BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL SISTEM TANDATELUK PENYU

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 sistem tanda yang tersusun untuk memudahkan target sasaran yang berada di Pantai Teluk Penyu agar dapat mudah mengetahui letak lokasi maupun informasi di dalam wisata laut Teluk Penyu.

III.1.1. Khalayak Sasaran

Setelah dilakukan pengamatan diantaranya :

1. Demografis:
   - Gender : Laki laki dan Wanita
   - Usia : ±14tahunkeatas
   - S.E.S : B dan A (menengah keatas)
2. Geografis:
   Wisatawan yang berada di yang diluar Cilacap maupun didalamnya.
3. Psikografis:
   - Orang yang senang melakukan wisata/mencari tempat berlibur.
   - Wisatawan yang menyukai pemandangan/suasana laut.
   - Wisatawan yang mencari tempat wisata keluarga.

III. 1.2 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 sistem tanda ini harus

disesuaikan dengan kebutuhan target sasaransehingga pesan yang akan disampaikan melalui media sistem tanda ini dapat tersampaikan dengan baik, yang dimulai dari jaman perkembangan wilayah Cilacap yang makin lama semakin modern.

Pendekatan Visual

Setelah dilakukan pencermatan solusi yang didapat dr permasalahan ini diantaranya:

- Visual menampilkan penyu, ombak laut dan kapal / perahu merupakan hal yang biasa ditemui di tempat wisata ini dan memiliki ciri yang sama dari logo yang dibuat untuk tempat wisata ini.

- Menyajikan gambar suasana yang telah tidak asing yang biasa terlihat di sekitar wisata ini.

- Ikon memakai gaya siluet karena agar penyederhanaan ini agar mudah dimengerti oleh publik

- Pemakaian huruf pada bagian teks di sistem tanda ini sebagai penunjang dengan menggunakan huruf yang memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi.

Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal dilakukan secara komunikatif dengan menggunakan bahasa Indonesia yang formal dengan sedikit bahasa Inggris agar penyampaian komunikasi yang mudah dimengerti oleh pengunjung, namun dengan sedikit bahasa Inggris yang digunakan tak menutup untuk pada para wisatawan asing yang ingin berkunjung.

III.1.3 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang akan dilakukan adalah dengan membuat sistem tanda yang didalamnya terdapat informasi mengenai tata letak, petunjuk seputar fasilitas, larangan/himbauan, dan peta objek wisata. Perancangan sistem tandadisesuaikan dengan unsur - unsur visual yang diambil dari ciri khaswisata itu sendiri.Dan juga bagian direksi ini diberi penerangan agar dapat terlihat di malam hari.

III.1.4 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 wisata itu, 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.1.4.1 Media Utama

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

- Tanda Petunjuk Arah (*Direction*)

  Sign system ini dibutuhkan agar dapat mengarahkan pengunjung yangdatang menuju ketempat yang akan dituju.

- Tanda Larangan dan Peringatan (*Regulation*)

  Sign system ini untuk menginformasikan kepada pengunjung apa sajayang 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.1.4.2 Media Pendukung

Sebuah brosur yang di dalamnya terdapat peta informasi kawasan Teluk Penyu dibuat untuk memberikan gambaran area objek wisata agar membantu memudahkan pengunjung untuk mencari lokasi dan informasi seputar Teluk Penyu, barang ini diberikan ketika mulai memasuki kawasan Teluk Penyu sekaligus tiket masuknya.

III.2 Konsep Visual

Konsep visual dalam perancangan *sign system*Teluk Penyu yaitu dengan menyederhanakan bentuk fasilitas maupun apapun yang terdapat di tempat tersebut. Lalu gaya visual yang dgunakan menggunakan dari visual yang mirip dari logo yang dibuat untuk tempat wisata ini sendiri, diharapkan agar semua itu 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.

Gaya visual yang digunakan yaitu dengan s*ilhouette*.*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 Teluk Penyu itu sendiri.Dengan adanya tanda – tanda visual tersebut, diharapkan dapat memberikan informasi yang terarah serta memberikan kenyamanan bagi pengunjung Pantai tsb.

