BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Khalayak Sasaran

Pada suatu kegiatan komunikasi dan perancangan pastinya memiliki suatu khalayak sasaran yang ingin dituju agar dapat diterima dengan tepat oleh komunikan. Perumusan khalayak sasaran merupakan bagian yang sangat penting agar tujuan tersampaikan dengan baik dan benar. Khalayak sasaran dapat ditentukan melalui 3 (tiga) pengelompokan dasar, yaitu dari segi demografis, geografis, dan psikolografis.

1. Demografis

Demografis adalah ilmu mengenai gambaran menarik dari penduduk yang digambarkan secara statiska, berupa tingkah laku keseluruhan dan bukan tingkah laku perorangan (Barclay, 1970).

Dari segi demografis maka khalayak sasaran yang akan dituju adalah sebagai berikut:

- Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Usia : Usia 14-50 tahun adalah usia rata-rata siswa/i SMP dan Para Orang tua
- Kelas sosial : Semua kalangan
- Pendidikan : Semua kalangan

2. Geografis

Memilih posisi geografis sangat berperan penting untuk menempatkan sebuah tujuan perancangan yang dilakukan. Dari letak geografis, khalayak sasaran dikhususkan kepada masyarakat yang bertempat tinggal di Kabupaten Kotawaringin Barat, Provinsi Kalimantan Tengah. Alasan memilih kota Kotawaringin Barat dikarenakan letak posisi taman kota Istana Kuning berada pada titik pusat kota Kotawaringin Barat tersebut sehingga sangat memungkinkan perancangan mendapatkan hasil yang optimal untuk mengangkat kembali nilai-nilai tentang peninggalan sejarah yang ada pada taman kota Istana Kuning dengan tepat.

3. Psikografis

Anita (seperti dikutip Sumarwan, 2003) psikografis adalah suatu instrumen untuk mengukur gaya hidup, yang memberikan pengukuran kuantitatif dan bisa dipakai untuk menganalisis yang sangat besar.

Perancangan ditujukan khusus kepada semua kalangan dari usia 14 tahun hingga usia 50 tahun. Ditujukan kepada khalayak sasaran yang ingin menambah pengetahuan tentang sejarah taman kota Istana Kuning. Masyarakat yang ingin menikmati waktu bersantai dengan lebih berkualitas karena mendapatkan informasi yang lebih luas tentang sejarah taman Istana Kuning dan masyarakat yang ingin berkembang dengan suatu warna baru yang dapat dinikmati pada sumber informasi taman kota Istana Kuning

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan mempunyai makna yaitu suatu cara yang diterapkan dari hasil pemikiran yang sangat konsentrasi untuk membuat sesuatu lebih baik agar mencapai suatu tujuan. Strategi perancangan terdiri dari dua kata yaitu strategi dan perancangan, sehingga dari masing-masing kata memiliki masing-masing arti. Strategi adalah cara yang ditetapkan untuk meraih suatu tujuan. Sedangkan perancangan adalah suatu aktivitas pembuatan ide-ide yang mampu merubah sesuatu yang telah ada menjadi lebih baik.

Langkah-langkah yang akan dilakukan perancang diawali dengan menggambarkan suatu konsep yang telah disusun dengan ter-arah. Mulai dari memilih warna, memilih gaya font, memikirkan suatu bentuk yang akan terlihat menarik oleh khalayak sasaran, menyusun suatu kegiatan yang terjadi dan yang diinginkan oleh masyarakat pada taman kota Istana Kuning, serta menerapkan suatu gagasan akhir yang akan digunakan pada suatu konsep untuk hasil yang lebih baik.

