasilitas.



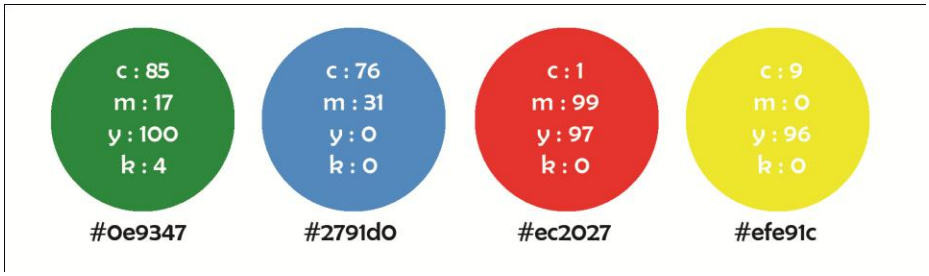
Gambar III.31 Perancangan ikon larangan Merusak Fasilitas

Sumber : Dokumen pribadi

III.2.5 Warna

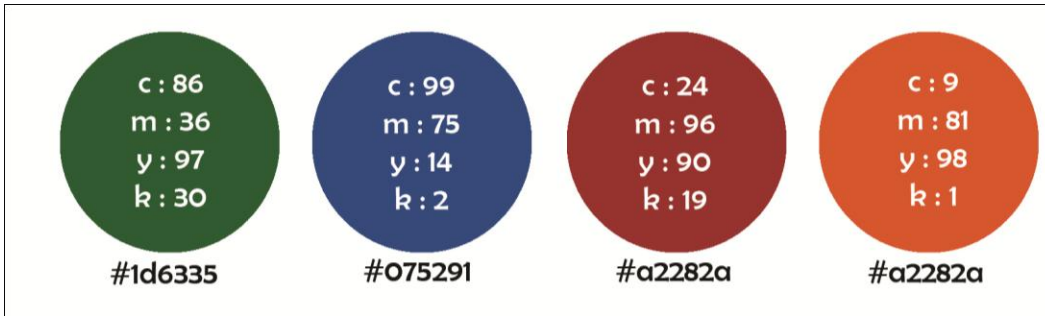
Warna merupakan salah satu unsur desain yang mempengaruhi pesan. Warna dalam perancangan media informasi *sign system* ini berfungsi untuk memberi kesan pada kesan informasi yang disampaikan.

Menurut Dinas Kebudayaan dan Permuseuman Provinsi DKI Jakarta dalam buku Ikhtisar Kesenian Betawi (2003, p126), pada umumnya orang betawi menyenangi warna yang cerah meriah dan kadang-kadang menyolok. Jadi penulis memilih warna-warna dasar yang kontras.



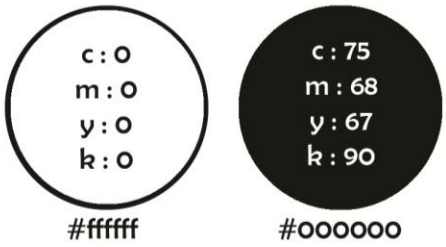
Gambar III.32 Warna pada perancangan latar ikon *Sign system*

Sumber : Dokumen pribadi



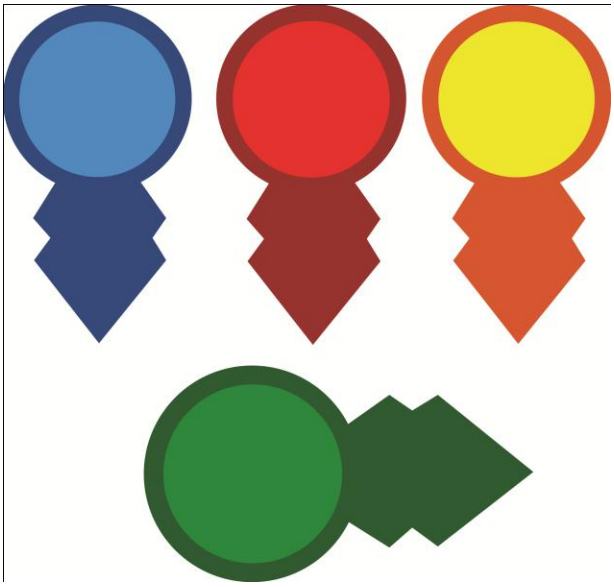
Gambar III.33Warna pada perancangan layout luar ikon *Sign system*

