BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang akan dibuat mengenai media informasi kawasan Wana Wisata Kawah Putih ini adalah dengan merancang media informasi yang dapat memenuhi kebutuhan akan informasi fasilitas-fasilitas apa saja yang ada di kawasan Wana Wisata Kawah Putih.

Informasi yang ingin disampaikan berupa media informasi berupa *sign system* dan peta kreatif. Perancangan media informasi ini dituangkan kedalam dua media, yakni: media utama dan media pendukung. Dimana pengetahuan akan informasi lebih mendalam terdapat di media utamanya. Media pendukung hanya sebagai pelengkap saja yang tujuannya agar khalayak sasaran merujuk mendapatkan informasi dari media utama.

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

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

1. Pendekatan Komunikasi Visual

Pendekatan secara visual dilakukan dengan cara menyampaikan informasi kepada pengunjung dengan menggunakan penyederhanaan objek, ilustrasi dan tipografi yang dibuat menjadi visual yang tidak menghilangkan ciri khas dari Wana Wisata Kawah Putih yaitu berupa gunung, karena Wana Wisata Kawah Putih merupakan sebuah objek wisata alam yang berasal dari letusan gunung.

2. Pendekatan Komunikasi Verbal

Pendekatan komunikasi verbal dalam strategi kreatif perancangan ini menggunakan penyampaian komunikasi menggunakan bahasa Indonesia. Hal tersebut ditujukan agar penyampaian komunikasi menjadi dapat dimengerti oleh penerima pesan.

III.1.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif adalah sebuah langkah yang dilakukan dengan cara yang berbeda sehingga dapat menarik perhatian dari pengunjung. Strategi kreatif yang digunakan adalah dengan cara membuat media informasi berupa *sign system* yang secara visual menggunakan gaya personifikasi.

Personifikasi adalah majas yang memberikan sifat-sifat manusia pada benda mati. Seperti gambar gunung pada ikon *sign system* yang diberi mata, mulut, tangan, serta kaki.

III.1.3 Strategi Media

Strategi media yang digunakan disesuaikan dengan fenomena permasalahan yang ada, dalam hal ini adalah perlunya media yang dapat memberi informasi tentang fasilitas-fasilitas apa saja yang ada di kawasan Wana Wisata Kawah Putih. Yakni berupa *sign system* dan peta kreatif. Karena media tersebut dianggap tepat untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi.

III.1.3.1 Media Utama

A. *Sign System*

Media ini dipilih sebagai media utama karena media merupakan solusi dari permasalahan yang ada.

III.1.3.2 Media Pendukung

A. Peta Kreatif

Media ini dipilih sebagai media tambahan untuk mendampingi media utama karena peta kreatif merupakan sarana bagi pengunjung untuk mengetahui lokasi, denah serta fasilitas-fasilitas yang ada di kawasan Wana Wisata Kawah Putih sebelum wisatawan memasuki objek wisata. Media pendukung ini diharapkan dapat membantu pengunjung untuk menjangkau area-area dan fasilitas yang berada di kawasan Wana Wisata Kawah Putih.

III.1.4 Strategi Distribusi

Peta kreatif disebarkan di pintu masuk Wana Wisata Kawah Putih. Sedangkan *sign system* di tempatkan di daerah-daerah yang tepat, yang dapat terlihat dengan jelas.

III.2 Konsep Visual

Konsep visual dari perancangan media informasi ini adalah menampilkan visualisasi yang menampilkan ciri khas dari Wana Wisata Kawah Putih itu sendiri. Penyampaian secara informatif dengan menggunakan perpaduan ilustrasi dan tipografi yang disesuaikan dengan konsep penggunaan dasar elemen-elemen desain yang mencitrakan dan merepresentasikan dari Wana Wisata Kawah Putih.

III.2.1 Format Desain

Format desain yang digunakan dalam pembuatan media informasi ini mengacu pada bentuk persegi panjang pada *sign* petunjuk arah¸ format kotak pada *sign* tempat lokasi, format segitiga pada *sign* himbauan dan format lingkaran pada *sign* larangan.