Langkah-langkah strategi perancangan ini disusun sedemikian rupa untuk menghasilkan suatu media yang berfungsi untuk menyampaikan solusi berupa pesan informasi yang ditujukan kepada kelompok tertentu dalam masyarakat

Kotawaringin Barat yang menjadi sasaran perancangan. Dalam permasalahan yang dihadapi taman kota Istana Kuning, perancang memilih strategi perancangan yang tepat yaitu suatu media yang dapat memberikan banyak informasi berupa suatu media visual yang mampu memberikan fasilitas informasi dan mengangkat nilai-nilai sejarah pada taman kota Istana Kuning.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dalam perancangan suatu media tentang informasi ini adalah:

- Untuk menambah bagian fasilitas taman yang kurang, bertujuan untuk memberikan edukasi yang bermenfaat dan memberikan pengetahuan luas secara akurat terhadap sejarah dan nilai-nilai apa saja yang ada pada taman kota istana kuning.
- Mengenalkan informasi-informasi penting kepada khalayak sasaran untuk dapat mengetahui dengan jelas dan dapat diketahui saat berada pada taman kota Istana Kuning.
- Menerangkan siapa tokoh Pangeran yang membangun taman kota Istana Kuning sehingga dapat membuat masyarakat mengetahui bahwa taman Istana Kuning memiliki sejarah yang dalam.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

a. Pendekatan Visual

Pendekatan visual dalam perancangan ini memilih gaya yang tepat yaitu bergaya minimalis dan memiliki unsur yang simpel sehingga dapat diterima dengan baik oleh khalayak sasaran. Gaya minimalis dapat memberikan kesan yang elegan kepada suatu perancangan untuk khalayak sasaran yang melihat. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, maka bentuk dan gaya desain mengambil beberapa referensi dari beberapa media pemberitahuan seperti yang digunakan oleh bebarapa kota-kota besar yang ada di Indonesia atau beberapa negara lain pada beberapa tamannya.

Dengan menggunakan gaya desain yang simpel diyakini mampu untuk menarik perhatian khalayak yang dituju. Gaya minimalis adalah suatu gaya desain yang

memiliki kesan serba *clean* (bersih), rapi, simpel, presisi. Supaya dapat tersampaikan dengan tepat, maka dalam pendekatan visual ini perancang memilih media yang sesuai yaitu suatu media informasi *(sign system)*

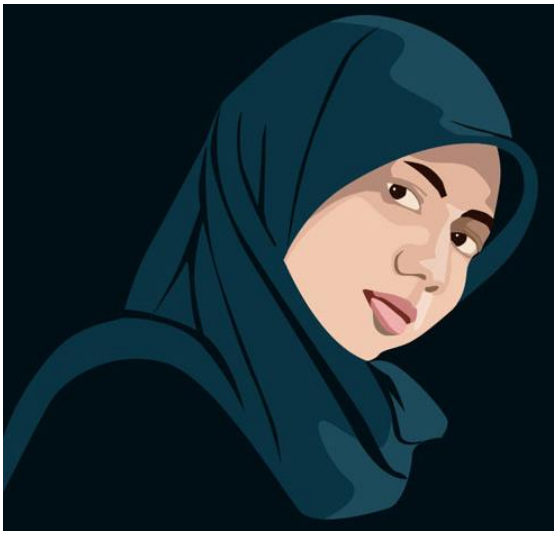
Pemilihan warna yang akan digunakan adalah warna yang berani dan sesuai dengan suatu media tersebut sehingga lebih menarik. Dengan pendekatan visual seperti ini khalayak sasaran akan dibawa untuk lebih aktif dalam mengunjungi taman serta semakin mudah untuk membaca konten-konten yang terdapat dalam media informasi tersebut.



