# BAB III
# STRATEGI PERANCANGAN DAN STRATEGI VISUAL

## III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang akan dilakukan yakni *signage system, information board* (papan informasi), penunjuk arah, *infotainment map* dikarenakan kurang tertatanya informasi di Situs Megalitik Gunung Padang, sehingga membuat pengunjung tidak memanfaatkan Situs Megalitik Gunung Padang yang didalamnya terkandung ilmu pengetahuan dan informasi yang berguna. Selain itu minimnya penunjuk arah yang terdapat di situs mengakibatkan pengunjung tidak tahu arah.

### III.1.1 Tujuan Komunikasi

Perancangan *signage system* Situs Megalitik Gunung Padang ini merupakan penyampaian pesan dan informasi mengenai hal-hal yang tidak boleh dilakukan ketika berada di situs (larangan) dan informasi mengenai pengetahuan yang berada di Situs Megalitik Gunung Padang dan petunjutk arah yang dapat memandu pengunjung. Dengan digunakannya media informasi tersebut diharapkan dapat mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu:

a. Menjaga keberlangsungan Situs Megalitik Gunung Padang, yakni dengan mematuhi segala peraturan yang ada di situs.
b. Memanfaatkan Situs Megalitik Gunung Padang sebagai tempat edukasi bukan hanya sebagai tempat rekreasi semata.
c. Membantu mengarahkan pengunjung dalam melakukan kegiatan kunjungan di Situs Megalitik Gunung Padang dan agar pengunjung tidak kebingungan/tersesat saat berada di Situs Megalitik Gunung Padang.

### III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Dalam menyampaikan informasi serta pengetahuan yang terkadung di Situs Megalitik Gunung Padang maka harus dilakukan pendekatan komunikasi yang tepat bagi target audience. Strategi yang diterapkan dalam pembuatan *signage system* ini yakni *informing*, yaitu memberikan informasi kepada pengunjung mengenai fungsi, lokasi serta pengetahuan dan memanfaatkan Situs

Megalitik Gunung Padang itu sendiri sebagai sarana untuk belajar selain sebagai tempat rekreasi.

1. **Pendekatan Verbal**

   Strategi pendekatan verbal pada *signage system* adalah menggunakan Bahasa Indonesia yang akan digunakan dalam menyampaikan informasi yakni dengan formal dan mudah dimengerti, dan jelas. Dikarenakan *signage system* ini memuat teks berupa pesan informasi yang mengarahkan pengunjung menuju suatu lokasi dan memberitahukan kegiatan yang dilarang. Selain itu memuat pengetahuan mengenai Situs Megalitik Gunung Padang.

2. **Pendekatan Visual**

   Strategi pendekatan visual pada *signage system* adalah dengan cara penyederhanaan bentuk visual dari kegiatan atau tempat yang berada di Situs Megalitik Gunung Padang.

### III.1.3 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang dilakukan adalah pendekatan kreatif untuk pelajar dan umum dalam menyajikan *signage system* ini, pertama melalui ilustrasi, akan dibuat menarik melalui penggambaran *pictogram* yang berbentuk universal namun mempunyai ciri khas yang menyesuaikan dengan karakter Sunda. Dalam perancangan *signage system* ini akan memunculkan tema sunda dalam desainnya karena melihat bahwa Situs Megalitik Gunung Padang ini merupakan petilasan sunda atau tempat kabuyutan sunda, terlihat dari bebatuan yang terdapat tapak kujang, serta nama-nama bebatuan yang berasal dari bahasa sunda. Selain itu Naskah Bujangga Manik menyebutkan bahwa Gunung Padang sebagai tempat kasepuhan. Visualisasi dalam signage akan mengambil dari visual-visual sunda karena Situs Megalitik Gunung Padang ini merupakan  sehingga mudah dipahami oleh pengunjung.

### III.1.4 Strategi Media

Strategi media yang akan digunakan agar tersampaikannya informasi kepada target sasaran.

**1. Media Utama**

Media utama yang akan digunakan dalam *signage system* Situs Megalitik Gunung Padang ini adalah *signage system*, pemakaian media ini dikarenakan *signage system* sangat efisien, melihat minimnya keberadaan *sinage system* di situs sehingga pengunjung ketika datang ke situs bisa mendapatkan informasi tanpa harus bertanya ke juru kunci *(kuncen)* yang belum tentu bisa menyampaikan informasi ke semua pengunjung mengingat banyaknya pengunjung yang datang.

*Signage System* yang akan digunakan di Situs Megalitik Gunung Padang yakni mengembankan dari yang sudah diaplikasikan di situs, serta melengkapinya. Berikut beberapa *Signage System* yang terdapat di Situs Megalitik Gunung Padang:

1. Tanda larangan dan peringatan *(Regulation)*

   *Signage System* ini diperlukan karena agar terciptanya keamanan dan keberlangsungan Situs Megalitik Gunung Padang. Namun pada kenyataan dilapangan masih kurang dan harus dilengkapi informasinya seperti peraturan yang dikeluarkan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Cianjur.

   1) Dilarang membuang sampah disepanjang areal situs
   2) Dilarang Mencorat-coret, mengangkat, memindahkan bebatuan, dan membawa bebatuan.
   3) Dilarang makan di area situs
   4) Dilarang ke daerah zona inti situs
   5) Puntung rokok sampah, dimasukan ke kantong plastik
   6) Tidak diperkenankan berpacaran di situs
   7) dilarang mengelurkan kata-kata, takabur, kotor (jaga ucapan)




Gambar III.1 Tanda larangan di Situs Megalitik Gunung Padang
Sumber: Dokumentasi Pribadi

2. Tanda Pengenal (*Identification)*

   *Signage System* ini diperlukan agar pengunjung mengetahui dimana keberadaannya. Tanda ini juga berguna untuk menandai tempat. Namun di Situs Megalitik Gunung Padang masih minim terdapat tanda pengenal sehingga perlu dilengkapi. Seperti keberadaan Menara Pantau, Home Staying (Rumah Tinggal), Musholla, Tempat Souvenir, Rumah Makan, Toilet, Ruang Informasi.