III.2.1 Format Desain Logo

Format desain logo dibuat berdasarkan hasil pencermatan yang dilakukan, lalu pada hasil akhir digunakanlah berbagai macam visual yang berada di dalam Teluk Penyu itu sendiri yang menjadi sebuah logo, dalam perancangan ini digunakan berbagai macam referensi penyederhanaan atau penyimbolandari wisata Pantai

Teluk Penyuini sendiri, semua itu dilakukan karena tempat wisata ini tidak memiliki sebuah identitas visual dan menjadi sebuah pacuan visual dalam pembuatan sistem tandanya.



Gambar III.1 Logo Teluk Penyu
Sumber: Dokumen Pribadi (3 Januari 2015)

Penjelasan*Layout* Logo



Gambar III.2*Layout*Logo
Sumber: Dokumen Pribadi (3 Januari 2015)

Ilustrasi dalam pembuatan logo untuk Teluk Penyu ini sendiri menggunakan berbagai macam campuran visual seperti ombak laut yang berwarna biru seperti air laut disana, dijelaskan memakai ombak laut dengan menggunakan penyederhanaan visualnya karena ombak laut identik dari setiap laut, karena setiap laut pasti memiliki ombak dan hal ini juga yang merupakan hal yang biasa dilihat di wisata ini yang berupa wisata laut.

Kedua ilustrasi Penyu memakai warna hijau karena setelah melakukan pencermatan warna penyu memiliki warna identik hijau, lalu visual dengan menggunakan gaya siluet agar lebih simpel dilihat, lalu hal ini dipakai karena wisata ini bernama Teluk Penyu lalu dari hasil pencermatan tempat wisata ini tak bisa jauh dari visualisasi penyu didalamnya, karena itu ilustrasi penyu yang berwarna hijau tetap dipakai untuk menjadikan ciri khas yang dipakai sebagai pacuan pembuatan logo.

Terakhir di bagian tengah antara ilustrasi ombak laut dan penyu tersebut terdapat teks dari nama wisata ini sendiri yaitu Teluk Penyu, yang sama memiliki warna biru seperti warna air laut karena keidentikannya dengan pwisata ini, lalu penjelaskan pada bagian atasnya untuk memperkuan pengetahuan akan tempat ini yang merupakan termpat wisata dengan nuansa pantai.

III.2.2 Format DesainSistem Tanda

Format desain yang akan digunakan dalam perancangan sistem tanda Pantai Teluk Penyu dibuat dalam bentuk *landscape* dan *portrait*, disesuaikan dengan fungsi masing – masingsistem tanda dari sistem tanda direksi, identifikasi sampai regulasinya yang memiliki berbagai macam referensi objek dari hasil visual yang memiliki referensi dari pembuatan logonya itu sendiri.Untuk gambar lebih jelasnyayang digunakan sebagai refrensi yang dipakai sebagai berikut :



Gambar III.3 Penyu Laut

Sumber: http:// www.profauna.net (10 November 2014)

Ilustrasi Penyu digunakan untuk sebagai ilustrasi utama pennjuk arah dan regulasi



Gambar III.4 Ombak Laut

Sumber: http:// www.sitoto.com (10 November 2014)

Ilustrasi ombak laut digunakan untuk sebagai ilustrasi utama penunjuk arah dan regulasi pada bagian atas



Gambar III.5 Kapal Nelayan

Sumber: : http://wisatacilacap.orgfree.com/gambar/penyu1 (10 November 2014)

Ilustrasi perahu digunakan untuk sebagai ilustrasi utama pennjuk arah dan informasi pada bagian bawah dari penunjuk arah



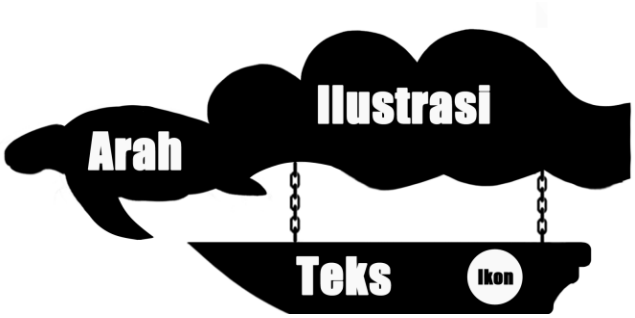
Gambar III.6 Kayu

Sumber: http:// www.direktori-wisata.com (10 November 2014)

Digunakan untuk pennjuk arah dan informasi pada bagian bawah dari penunjuk arah.