Gambar III.1 Referensi visual font
Sumber: https://masbadar.com/wp-content/uploads/2016/02/Website-dengan-Tipografi-Keren-Tennent-Brown-577x330.jpg (Diakses pada 07/02/2017)



Gambar III.2 Referensi visual budaya Kotawaringin Barat
Sumber: https://scontent.cdninstagram.com/t51.2885-15/e35/14334434_1532759436749861_1772187689_n.jpg?ig_cache_key=MTMzNjY4MTUzODcyNDcyNTk4OQ%3D%3D.2 (Diakses pada 07/02/2017)



Gambar III.3 Referensi visual ilustrasi
Sumber: http://idesainesia.com/wp-content/uploads/2011/09/objek8-final.jpg
(Diakses pada 07/02/2017)



Gambar III.4 Referensi visual warna
Sumber: http://air-max-run.com/wp-content/uploads/2016/11/
dekorasi-rumah-dengan-warna-merah3.jpg (Diakses pada 07/02/2017)

b. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yang akan digunakan dalam rancangan yang dibuat yaitu berlatar belakang tentang sejarah berdirinya taman Istana Kuning dan ditambah sedikit konten tentang berdirinya kabupaten Kotawaringin Barat untuk melengkapi hasil rancangan dengan baik. Isi konten yang terdapat pada media untuk informasi yang dirancang akan memberikan edukasi yang lebih terbuka untuk kepuasan khalayak sasaran. Pilihan bahasa akan menggunakan bahasa Indonesia dan sedikit memadukan bahasa daerah Kotawaringin Barat bertujuan agar dapat lebih dekat dengan masyarakat Kotawaringin Barat.

III.2.3 Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan memiliki konten penting yang terkandung didalamnya. Agar materi pesan sesuai dengan suatu rancangan yang diolah maka materi paling utama yang akan disampaikan adalah tentang sejarah yang ada pada taman kota Istana Kuning, sejarah bangunan-bangunan yang ada di taman Istana Kuning, sejarah lain seperti terbentuknya Kotawaringin Barat itu sendiri dan komponen pendukung lainnya yang merupakan keuntungan dari tersedianya fasilitas pemberitahuan pada taman Istana Kuning guna memberikan edukasi yang bermanfaat kepada khalayak sasaran yang mengetahuinya.

III.2.4 Gaya Bahasa

Bahasa adalah suatu hal yang dapat menjadi simbol bagaimana suatu objek itu terbentuk. Dengan adanya bahasa maka dapat membantu menyampaikan apa yang dicapai dengan suatu cara atau ciri khas tersendiri, dalam penyampaian informasi mengenai sejarah taman kota Istana Kuning diperlukan suatu gaya bahasa agar sesuai, gaya bahasa yang digunakan adalah gaya bahasa Indonesia yang jelas, tidak kaku serta memiliki suatu batasan dalam penggunaan kata dan mengikuti aturan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) yang telah ditentukan.

III.2.5 Strategi Kreatif

Strategi kreatif bertujuan untuk mencapai tujuan yang diharapkan, dalam perancangan ini maka informasi harus kreatif dan memberikan informasi yang efektif. Karena suatu media yang menginformasikan memiliki kegunaan dalam jangka panjang. Dalam strategi ini perancang mengolah suatu media yang mengikuti gaya modern dengan memadukan unsur budaya lokal agar dapat mencapai sebuah hasil rancangan yang maksimal.

Dalam strategi kreatif ini, perancang juga memasukan pesan dengan menggunakan unsur bahasa daerah Kotawaringin Barat dan diterjemahkan dengan Bahasa Indonesia pada beberapa bagian media, dengan membaca suatu media berbahasa daerah sendiri diharapkan akan membuat target khalayak merasa dekat dengan suatu objek tersebut dan akan berdampak baik bagi suatu rancangan.

III.2.6 Strategi Media

Pemilihan media disesuaikan dengan khalayak sasaran untuk keefektifan dalam menyampaikan informasi yang ingin disampaikan. Adapun media yang digunakan terbagi menjadi dua, yaitu media utama dan media pendukung.

1. Media Utama

Media utama dalam perancangan media informasi tentang taman kota Istana Kuning ini adalah berupa media *sign system.* Salah satu bagian esensial dari *environment graphic design* adalah *sign system*. *Sign system* merupakan rangkaian representasi visual dan simbolik grafik yang bertujuan sebagai media interaksi antara manusia dengan ruang publik. (Tinarbuko, 2008, h. 12).