Gambar III.2 Tanda Pengenal
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3. Penunjuk arah (*Wayfinding)*

   Sebagai pemandu dalam menunjukan lokasi




Gambar III.3 *Wayfinding* tangga naik dan tangga turun
Sumber: Dokumentasi Pribadi

**2. Media Pendukung**

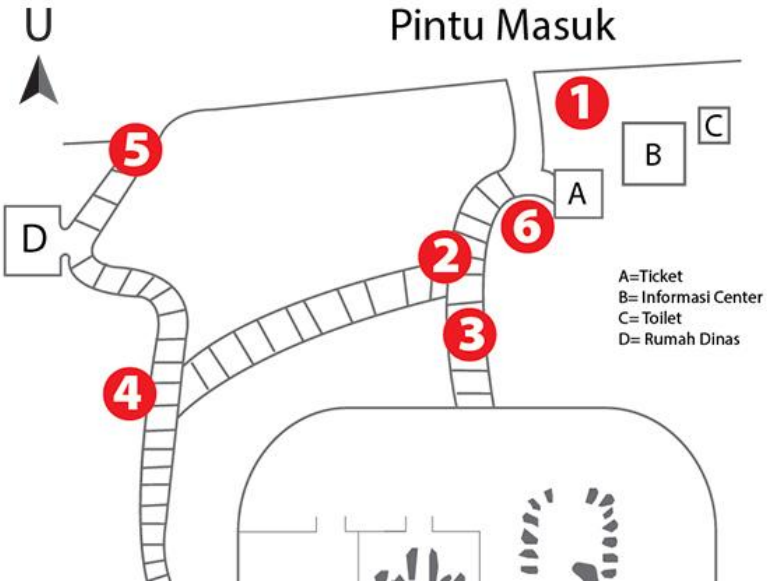
Media pendukung mempunyai peranan sebagai penguat dari media utama, pemilihan media pendukung mengacu pada perilaku *target audience* untuk memudahkan penyampaian informasi. Media pendukung ini meliputi:

- ***Infotainment Map***, untuk memberikan informasi mengenai lokasi Situs Megalitik Gunung Padang secara keseluruhan.
- **Papan informasi** (*information board)* yang didalamnya mengandung informasi-informasi mengenai bebatuan juga sejarah serta fungsi situs itu sendiri. Ditempatkan di dekat bebatuan utama Situs Megalitik Gunung Padang. seperti batu bonang, batu masigit.

### III.1.5 Strategi Penempatan Media

Strategi penempatan media merupakan strategi dalam menempatkan media yang ditempatkan pada jalur yang sering dilalui pengunjung dan mudah dilihat agar tercapainya suatu tujuan yakni memandu pengunjung dalam melakukan aktivitasnya, seperti yang dipaparkan oleh Tinarbuko (2008) Penempatan sign juga harus dipikirkan secara tepat. Dan penempatan sign yang baik yaitu ditempat yang mudah diakses orang. Adapun strategi penempatan ini sebagai berikut:

**1. Area Pintu Masuk**




Gambar III.4 Strategi Media Area Pintu Masuk
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penjelasan:

1. Pada nomor 1 yang terdapat di gambar Strategi Media Pintu Masuk akan ditempatkan *sign wayfinding* yang menunjukan informasi menuju Ticket, Informasi Center, dan toilet karena merupakan jalur yang sering dilalui pengunjung.
2. Pada nomor 2 yang terdapat di gambar Strategi Media Pintu Masuk akan ditempatkan *sign* menuju ke tangga situs karena terdapat dua jalur yakni jalur lama dan jalur baru. Jalur lama yang sudah tidak digunakan karena berbahaya dengan tangga yang curam selain itu tidak dilengkapi dengan pegangan besi sehingga membahayakan pengunjung. Berbeda dengan dengan jalur baru yang dibuat beberapa tahun lalu yang memiliki pegangan besi dan tangganya pun landai.



Gambar III.5 Tangga situs, tangga lama (kiri) dan tangga baru (kanan)
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3. Pada nomor 3 yang terdapat di gambar Strategi Media Pintu Masuk, akan ditempatkan *sign* larangan dilarangan masuk ke tangga lama.
4. Pada nomor 4 yang terdapat di gambar Strategi Media Pintu Masuk, akan ditempatkan *sign wayfinding* karena terdapat persimpang yang satu menuju rumah dinas dan satunya lagi menuju teras ke satu yang menunjukan rumah dinas. Kondisi ini dapat membingunkan pengunjung yang akan naik ke teras satu.

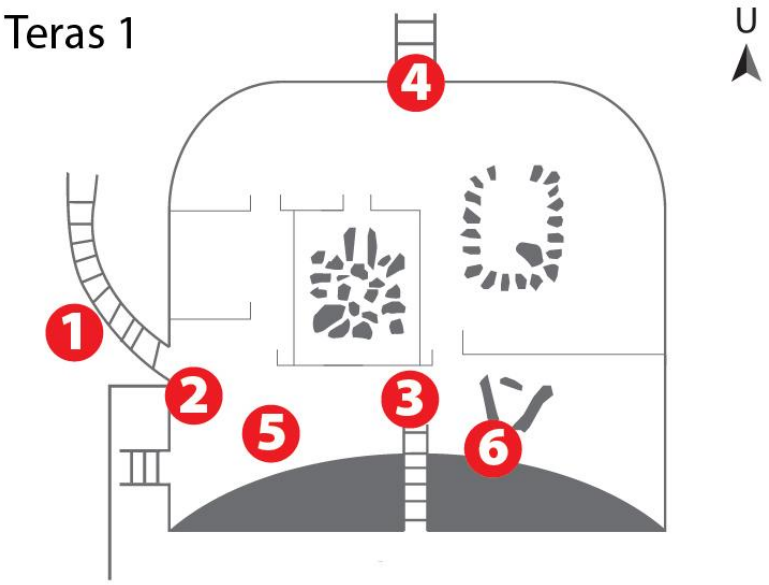


Gambar III.6 Persimpangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

5. Pada nomor 5 yang terdapat di gambar Strategi Media Pintu Masuk, akan ditempatkan *sign* larangan karena terdapat jalan menuju desa yang tidak boleh dilalui oleh pengunjung.

6. Pada nomor 5 yang terdapat di gambar Strategi Media Pintu Masuk, akan ditempatkan *sign* himbauan dan larangan yang tidak boleh dilakukan pengunjung.