III.2.3 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 dan Informasi ini yg dapat berupa*signs, directories, maps, and cuesfrom natural or man-made environment* [atau tanda – tanda, direktori – direktori, peta – peta,penanda – penanda lainnya dari lingkungan alami atau lingkungan buatan manusia atauarsitektural]. Informasi ini dapat berupa rangsangan yangbersifat non-arsitektural. Terdapat penyederhanaan pencampuran visual gambar penyu laut , ombak laut dan gambar perahu hal ini yg merupakan sesuatu yang tidak asing di wilayah tersebut, dan visual seperti ini dibuat menyerupai dari logo tempat wisatanya, berikut penjelasannya desainnya :



Gambar III.7 *Layout*Arah

Sumber: Dokumen Pribadi (18 Januari 2015)



Gambar III.8*Layout*Identifikasi

Sumber: Dokumen Pribadi (18 Januari 2015)

III.2.4 Huruf

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

- **Impact**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

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

Memakai huruf Impact karena font ini simpel namun memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi walo hanya di lilihat sekilas dan juga memiliki makna yang tegas untuk dibaca.

- **Bauhaus 93**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

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

Memakai huruf Bauhaus93 karena font ini memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi juga dan juga memiliki tekstur yang asik memiliki kesan seperti laut dari tingkat lekukannya namun juga masih memiliki makna yang tegas bila dibaca.

III.2.5 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan proses awal atau sketsa dalam penyederhanaan bentuk yang digunakan sebagai ikon Sistem tanda. Pertama dimulai dari namanya yaitu Pantai Teluk Penyu dari sejarahnya pantai ini dahulu memiliki banyak penyu bersinggah namun sekarang penyu tersebut sudah tidak sebanyak dahulu bila ingin ditemukan, namun budaya akan penyu ini selalu melekat di pantai ini. Melaut merupakan hal yang identik dengan nelayan yang kesehariannya menggunakan perahu untuk melakukan mata pencaharian disamping itu juga sebagai objek wisata berlayar ke tengah laut untuk para pengunjung, dan juga gelombang pantai teluk penyu yang cukup indah.Konsep yang digunakan adalah visualisasi hal yang biasa menjadi ciri khas keadaan laut di pantai dan juga ciri khas dari wilayah tsb. Pantai ini terkenal dengan nelayan yang menggunakan perahu kayu dan juga ciri khas adat Jawa yang identik masih memakai kayu, ombak yang indah dan terutama penyu yang menjadi arti dibalik nama teluk penyu ini sendiri.

aDireksi



Gambar III.9*Layout*Direksi

Sumber: Dokumen Pribadi (18 Januari 2015)

Pada bagian depan penyederhanaan visual penyu berwarna hijau sebagai titik pusat arah, lalu dibelakangnya terdapat gambaran ombak laut berwarna biru yg berirama sebagai pendukung lalu tepat di bagian bawahnya terdapat visual penyederhanaan perahu dengan tekstur kayu, lalu kepala penyu itu sendiri merupakan titik arah dimana sistem tanda diarahkan. Semua ini didapat dari ciri khas dari wisata ini.

b. Identifikasi



Gambar III.10*Layout*Identifikasi
Sumber: Dokumen Pribadi (18 Januari 2015)

Memiliki ciri yang sama tetapi hanya mengambil bagian tertentunya saja yaitu bagian ciri khas ombak biru yang melengkung dan penyu hijauya saja yang di tempatkan d anatara sisi atas, lalu di bagian tengahnya diberi bulatan warna hijau yang merupakan keidentikan sebuah tanda sebuah identifikasi.

c. Regulasi (Anjuran dan Larangan)



Gambar III.11*Layout*Regulasi
Sumber: Dokumen Pribadi (18 Januari 2015)

Memiliki ciri yang tidak jauh berbeda namun hanya berbeda di bagian tengahnya saja regulasi anjuran diberi warna kuning ke orange untuk menandakan peringatan atau anjuran kepada para wisatawan, lalu regulasi larangan diberi warna merah karena dalam tiap rambu berwarna merah identik dengan larangan atau berhenti.