Sign system pada perancangan bertujuan untuk menyampaikan informasi secara tepat dan jelas kepada khalayak sasaran dengan menggunakan konsep tersendiri dan menggunakan beberapa ikon yang dapat diterima dengan baik oleh masyarakat. Ikon merupakan bentuk dari suatu objek yang telah ada sebelumnya dan diolah kembali dengan lebih sederhana serta disetujui oleh kesepakatan bersama.

Sign System pada taman Istana Kuning bertujuan untuk memberikan sumber informasi secara langsung kepada pengunjung secara terbuka guna lebih mengetahui nilai-nilai sejarah yang ada pada suatu objek taman Istana Kuning dengan lebih mudah. Pada perancangan yang dilakukan akan membuat 4 (empat) jenis *sign system.* yaitu:

- *Main Directory Sign System*: Penunjuk utama yang berupa peta kawasan dan posisi seseorang terhadap kawasan dengan tujuan memandu yang bersangkutan untuk mengambil keputusan dan bergerak sesuai kebutuhannya (Hermawan. 2011, hal.4).
- *Identification Sign System*: Berfungsi untuk konfirmasi sebuah tujuan/ pencapaian. Pada perancangan ini digunakan untuk Area Bermain Tugu Peringatan, Kolam Tugu, Tiang Sangga Buana, dan Pos Penjangaan. Dalam perancangan ini menambahkan keterangan atau informasi yang lengkap sebagai penjelasan untuk menambah nilai informasi yang ada pada ornamen.

- *Directional Sign System:* Berfungsi sebagai penunjuk arah pada taman kota Istana Kuning yang ada pada perancangan.
- *Safety Sign System:* Berfungsi sebagai peringatan, himbauan serta anjuran yang ada pada taman Kota Istana Kuning.

2. Media pendukung

Media pendukung pada fungsi awalnya adalah untuk membantu menguatkan suatu media utama dalam menyampaikan informasi serta bertujuan membantu melengkapi sesuatu komponen media utama agar terlihat lebih baik. Supaya suatu strategi mampu mencapai tujuan yang diharapkan, maka perancangan ini perancang menambahkan media pendukung berupa baju/kemja PDL, *merchandise* (t-shirt, topi dan *totebag*), 2 (dua) tempat sampah, poster, media sosial dan stiker. Adanya media pendukug bertujuan untuk menyempurnakan suatu media utama yang dirancang pada suatu strategi kreatif agar terlihat lebih menarik dan mampu mencapai tujuan yang diharapkan.

- Kemeja PDL

  Kemeja PDL adalah singkatan dari Pakaian Dinas Lapangan yang dipeeruntukan untuk pekerja yang beraktivitas diluar ruangan. Media pendukung untuk kemeja PDL yang dirancang diperuntukan kepada pihak taman kota Istana Kuning untuk aktivitas disekitar taman dan sebagai upaya pelestarian taman kota Istana Kuning.
- *Merchandise T-shirt*

  T-shirt yang bergambar dapat menyampaiakan suatu tujuan yang terkandung. Bahan dasar *t-shirt* yang dipilih adalah bahan *cotton combad* yang bersifat dingin yaitu dengan ukuran ketebalan 30s sehingga khalayak sasaran yang menggunakan merasa baik.
- *Merchandise* Topi

  Topi adalah sebuah pelindung kepala yang digunakan untuk melindungi dari panasnya terik matahari. Topi juga sama seperti baju memiliki sebuah makna dari desain yang terkandung dan menyampaikan sebuah produk yang dimiliki. Topi memiliki beberapa jenis dengan ketertarikan sendiri, dalam perancangan ini, jenis topi yang dipilih untuk media pendukung adalah berjenis *Trucker*.

- *Merchandise Tote Bag*

  Tote bag Dalam kegunaannya adalah sebagai *packaging* untuk wadah menyimpan *t-shirt* dan topi yang telah dihadiahkan oleh pihak parwisata atau yang telah dibeli oleh khalayak sasaran pada beberapa tempat yang tersedia. Kegunaan *tote bag* lainnya sebagai pengganti plastik bertujuan untuk lebih ramah lingkungan.