## 2. Area Teras I



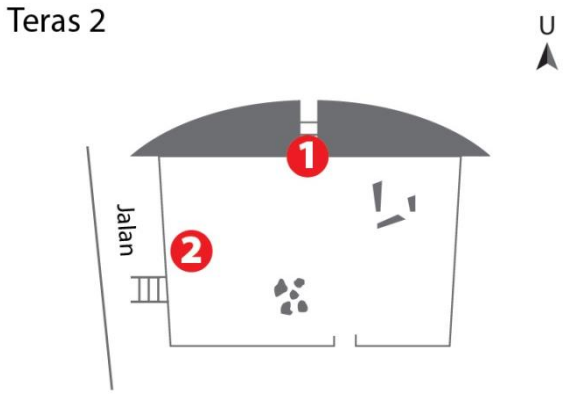

Gambar III.7 Strategi Penempatan Media Area Teras I
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penjelasan:

1. Pada nomor 1 yang terdapat di gambar Strategi Penempatan Media Area Teras I akan ditempatkan *sign regulation* (larangan dan himbauan) yang berguna untuk mengingatkan kepada pengunjung sebelum memasuki area situs.
2. Pada nomor 2 yang terdapat di gambar Strategi Penempatan Media Area Teras I akan ditempatkan *wayfinding* yang menunjukan arah menuju teras 2,3,4,5.
3. Pada nomor 2 yang terdapat di gambar Strategi Penempatan Media Area Teras I akan ditempatkan *sign regulation* yakni dilarang naik tangga.
4. Pada nomor 4 yang terdapat di gambar Strategi Penempatan Media Area Teras I akan ditempatkan *sign regulation* yakni dilarang turun lewat sini.

5. Pada nomor 5 yang terdapat di gambar Strategi Penempatan Media Area Teras I akan ditempatkan *sign identification* yakni menyampaikan informasi bahwa area yang sedang dikunjungi adalah teras I
6. Pada nomor 6 yang terdapat di gambar Strategi Penempatan Media Area Teras I akan ditempatkan *sign regulation* yakni dilarang memukul batu, karena pada area nomor 6 terdapat batu bonang yang jika dipukul dapat mengeluarkan suara, oleh sebab itu ditempatkan disana.

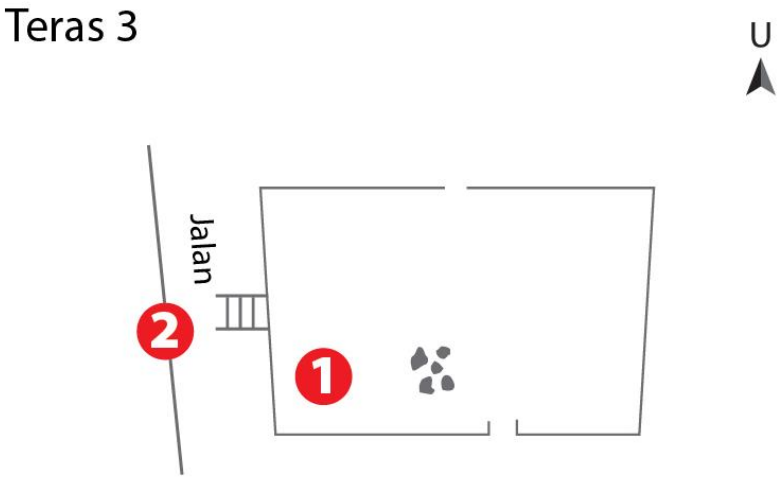
### 3. Area Teras 2




Gambar III.8 Strategi Penempatan Media Area Teras 2
Sumber: Dokumentasi Pribadi

1. Pada nomor 1 yang terdapat di gambar Strategi Penempatan Media Area Teras 2 akan ditempatkan *sign regulation* yakni dilarang turun lewat sini, karena tangga yang terdapat di nomor 1 tersebut sudah rapuh oleh sebab itu sign regulation dilarang turun ditempatkan.
2. Pada nomor 2 yang terdapat di gambar Strategi Penempatan Media Area Teras 2 akan ditempatkan *sign identification* yakni menyampaikan informasi bahwa area yang sedang dikunjungi adalah teras 2.

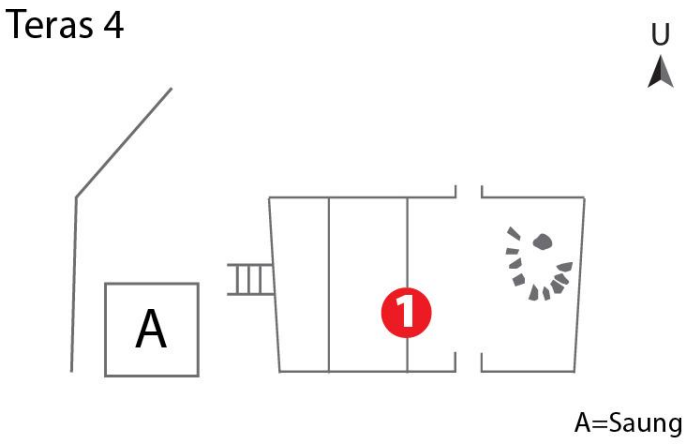
**4. Area Teras 3**




Gambar III.9 Strategi Penempatan Media Area Teras 3
Sumber: Dokumentasi Pribadi

1. Pada nomor 1 yang terdapat di gambar Strategi Penempatan Media Area Teras 3 akan ditempatkan *sign identification* yakni menyampaikan informasi bahwa area yang sedang dikunjungi adalah teras 3.
2. Pada nomor 1 yang terdapat di gambar Strategi Penempatan Media Area Teras 3 akan ditempatkan *sign wayfinding* yakni menunjukan arah menuju ke teras 4,5, menara pantau, saung.

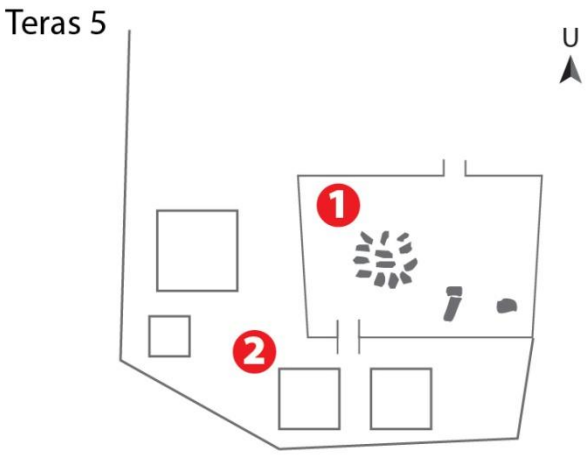
**5. Area Teras 4**




Gambar III.10 Strategi Penempatan Media Area Teras 4
Sumber: Dokumentasi Pribadi

1. Pada nomor 1 yang terdapat di gambar Strategi Penempatan Media Area Teras 4 akan ditempatkan *sign identification* yakni menyampaikan informasi bahwa area yang sedang dikunjungi adalah teras 4.