d. Ilustrasi Media Pendukung

Berdasarkan hasil data yang didapat melalui pencermatan media internet maupun berbagai artikel, pantai teluk penyu terkenal dengan keindahan *sunset*-nya (matahari terbenam saat sore menjelang malam) maka dari itu hal tersebut dijadikan ciri khas sebuah ilustrasi untuk dijadikan pacuan sebagai refrensi khas teluk penyu.Ilustrasi dipakai disegala macam bentuk media pendukung beserta Logo dari teluk penyu itu sendiri.Diantaranya sebagai berikut :



Gambar III.12Ilustrasi Teluk Penyu

Sumber: Dokumen Pribadi (18 Januari 2015)

Selanjutnya konsep berupa peta harta karun dibuat untuk member kesan lebih ketika pengunjung sedang berada di kawasan Teluk Penyu hal ini dibuat untuk menambah rasa berbeda ketika berada di dalam wisata ini. Diceritakan memakai konsep harta karun karena harta karun identik dengan laut yang masih berhubungan dengan wisata ini dan cocok untuk dijadikan sebagai refrensi ilustrasi pendukung.



Gambar III.13Ilustrasi Refrensi Peta

Sumber: Dokumen Pribadi (18 Januari 2015)

Proses Pembuatan Ikon :

Tabel III.1Tanda Identifikasi

Sumber: Dokumen Pribadi (18 Januari 2015)

		Informasi identitas dengan cara penyederhanaan area rumah makan, memakai ikon ikan karena makanan laut di kawasan ini identik dengan kelezatan ikannya.
		Informasi identitas dengan cara penyederhanaan area santai, memakai penyederhanaan payung dan kursi karena tempat ini identik dengan bersantai dan berteduh.
		Informasi identitas dengan cara penyederhanaan area memancing, memancing selalu identik dengan ikan makadari itu penyederhaan ikon menggunakan kail pancingan dan ikan.
		Informasi identitas dengan cara penyederhanaan toilet, memakai siluet manusia dan kloset karena identik dengan karakteristik di dalam toilet tersebut.
		Informasi identitas dengan cara penyederhanaan area parkiran, memakai mobil sebagai ikon karena wisatawan yang datang identik memakai kendaraan.
		Informasi identitas dengan cara penyederhanaan kawasan penjaga pantai, memakai ikon penyederhanaan sebuah kursi tinggi yang identik dengan tempat penjaga pantai yang sedang melakukan pengawasan.

		Informasi identitas dengan cara penyederhanaan area pasar hasil laut, memakai ikon rumah sederhana dan berbagai binatang laut karena tempat ini menjual berbagai macam olahan laut.
		Informasi identitas dengan cara penyederhanaan area taman pusat, memakai penyederhanaan jalan dan pohon kecil menggambarkan keadaan sekitar taman di wilayah tersebut.
		Informasi identitas dengan cara penyederhanaan area Nusakambangan, area yang identik dengan kepulauannya dan berbagai macam pohon yang tinggi di sekitarnya.
		Informasi identitas dengan cara penyederhanaan area penyewaan perahu / penyeberangan, memakai siluet sederhana perahu dan air laut yang menggambarkan area tersebut.
		Informasi identitas dengan cara penyederhanaan area souvenir, memakai penyederhaan gambar kado dan kantong yang identik dengan visual oleh-oleh atau hadiah.
		Informasi identitas dengan cara penyederhanaan kawasan benteng pendem, memakai ikon penyederhanaan sgerbang benteng yang menjadi ciri khasnya.

Tabel III.2Tanda Regulasi Anjuran Larangan

Sumber: Data Pribadi (18 Januari 2015)

	Informasi larangan dimana pengunjung tidak boleh berenang dikawasan ini.		Informasi dimana pengunjung dapat merasa aman berenang di area ini.
	Informasi larangan area laut yang memiliki kawasan yang sering terjadi ombak atau gelombang besar.		Informasi himbauan agar membuang sampang di tempat yang disediakan.
	Informasi yang memberi himbauan pengunjung agar hati-hati agar tidar terjatuh.		Informasi dimana pengunjung dapat tahu arah kemana jalur evakuasi bila ada bencana datang.
	Informasi untuk tidak membuang sampah ke area laut.		Informasi himabuan agar pengunjung selalu menggunakan alas kaki karena pijakan yang licin karena lumit.