III.2.1 Tata Letak (*Layout)*

Tata letak yang digunakan di Wana Wisata Kawah Putih ini adalah tata letak yang dibuat untuk memudahkan pengunjung untuk menangkap pesan yang kita sampaikan melalui gambar dan tulisan.

III.2.2 Tipografi

Perancangan media informasi Wana Wisata Kawah Putih memilih jenis *font Sans Serif* dengan nama font Adobe Heiti Std R untuk mempermudah penyampaian informasi kepada target audiens. Alasan memilih *font* ini karena *font* ini mudah terbaca dan dapat terlihat dengan jelas

Adobe Heiti Std R (*Normal*)

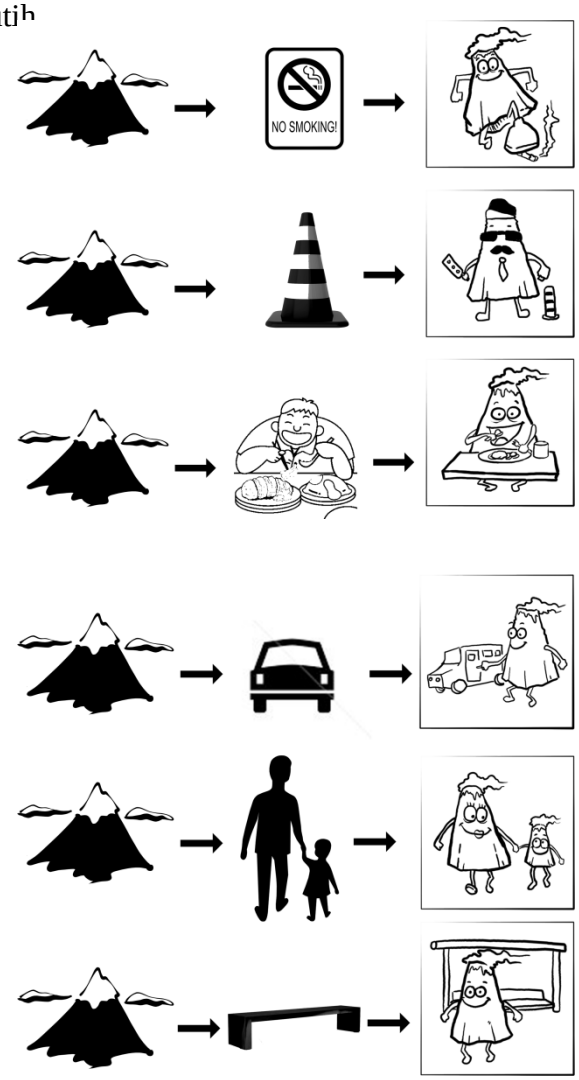
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890 !@#$%^&*()_+{}”:;’?.,\][

III.2.3 Ilustrasi

Perancangan media informasi ini mengambil ilustrasi dari penyederhanaan objek-objek yang berada dilingkungan Wana Wisata Kawah Putiʰ



Gambar: III.1 Studi Ilustrasi

III.2.4 Warna

Warna dalam perancangan media informasi ini menggunakan warna hijau sebagai latar pada *background* untuk *sign* tempat lokasi dan petunjuk arah, warna kunging pada *sign* himbauan dan peringatan, warna merah pada *sign* larangan dan warna putih sebagai teks.

1. Hijau

Hijau selalu dikaitkan dengan alam yang menyegarkan.

2. Putih

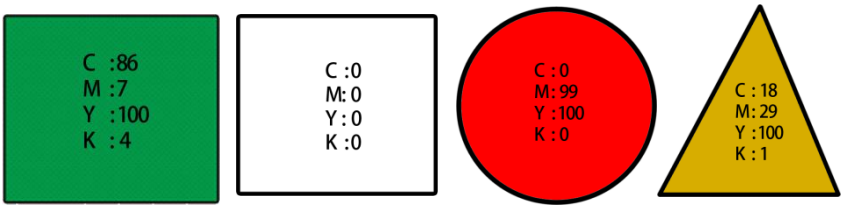
Putih menandakan kemurnian dan kepolosan.