### 6. Area Teras 5

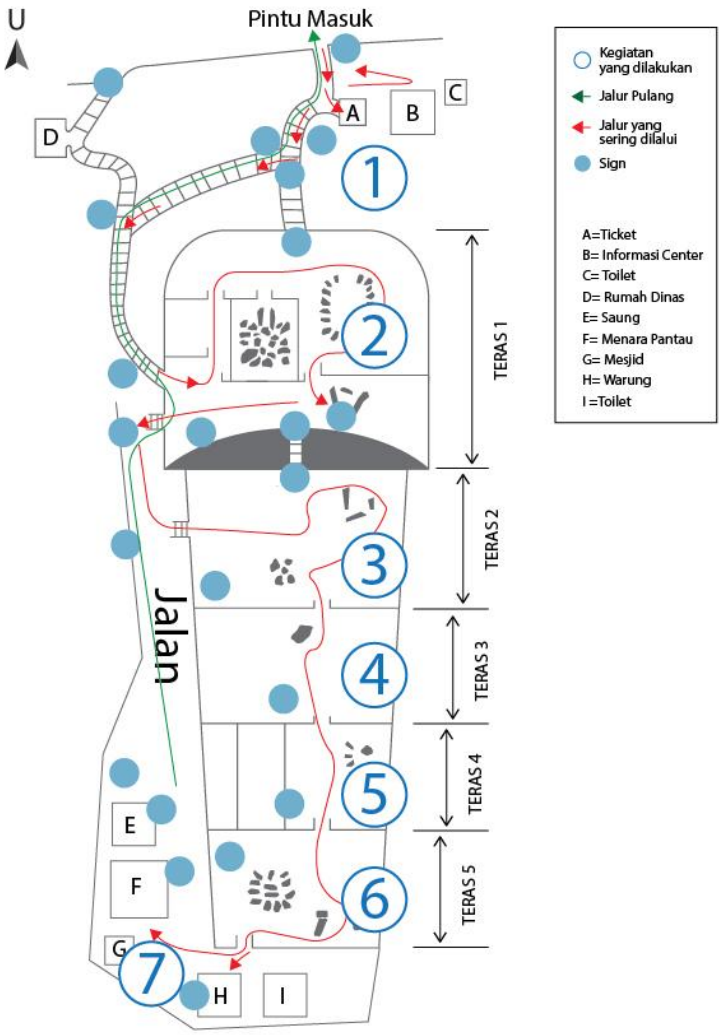



Gambar III.11 Strategi Penempatan Media Area Teras 5
Sumber: Dokumentasi Pribadi

1. Pada nomor 1 yang terdapat di gambar Strategi Penempatan Media Area Teras 5 akan ditempatkan *sign identification* yakni menyampaikan informasi bahwa area yang sedang dikunjungi adalah teras 5.
2. Pada nomor 2 yang terdapat di gambar Strategi Penempatan Media Area Teras 5 akan ditempatkan *sign wayfinding* yakni menunjukan arah menuju toilet, warung, menara pantau, mesjid.

### III.1.6 Jalur Pergerakan pengunjung

Dalam penempatan *sign* diletakkan di tempat yang sering dilalui dan mudah dilihat dengan mempertimbangkan aktivitas yang sering dilakukan oleh pengunjung di suatu area, seperti yang akan dijelaskan sebagai berikut:




Gambar III.12 Jalur Pergerakan Pengunjung
Sumber: Dokumentasi Pribadi

1. Pada area 1 yang terdapat di gambar jalur pergerakan pengunjung aktifitas yang biasa dilakukan oleh pengunjung yakni membeli tiket kemudian melihat ruang informasi yang berada tepat disamping loket tiket. Melihat kondisi ini maka penerapan *sign regulation* seperti dilarang mengankat batu, menginjak batu dll. Dapat ditempatkan di Area 1 dengan tujuan mengingatkan pengunjung agar mematuhi peraturan yang ada, sebelum naik ke puncak situs.
2. Sebelum masuk Pada area 2 yang terdapat di gambar jalur pergerakan pengunjung ditempakan *sign regulation* seperti yang berada di area 1, hal ini dilakukan untuk mengingatkan kembali kepada pengunjung agar mentaati peraturan yang ada di situs

sebelum melakukan aktivitasnya. Kegiatan yang sering dilakukan pengunjung ketika sampai di teras 1 yakni mengetari teras tersebut sembari melihat dan memperhatikan bebatuan yang ada disana, kemudian berhenti di batu bonang. Dikarenakan batu bonang bila dipukul bisa mengeluarkan bunyi maka ditempatkanlah *sign regulation* dilarang memukul, karena bila dipukul secara terus menerus maka batuan tersebut akan rusak. Setelah itu pengunjung akan menuju ke teras. Untuk mencapai teras 2 pengunjung harus turun kebawah terlebih dahulu, pada tempat itulah diletakan *sign wayfinding* untuk memandu pengunjung menuju teras selanjutnya.

3. Selanjutnya pengunjung akan naik ke teras 2 seperti tercantum dalam gambar jalur pergerakan pengunjung Area 3. Pada teras ini yang kondisinya lebih tinggi sekitar 8 meter pengunjung biasanya istirahat sejenak diteras ini sembari melihat pemandangan yang indah dan menikmati cemilan atau melepas dahaga. Oleh karena itu ditempatkan *sign regulation* buanglah sampah pada tempatnya, dan dilarang menduduki batu.
4. Kemudian pengunjung akan menuju area 4 seperti tercantum di gambar jalur pergerakan pengunjung. Area 4 ini adalah teras ketiga. dari teras dua menuju teras ketiga, keempat dan kelima jaraknya cukup berdekatan sehingga pengunjung tidak perlu menaiki tangga seperti dari teras satu menuju teras kedua. Pada area ini kegiatan pengunjung yang dilakukan adalah melihat sekaligus mengitari dan memperhatikan bebatuan.




