BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL *SIGN SYSTEM* KAMPUNG GAJAH WONDERLAND

III.1 Strategi Perancangan

Dengan adanya permasalahan – permasalahan yang telah dijelaskan di bab sebelumnya, maka ditetapkan sebuah solusi yang bisa menjawab permasalahan tersebut yaitu dengan merancang *sign system* yang tersusun untuk memudahkan target audiens yang berada di Kampung Gajah agar dapat mudah mengetahui letak lokasi atau wahana objek wisata Kampung Gajah.

Gaya visual yang digunakan yaitu dengan *silhouette*. *Silhouette* merupakan strategi penyederhanaan bentuk suatu objek yang terdiri dari batas pinggir (*outline)* dan bidang dalam, dimana objek yang dijadikan s*ilhouette* biasanya dibuat hanya satu warna tanpa menghilangkan ciri atau identitas objek tersebut. Bahan yang digunakan terbuat dari kayu agar lebih natural dan sesuai dengan ciri dari Kampung Gajah itu sendiri. Dengan adanya tanda – tanda visual tersebut, diharapkan dapat memberikan informasi yang terarah serta memberikan kenyamanan bagi para pengunjung Kampung Gajah.

III. 1.1 Pendekatan Komunikasi

Didalam berkomunikasi, diperlukan pengetahuan yang memadai siapa target *audience* yang akan dituju dan bagaimana cara yang terbaik untuk berkomunikasi. Oleh karena itu, strategi komunikasi dalam perancangan *sign system* ini harus disesuaikan dengan kebutuhan target *audience* sehingga pesan yang akan disampaikan melalui media *sign system* ini dapat tersampaikan dengan baik.

a) Pendekatan visual

- Pemakaian bentuk yang disesuaikan dengan objek yang ada di Kampung Gajah.
- Menyajikan gambar – gambar yang telah disederhanakan (*silhouette*).

- Pemakaian huruf sebagai penunjang *Sign system* dengan menggunakan huruf yang memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi.
- Pemakaian warna- warna yang cerah agar mudah dilihat oleh pengunjung.

b) Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal dilakukan secara komunikatif dengan menggunakan bahasa Indonesia formal dengan penyampaian komunikasi yang ringan agar mudah dimengerti oleh pengunjung.

III.1.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang akan dilakukan adalah dengan membuat *sign system* yang didalamnya terdapat informasi mengenai tata letak, petunjuk seputar fasilitas, larangan/himbauan, dan peta kreatif pada objek wisata Kampung Gajah. Perancangan *sign system* disesuaikan dengan unsur - unsur visual yang diambil dari ciri khas Kampung Gajah itu sendiri.

III.1.3 Strategi Media

Sign system merupakan media yang digunakan dalam perancangan ini, *sign system* digunakan sebagai penujuk arah, letak lokasi, larangan serta himbauan. Pemakainan bentuk *sign system* disesuaikan dengan ciri khas dari Kampung Gajah, 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.

III.1.3.1 Media Utama

Media utama yang akan digunakan yaitu *sign system*, dari berbagai jenis *sign system* yang ada namun hanya beberapa saja yang akan digunakan, diantaranya:

- 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: kantor, toilet, café/restoran, gedung, dan lain-lainnya.

III.1.3.2 Media Pendukung

- Buku Petunjuk (*Manual Guide*)
  Buku petunjuk digunakan sebagai panduan pengunjung untuk mendapatkan informasi seputar objek wisata tersebut.
- Peta Kreatif
  Peta kreatif dibuat untuk memberikan gambaran area objek wisata agar memudahkan pengunjung untuk mencari lokasi yang akan dituju.

III.2 Konsep Visual

Konsep visual dalam perancangan *sign system* Kampung Gajah yaitu dengan menyederhanakan bentuk dari objek – objek yang terdapat di Kampung Gajah.

Diharapkan agar mudah dimengerti serta dibantu dengan penggunaan tipografi dan warna – warna yang menunjang untuk mempermudah penyampaian informasi, sehingga informasi yang diberikan dapat diterima dengan baik oleh pengunjung Kampung Gajah.

III.2.1 Format Desain

Format desian yang akan digunakan dalam perancangan *sign system* Kampung Gajah dibuat dalam bentuk *landscape* dan *portrait*, disesuaikan dengan fungsi masing – masing *sign system* Kampung Gajah.