Sumber :Dokumen pribadi



Gambar III.34 Warna pada ikon *Sign system*

Sumber : Dokumen pribadi



Gambar III.35 Penempatan warna pada sign system

Sumber : Dokumen pribadi

Sesuai dengan warna rambu lalu lintas yang sudah ditetapkan oleh Dinas Perhubungan Komunikasi dan Informatika. Bahwa rambu yang memiliki arti keterangan tempat bewarna, rambu yang memiliki arti sebuah peringatan bewarna kuning dan rambu yang memiliki arti sebuah larangan bewarna merah. Maka dari itu penulis memilih warna tersebut sebagai salah satu perancangan *sign system* pada identifikasi tempat, peringatan, dan larangan.



Gambar III.36 Contoh warna pada sign system

Sumber : http://aeon-client.rumahosting.com/~dhbdukgo/images/rambu.gif (11 agustus 2015)

Arti pada warna rambu sign, berdasarkan artikel pada situs berita erteerwe.com. Pada tahun 1920, seorang petugas polisi bernama Willliam Potts, di Detroit, Michigan menyempurnakan pembuatan lalu lintas dengan tiga warna yang kemudian dikenal sebagai dasar ditemukannya lampu lalu lintas modern yang ada pada saat ini.

Warna merah artinya larangan atau stop atau bahaya. Warna merah identik dengan warna darah. Sejak jaman dahulu manusia sering berperang, berperang berarti saling membunuh dan menumpahkan darah Seperti yang diketahui bahwa semua manusia memiliki darah yang berwarna merah. Perang itu merugikan, maka kemudian ada kelompok manusia yang anti dengan peperangan, disepakati dan dibuatlah aturan untuk tidak saling berperang, melukai dan saling membunuh sesama manusia. Dengan tahapan aturan tersebut, yaitu awas bisa melukai, awas bahaya, dilarang melukai atau bahaya. Sehingga sampai sekarang warna merah dijadikan simbol untuk hal yang membahayakan atau larangan.

Warna Kuning artinya hati-hati atau waspada. Warna kuning identik dengan warna api, api memiliki sifat antara dua pilihan yaitu api kecil yang bisa di kendalikan, dan api besar yang sulit dikendalikan dan bisa membahayakan. Aturan warna kuning merniliki resiko bisa aman dan bisa juga berbahaya. Jaman dulu di dalam peperangan rnanusia selalu menggunakan api, baik untuk senjata, sinyal komunikasi, simbol dan penerangan. Dalam berperang mereka akan menggunakan api untuk segala sesuatunya, mengamati pergerakan musuhnya dengan melihat api yang digunakan, sehingga bila ada gerakan api atau obor musuhnya mereka akan bersiap-siap dan waspada untuk menghadapi serangan. Sehingga sampai sekarang warna kuning telah disepakati sebagai simbol untuk hati-hati atau waspada.

Adapun warna dalam perancangan layout *infotainment map* atau media pendukung lainnya ini adalah mayoritas adalah hijau dan kuning.



Gambar III.37 referensi warna pada peta kreatif

Sumber : Buku Rumah Etnik Betawi

Penulis memilih warna ini karena warna hijau dan kuning sangat identik dengan budaya betawi. Dalam buku "Rumah Etnik Betawi" dikatakan rumah betawi masih banyak yang diberi warna hijau dan kuning. Makna filosofi warna hijau adalah kesuburan, sedangkan filosofi warna kuning adalah kesejahteraan.



Gambar III.38 Penempatan warna putih, kuning dan merah pada *sign system*

Sumber : Dokumen pribadi