Gambar III.13 Jajaran Teras 2, 3, 4 dan 5 Situs Megalitik Gunung Padang
Sumber: http://nationalgeographic.co.id/berita/2012/02/peneliti-gunung-padang-lebih-tua-daripada-machu-picchu (18 Mei 2013)

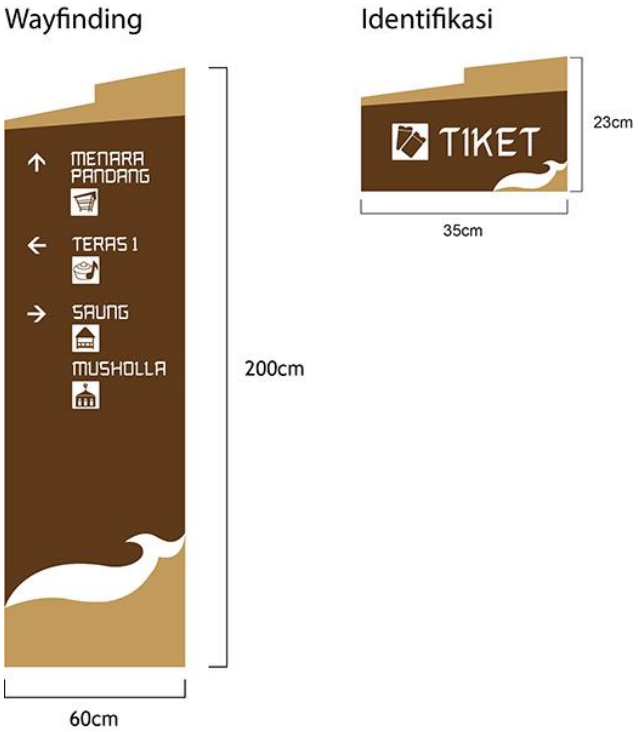
5. Pada area 7 yang terdapat di gambar jalur pergerakan pengunjung yakni *rest area* atau bisa disebut tempat istirahat pada area ini pengunjung biasanya melakukan kegiatan makan, minum, istirahat, dan solat, oleh sebab itu di teras ini ditempatkan *wayfinding* menuju ke fasilitas-fasilitas yang ada, seperti saung, menara pantau, warung, toilet dan mushola.

## III.2 Konsep Visual

Perancangan *signage system* di situs megalitik gunung padang harus memiliki konsep yang dapat mewakili target sasaran serta suasana di situs megalitik gunung padang, konsep visual yang akan ditampilkan dalam perancangan *signage system* ini adalah menyajikan kesan budaya sunda, bersejarah, percaya, menarik perhatian karena mengacu pada fungsi akan sigange system itu sendiri yakni sebagai pengantar informasi sehingga informasi yang disampaikan harus benar-benar bisa dipercaya. Selain itu akan memunculkan kesan dari Situs Megalitik Gunung Padang itu sendiri yang tradisional dan bersejarah. Kesan tersebut ditunjukan dari penggunaan warna, tipografi, ilustrasi.

### III.2.1 Format Desain

Format desain dalam perancangan *signage system* ini disesuaikan dengan *fungsi signage system* itu sendiri seperti *wayfinding* akan menggunaka orientasi *potrait* sedangkan untuk tampilan *identificational sign, regulation* menggunakan orientasi *landscape.* Ukuran untuk *wayfinding* yakni 200x60 cm dan untuk *identificational sign* yang digantung atau ditempel seperti berukuran 100x50 sedangkan *identificational sign* yang ditempatkan berdiri berukuran 30x15 cm.




Gambar III.14 Format desain
Sumber: Dokumentasi Pribadi

### III.2.2 Tata Letak (*layout)*

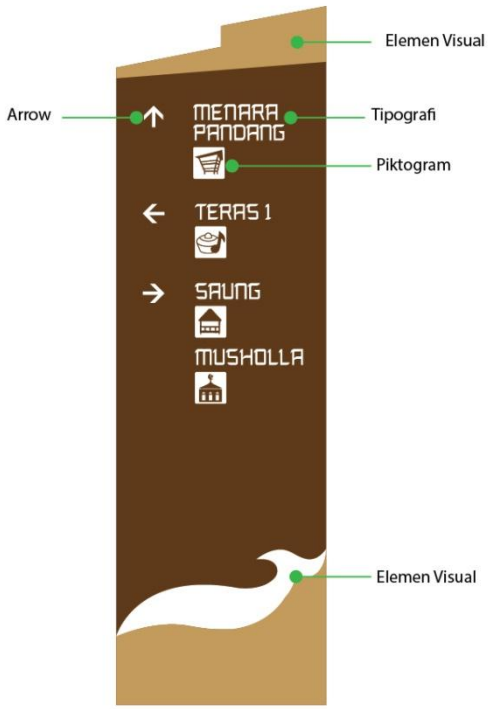
Tata letak *(layout)* merupakan pengaturan penempatan elemen-elemen desain grafis yang akan digunakan dalam perancangan dalam *signage system* ini, seperti penempatan teks, piktogram, *arrow* (panah), ukuran dan warna sehingga terciptanya kesinambungan dan keseimbangan *(balance)* dengan memperhatikan serta meletakkan elemen-elemen desain grafis tersebut dengan tepat sehingga dapat menarik perhatian (Rustan, 2009, h.75). Selain memperhatikan keseimbangan dalam membuat *layout*, kesatuan *(unity)* dalam sebuah *layout* merupakan hal yang harus diperhatikan agar dapat memberikan efek yang kuat

bagi pembaca dengan menggunakan elemen-elemen yang saling berkaitan satu dengan yang lain.

Seperti yang dipaparkan oleh Rustan (2009, h75), mengatakan bahwa:

"*Unity* tidak berarti hanya kesatuan dari elemen-elemen yang secara fisik terlihat seperi tipografi, warna, ilustrasi, namun juga kesatuan antara fisik dan non-fisik yaitu pesan/komunikasi yang dibawa dalam konsep sebuah desain".

Dalam perancangan *signage system* ini, konsep yang akan dimunculkan yakni kesan Situs Megalitik Gunung Padang dan Sunda itu sendiri yang tercermin dari penggunaan tipografi, warna, piktogram.