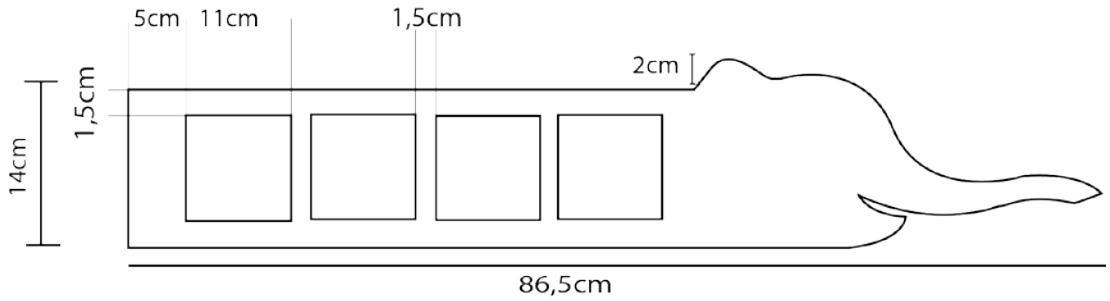


Gambar III.1 Contoh Bentuk *Sign system*

Sumber: Data Pribadi (10 Juni 2013)

III.2.2 Tata Letak (*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 kepala gajah sehingga menimbulkan kesan dan ciri khas dari Kampung Gajah. Jarak antara ikon satu dengan ikon lainnya diberi jarak dan tingginya disesuaikan dengan jarak pandang dari target *audiens* dengan *sign system* agar dapat dilihat dengan jelas, berikut penjelasannya:



Gambar III.2 *Layout* dan Ukuran

Sumber: Data Pribadi (10 Juni 2013)

III.2.3 Tifpografi

Huruf yang digunakan dalam perancangan *sign system* Kampung Gajah merupakan huruf yang disesuaikan dengan huruf logo dari Kampung Gajah. Selain untuk menjaga konsistensi, huruf tersebut juga merupakan huruf yang mudah dibaca dengan jelas. Adapun huruf yang digunakan sebagai berikut:

- **Forte**

  ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

  abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

  1234567890

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

- Impact

  ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

  abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

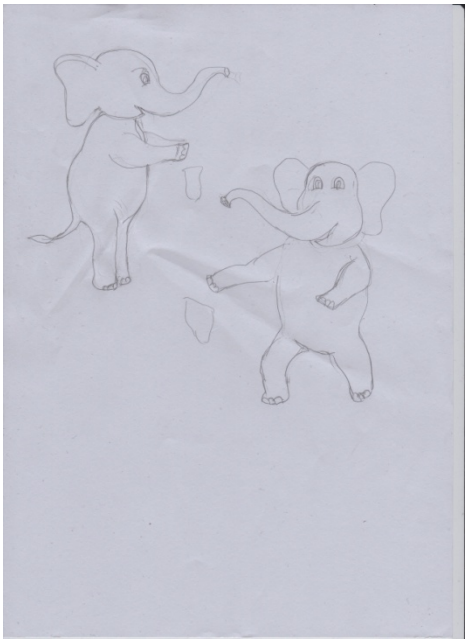
  1234567890

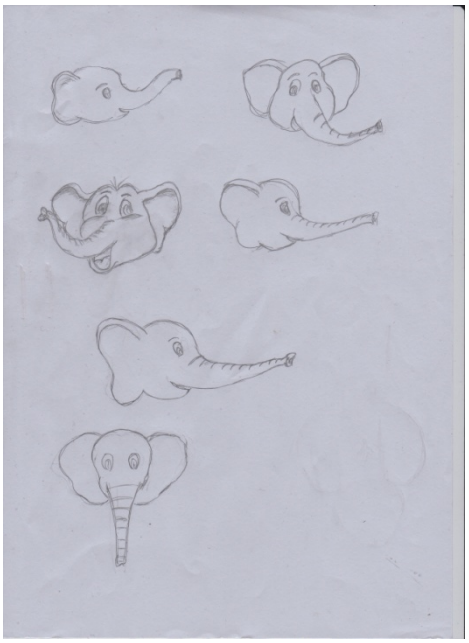
  !@#$%^&*()_=+<>,.?/

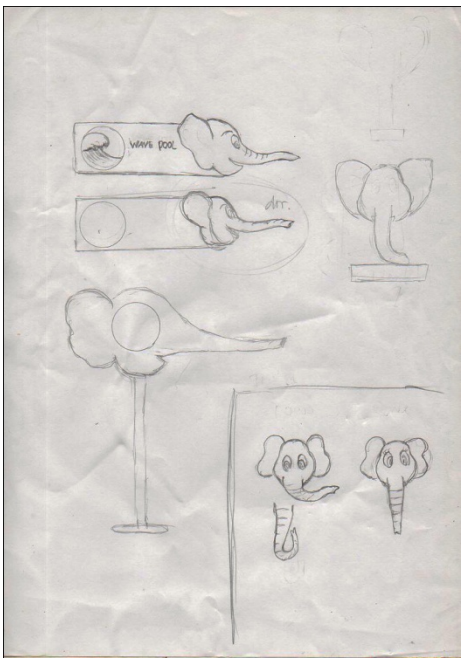
III. 2.4 Ilustrasi

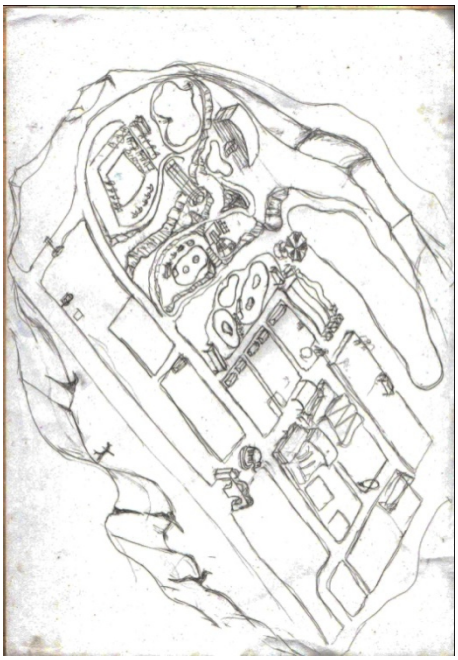
Ilustrasi merupakan proses awal atau sketsa dalam penyedaerhanaan bentuk yang digunakan sebagai ikon *sign system*.

a. Proses Sketsa:









Gambar III.3 Proses Sketsa

Sumber: dokumen pribadi (10 Juni 2013)

b. Proses Pembuatan Ikon





















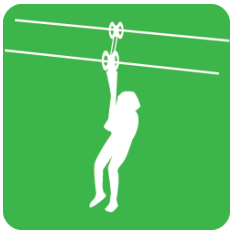












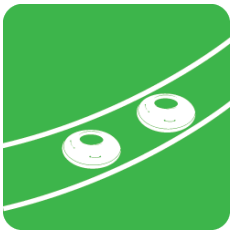








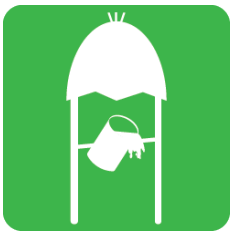



























RIDER
4D

















Gambar III.4 Ikon Identification

Sumber: Data Pribadi (10 Juni 2013)



Gambar III.5 Ikon Anjuran

Sumber: Data Pribadi (10 Juni 2013)

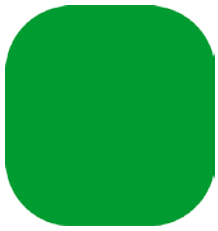


Gambar III.6 Ikon Larangan

Sumber: Data Pribadi (10 Juni 2013)

III.2.4 Warna

Warna merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi nilai estetika suatu desain. Warna- warna yang digunakan di media utama yaitu:

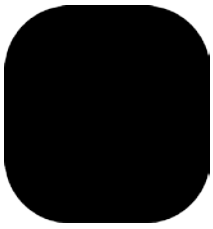


C:84 M:13 Y:100 K:2
R:0 G:155 B:49

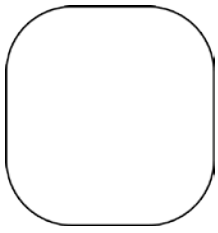


C:0 M:99 Y:97 K:0
R:237 G:28 B:36

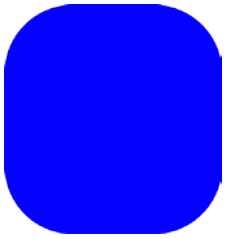
C: 4 M:0 Y:93 K:0
R:255 G:242 B:0



C:75 M:68 Y:67 K:90
R:0 G:0 B:0



C:0 M:0 Y:0 K:0
R:255 G:255 B:255



C:88 M:77 Y:0 K:0
R:4 G:2 B:252

Keterangan warna:

- Hijau

  Warna hijau merupakan warna untuk tanda *direction* atau petunjuk arah. Mengikuti rambu – rambu lalu lintas yang sudah ada, biasanya warna rambu penunjuk arah yang digunakan yaitu warna hijau.

- Merah

  Warna merah identik dengan bahaya, marah, darah. Warna merah digunakan untuk tanda larangan, pada rambu lalu lintas juga menggunakan warna merah sebagai warna larangan dengan maksud apabila dilanggar akan berakibat fatal dan berbahaya bagi seseorang.

- Kuning

  Warna kuning digunakan sebagi warna untuk himbauan atau anjuran. Warna kuning merupakan warna cerah yang dapat menarik banyak perhatian, arti psikologis dari warna kuning dapat merangsang otak serta bagi yang melihatnya dapat membuat lebih waspada dan tegas.

- Putih

  Warna putih merupakan warna yang digunakan sebagai huruf dan warna dasar dalam *sign system* ini. Putih merupakan warna yang netral dan dapat dikombinasikan dengan berbagi macam warna.

- Hitam

  Warna hitam merupakan warna yang digunakan sebagai warna dari ikon dan warna alternatif huruf. Hitam merupakan warna gelap namun elegan, karena itu jika warna hitam ditaruh diatas *background* apapun akan sangat terlihat.

- Biru

  Warna biru digunakan sebagai warna *identification.* Warna biru dapat memberikan efek menenangkan pikiran dan membantu konsentrasi.