3. Merah

Merah menandakan adanya bahaya dan dapat terlihat dengan jelas dari jarak yang cukup jauh.

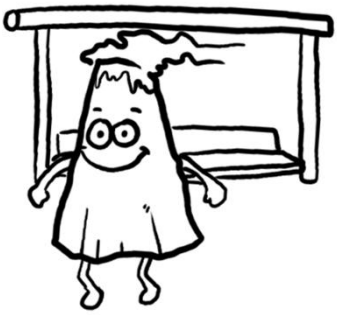
4. Kuning

Kuning menandakan peringatan dan dapat terlihat dengan jelas dari jarak yang cukup jauh.



Gambar: III.2 Contoh Warna

III.2.5 Studi Ikon



Ikon ini diambil dari penyederhanaan gambar gunung dan halte. Maka ikon ini dapat diartikan sebagai halte.



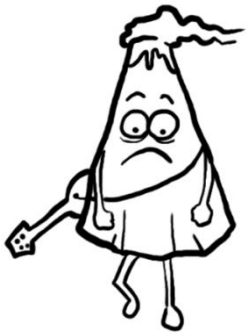
Ikon ini diambil dari penyederhanaan gambar gunung, serta ditambahkan dengan meja makan lemgkap dengan makanannya, sehingga diartikan sebagai tempat jajanan.



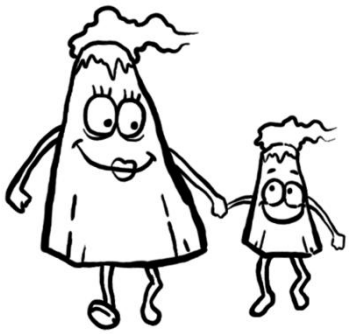
Ikon ini diambil dari penyederhanaan gambar gunung dan rokok yang diilustrasikan sedang menginjak rokok. Jadi dapat diartikan sebagai ikon larangan merokok.



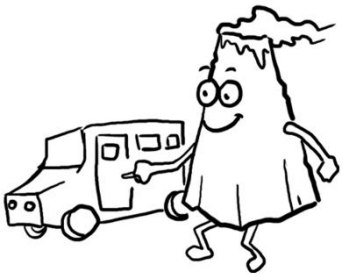
Ikon ini diambil dari penyederhanaan gambar gunung yang ditambah dengan pakaian seorang muslim yang biasa digunakan ketika beribadah, sehingga dapat diartikan sebagai mushola.



Ikon ini diambil dari penyederhanaan gambar gunung ditambah dengan raut muka yang sedih, sehingga dapat diartikan sebagai larangan mengamen.



Ikon ini diambil dari penyederhanaan gambar gunung yang diilustrasikan sedang memegang anaknya. Ikon ini dapat diartikan sebagai ikon awasi putra-putri anda.



Ikon ini diambil dari penyederhanaan gambar gunung yang diilustrasikan sedang memungut tiket/karcis parkir. Sehingga dapat diartikan sebagai ikon tempat parkir.



Ikon ini diambil dari penyederhanaan gambar gunung dan tangga menurun. maka dapat diartikan sebagai turunan.



Ikon ini diambil dari penyederhanaan gambar gunung yang diilustrasikian sebagai penjaga pintu gerbang. Sehingga dapat diartikan sebagai ikon untuk tiket.



Ikon ini diambil dari penyederhanaan gambar gunung dan closet. Sehingga dapat diartikan sebagai toilet.



Ikon ini diambil dari penyederhanaan gambar gunung dan kawah. Sehingga dapat diartikan sebagai pusat kawah.



Ikon ini diambil dari penyederhanaan gambar gunung dan buku informasi. Sehingga dapat diartikan sebagai ikon pu. sat informasi

Gambar: III.3 Studi Ikon