.

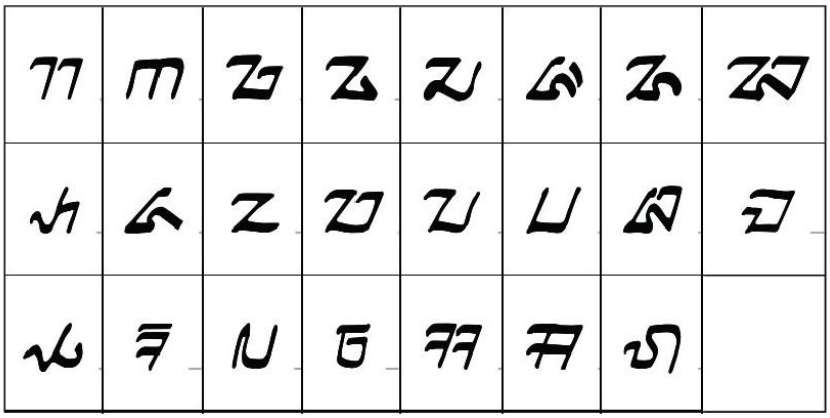
Gambar III.15 Konsep layout pada media utama
Sumber: Dokumentasi Pribadi

### III.2.3 Tipografi

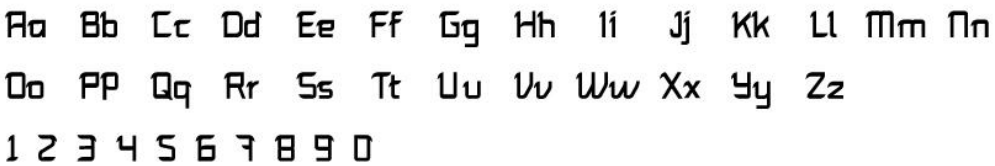
Tipografi merupakan salah satu elemen penunjang agar tersampaikannya pesan, oleh karena itu keterbacaan dan kejelasan huruf harus diperhatikan. Selain alat untuk menyampaikan pesan tipografi merupakan representasi visual dari sebuah objek yang menimbulkan kesan tersendiri. Dalam hal ini pemilihan

karakter huruf atau *typeface* disesuaikan dengan karakter dan konsep dari Sunda itu sendiri. Pengertian *typeface* sendiri Menurut Rustan (2011) "Istilah *typeface* lebih mengarah pada bentuk atau desain huruf yang digunakan" (h. 18). Selain memperhatikan *typeface* yang sesuai dengan Sunda, penggunaan huruf yang *Legibility* dan *Readability* haruslah diperhatikan melihat fungsi dari *signage* sebagai pengantar pesan kepada khalayak umum sehingga harus harus terbaca dan jelas.

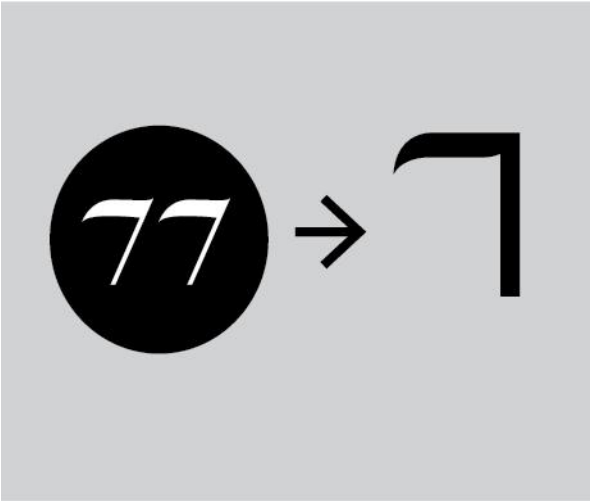
Pada perancangan *signage system* ini, *typeface* yang akan digunakan untuk media utama *signage system* adalah *typeface* yang berkesan Sunda serta tradisional maka dibuatlah *typeface Ngagalena* yang mengambil kekhasan dari aksara tersebut. *Typeface* ngagalena didesain dengan mengutamakan readibility (keterbacaan) dan *legibility* (kejelasan), sehingga karakter dari ngagalena yang miring (*italic*) dihilangkan.



Gambar III.16 Aksara ngagalena
Sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/File:AksaraSunda-Ngalagena.png (18 Mei 2013)
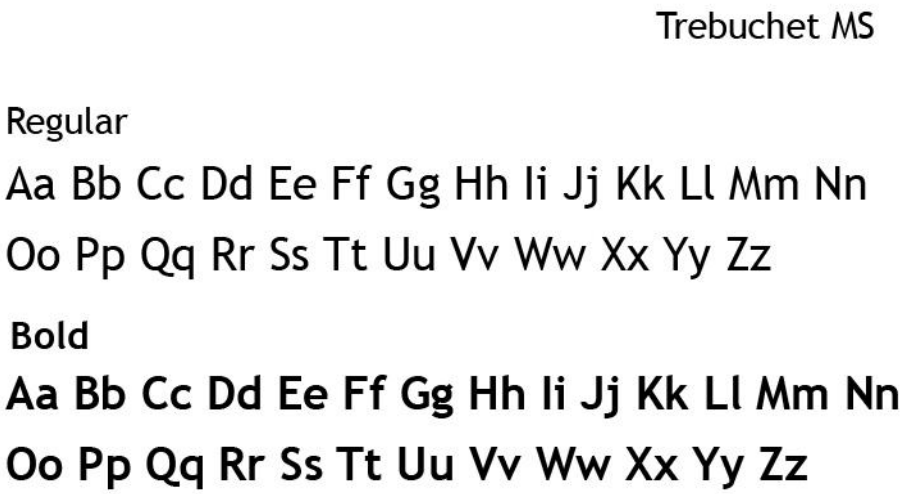



Gambar III.17 *typeface* ngagalena
Sumber: dokumentasi pribadi



Gambar III.18 kekhasan *ngagalena*
Sumber: dokumentasi pribadi

Sedangkan untuk tipografi pendukung yang digunakan dalam *infoboard* yang memuat teks banyak, haruslah menggunakan *typeface* yang memiliki keterbacaan tinggi yakni *typeface* berjenis *sans serif* yaitu Trebuchet MS.