Tabel III.3Tanda Direksi

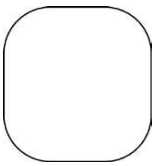
Sumber: Dokumen Pribadi (18 Januari 2015)

	Gambar penyu menunjukan arah ke sebelah kanan dan dibawahnya terdapat ikon identifikasi yang menandakan fasilitas berada di sebelah kanan.
	Begitupun sebaliknya gambar penyu menunjukan arah ke sebelah kanan dan dibawahnya terdapat ikon identifikasi yang menandakan fasilitas berada di sebelah kiri.

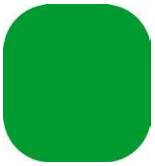
III.2.6 Warna

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

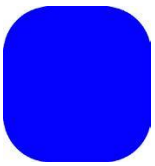
C:4 M:0 Y:93 K:0
R:255 G:242 B:0



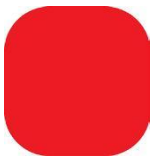
C:0 M:0 Y:0 K:0
R:255 G:255 B:255



C:88 M:77 Y:0 K:0
R:0 G:155 B:49



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

Keterangan warna:

Setelah melakukan pencarian yang didapat dalam perancangan ini adalah sebagai berikut :

- Hijau

  Menurut Sulasmi Darma Prawira (1998) seperti dikutip dari Leksmana, 2010, yaitu Warna hijau merupakan warna untuk tanda arah dan identifikasi atau petunjuk arah.Mengikuti rambu – rambu lalu lintas yang sudah ada, biasanya warna rambu penunjuk arah yang digunakan yaitu warna hijau.Warna hijau berasosiasi pada hijaunya alam, tumbuh-tubuhan, dan sesuatu yang hidup dan berkembang. Hijau mempunyai karakter segar, muda, hidup, tumbuh dan beberapa karakter yang sama dengan warna biru. Hijau melambangkan kesuburan, kesetiaan, keabadian, kebangkitan, kesegaran, kemudahan, keremajaan, keyakinan, kepercayaan, keimanan, pengharapan,kesanggupan, keperawanan, belum pengalaman, kealamian,

lingkungan, keseimbangan, kenangan, dan keselarasan. Warna hijau menggambarkan kesan atau berkesannya wisata Pantai Teluk Penyu ini yang masi subur dan memiliki beberapa tumbuh-tumbuhan tinggi di sepanjang jalannya.

- Merah

  Menurut Ali Nugraha (2008) seperti dikutip dari Leksmana, 2010 yaitu 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. Warna merah juga berguna sebagai warna yang menyatakan kewaspadaan untuk berbagai macam tindakan yang tidak diperlukan untuk pola seseorang.

- Kuning

  Menurut Ali Nugraha (2008) seperti dikutip dari Leksmana, 2010 yaitu 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.Warna kuning digunakan untuk regulasi anjuran karena hal ini merupakan hal yang terbiasa dan mudah dilihat untuk para pengunjung.

- Putih

  Menurut Ali Nugraha (2008) seperti dikutip dari Leksmana, 2010 yaitu Warna putih merupakan warna yang digunakan sebagai huruf dan warna dasar dalam ikon sistem tanda ini. Putih merupakan warna yang netral dan dapat dikombinasikan dengan berbagi macam warna.Lalu Warna putih berasosiasi sinar putih berkilauan, putih mempunyai karakter positif, cerah, tegas,, dan mengalah. Warna ini melambangkan cahaya, kesucian, kemurnian, kejujuran, ketulusan, kedamaian, kesopanan, kehalusan, kelembutan, kebersihan, dan kehormatan.

- Biru

  Menurut Sulasmi Darma Prawira (1989) seperti dikutip dari Leksmana, 2010 yaitu Warna biru digunakan sebagai warna.Warna biru dapat memberikan efek menenangkan pikiran dan membantu konsentrasi.Warna biru berasosiasi pada air, laut, langit. Biru melambangkan keagungan, keyakinan, keteguhan iman, kesetiaan, kebenaran, kemurahan hati, kecerdasan, perdamaian, stabilitas, keharmonisan, kesatuan, kepercayaan, dan keamanan. Sebagai obyek wisata alam Pantai ini sebagai sarana rekreasi atau hiburan, dsini warna biru memiliki konsep *big wave*dengan karakternya yaitu air, laut, dan keagungan.