Gambar III.19 *typeface* untuk *text type*
Sumber: dokumentasi pribadi

### III.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi yang akan digunakan yakni ilustrasi dengan bertemakan Sunda dengan mengambil ciri khas dari ornamen, pakaian adat sunda dan iket sunda. Untuk memunculkan kesan sunda maka ikon dibuat dengan ciri khas sunda yakni menggunkan iket sunda *parengkos jengkol* agar mempertegas kesan sunda itu sendiri.

**Ikon**



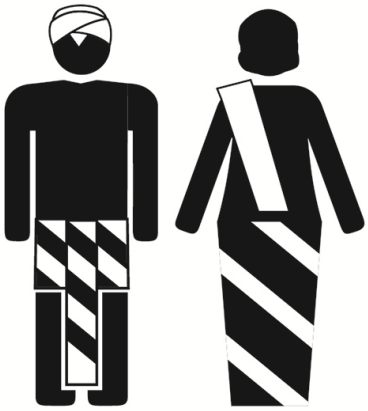
Gambar III.20 *Parengkos Jengkol*
Sumber: http://andirustandisunarya.wordpress.com/foto-rupa-iket/
(26 Agustus 2013)



Gambar III.21 Digitalisasi Parengkas Jengkol
Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar III.22 Pakaian Adat Sunda
Sumber: http://carapedia.com/baju_adat_jawa_barat_info250.html
(18 Agustus 2013)



Gambar III.23 Digitalisasi Pakaian Adat Sunda
Sumber: Dokumentasi pribadi

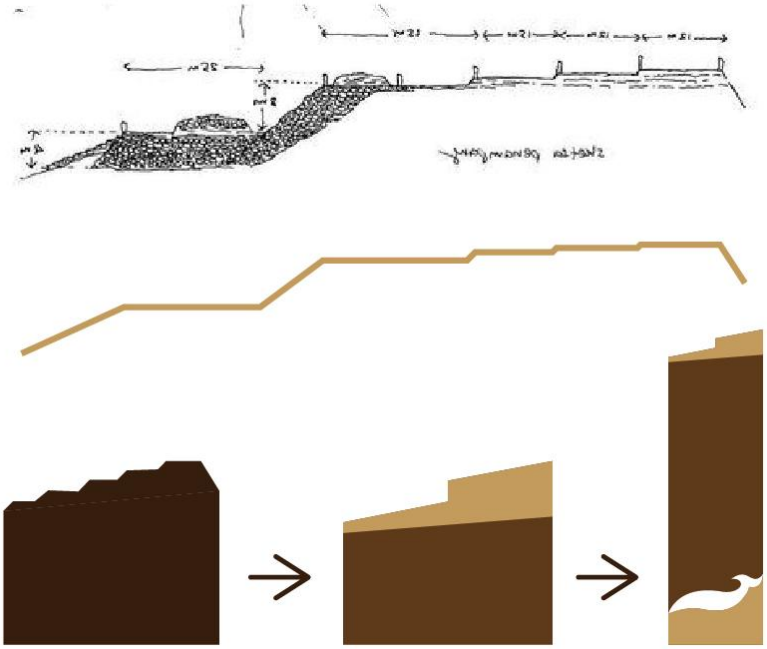
Sebuah ikon stasiun kereta api dijadikan sebagai bahan referensi, dalam ikon tersebut objek menggunkan topi masinis sehingga kesan kereta apinya begitu terasa.



Gambar III.24 Referensi Ikon
Sumber: http://stationmaster.usegrid.net/ (26 Agustus 2013)

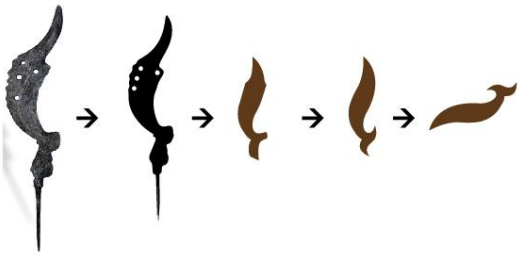
**Signage System**

Desain *signage system* terbentuk dari kekhasan Situs Megalitik Gunung Padang yang berbentuk punden berundak kemudian disederhanakan agar tidak terlihat rumit, sehingga terciptanya kekhasan dari Situs Megalitik Gunung Padang. Elemen visual merupakan transformasi dari kujang ciung yang kemudian di sederhanakan. Kujang dipilih karena, kujang merupakan senjata tradisional dan merupakan jati diri orang sunda.



Gambar III.25 konsep papan sign
Sumber: dokumentasi pribadi

Elemen visual merupakan merupakan transformasi dari kujang ciung yang kemudian disederhanakan. Kujang dipilih karena, kujang merupakan senjata tradisional dan merupakan jati diri orang sunda



Gambar III.26 Konsep elemen visual
Sumber: Dokumentasi Pribadi



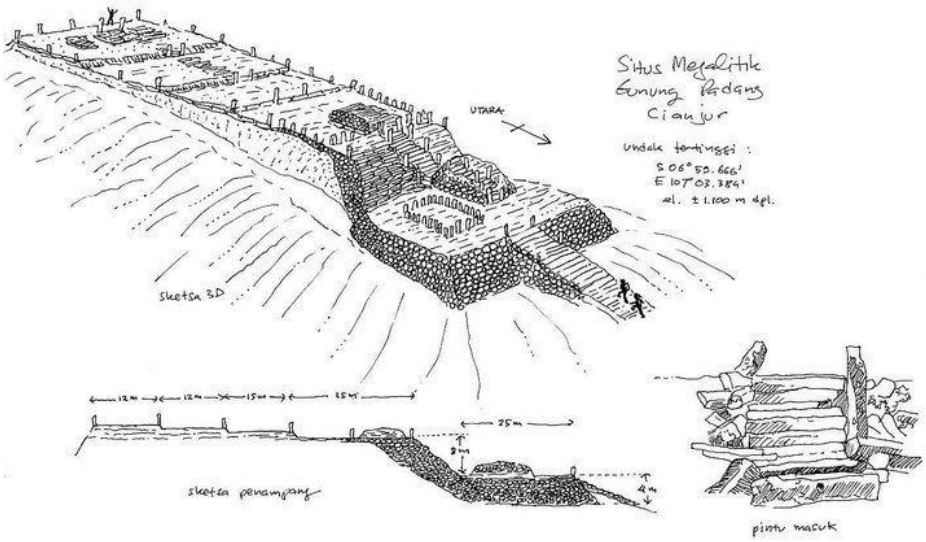

Gambar III.27 Referensi gaya ilustrasi ornamen sunda
Sumber: galuhkiwaripangabuan.blogspot.com (7 Juli 2013)

**Peta Kreatif**

Dalam pembuatan peta kreatif yang berguna sebagai pencari lokasi, peta ini dibuat menyerupai bentuk aslinya.




Gambar III.28 Peta Kreatif
Sumber: galuhkiwaripangabuan.blogspot.com (7 Juli 2013)




Gambar III.29 Referensi Peta Kreatif
Sumber: http://unhistopedia.com/2013/04/merekam-jejak-situs-gunung-padang/
(7 Juli 2013)

**Tanda Larangan**

Dalam tanda larangan digunakan garis miring dan bentuk lingkaran karena di Indonesia tanda seperti itu sudah familiar sebagai tanda larangan

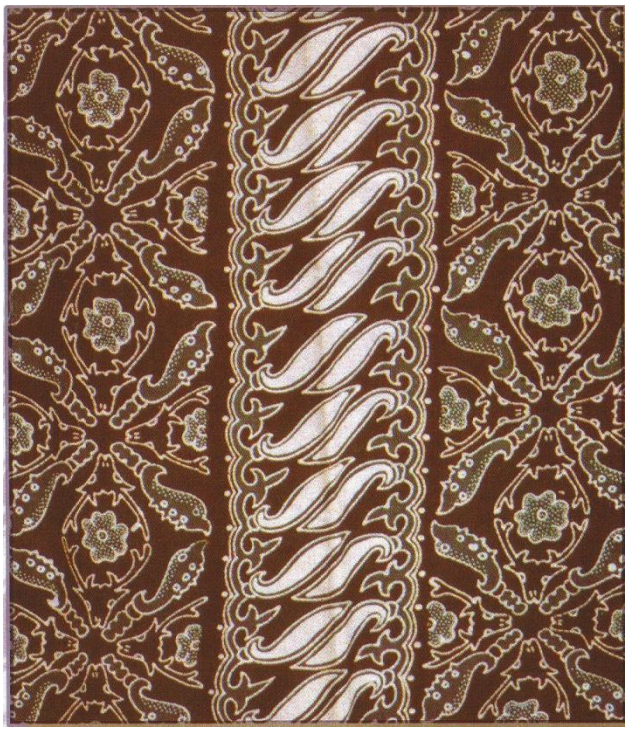


Gambar III.30 Tanda larangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi

### III.2.5 Warna

Warna merupakan fenomena yang terjadi karena adanya tiga unsur yaitu Cahaya, Objek dan observer (dapat berupa mata kita ataupun alat ukur) (Dameria, 60). Pemilihan komposisi warna untuk perancangan *signage system* mempertimbangkan kontras karena dalam desain *signage*, Warna merupakan faktor penting akan keterbacaan dan kejelasan suatu objek sehingga kontras antara *foreground* dan *background* harus diperhatikan. Warna yang digunakan adalah

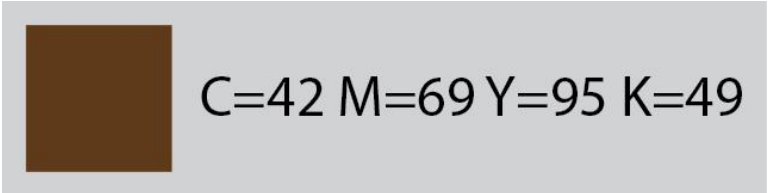
warna dengan *tone* cerah dengan perpaduan berbagai warna. Untuk menguatkan kesan sunda maka dipakailah warna dari batik kujang kijang sebagai inspirasi.



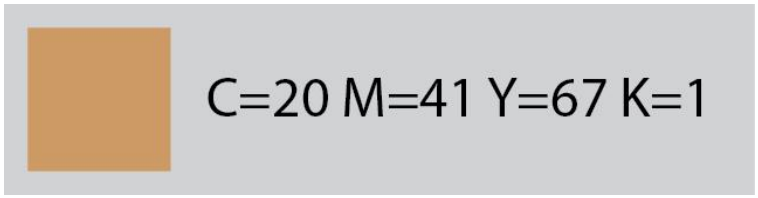
Gambar III.31 Referensi warna dari batik Kujang Kijang
Sumber: galuhkiwaripangabuan.blogspot.com (7 Juli 2013)

Pewarnaan pada *signage system* ini menggunakan warna-warna alam yang cerah agar menarik minat pembacanya dan tidak bosan. Warna yang digunakan adalah warna coklat dimaksudkan untuk membangkitkan rasa peduli terhadap suatu lingkungan.

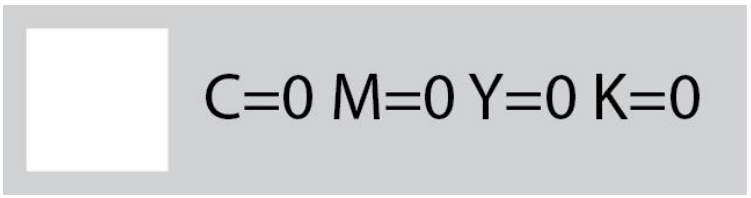
- **Cokelat** : Melambangkan kekuatan, energi, kehangatan, cinta, tanah/bumi, daya tahan.



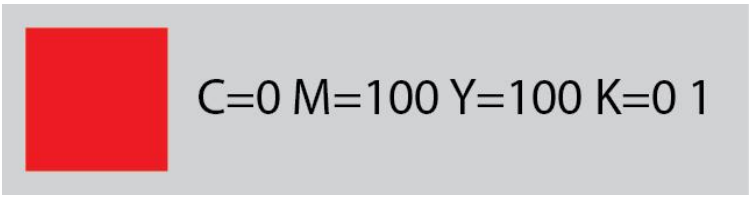
- **Krem** : Warna ini melambangkan netral atau tidak memihak, lembut




- **Putih** : Melambangkan kekuatan, energi, kehangatan, cinta, tanah/bumi, daya tahan.




- **Merah** : Melambangkan Berani, tegas, marah, tidak takut. Warna merah akan digunakan padan tanda larangan.




- **Hitam** : Tegas, putus asa, kekuatan, formalitas