- Tempat Sampah

  Tempat sampah merupakan suatu tempat yang disediakan untuk meampung sampah pada tempat tertentu. Dalam perancangan ini tempat sampah didesain dengan menggunakan unsur warna yang telah dipilih pada perancangan.

- Poster

  Kusrianto (2009) menjelaskan "Sebuah poster biasanya berisi gambar ilustrasi dengan warna-warna yang indah dan beberapa teks maupun memuat trademark. Sebuah poster biasanya berguna secara komersial untuk mengiklankan suatu produk, suatu kegiatan pendidikan, acara entertainment, even-even tertentu, maupun sebagai alat propaganda" (h.338).

  Poster memiliki ukuran kertas A3 dan diletakan pada pusat keramaian seperti Mall, *cafe*, tempat makan dan Mading (majalah dinding) tempat pendidikan (Sekolah SMP dan SMA) supaya lebih mudah diakses dan ukuran A3 yang memiliki ukuran cukup besar akan mudah dilihat/dibaca oleh masyarakat.

- Media Sosial

  Pada saat sekarang masyarakat akan lebih sering menggunkan ponsel. Dengan memilih menggunakan media sosial mampu memaksimalkan suatu media pendukung.

  Media sosial akan diunggah menggunakan jejaring sosial Facebook oleh perorangan, dimulai dari administrator kota Kotawaringin Barat kemudian dapat dibagikan oleh khalayak yang melihat. Media sosial lainnya menggunakan aplikasi Instagram yang pertama kali akan diunggah oleh pihak administrator @pangkalanbun310 merupakan akun resmi yang dipercaya untuk membagikan hal-hal informasi mengenai perkembangan Kotawaringin Barat.

Alasan memilih aplikasi Instagram sebagai media pendukung bertujuan untuk menambah keefektifan perancangan dibagian media pendukung.

- Stiker

  Stiker adalah media promosi yang paling sering ditemui, stiker adalah lembaran kertas kecil yang dapat ditempelkan pada suatu benda/objek. Stiker biasanya berukuran kecil dan memiliki sorotan pesan dari suatu merk/produk tersebut.

  Stiker dibagikan oleh pihak parkir taman kepada pengunjung agar pengunjung dapat memiliki langsung stiker, untuk bagian pariwisata daerah dan pihak tempat penjualan bertujuan agar dapat membagikan kepada *touris* (lokal dan internasional) dan pengunjung lokal sebagai buah tangan telah berkunjung di Kotawaringin Barat.

III.2.7 Mandatory

Perancangan media informasi tentang taman kota Istana Kuning ini akan melakukan hubungan kerja sama dengan beberapa pihak agar dapat terlaksana dengan baik. Sebagai pengadaan suatu media untuk daerah Kotawaringin Barat yang akan merealisasikan perancangan ini adalah Pemerintah Daerah (Bupati) Kabupaten Kotawaringin Barat yang bermaksud memberikan biaya dan memberikan persetujuan atas perancangan ini, Bank Kalteng sebagai Bank khusus Kalimantan Tengah untuk pembangunan daerah dan Mai *Project* yang akan bertanggung jawab pada perancangan dan mempromosikan rancangan media informasi ini.

Tabel III.1 Mandatory
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

MANDATORY				
No	Pihak	Logo	Peran	Titik Tempat
1	Pemerintah Daerah Kotawaringin Barat		Penyedia fasilitas saat berlangsungnya rancangan dan pemberi persetujuan rancangan	Posisi tengah bagian bawah media *sign system*

2	Bank Kalteng		Bank yang membantu kelancaran proses perancangan di Kotawaringin Barat	Posisi kiri bagian bawah media *sign system*
3	Mai *Project*		Pihak yang mempromosikan dan yang bertanggung jawab pada saat proses perancangan	Posisi Kanan bagian bawah media *sign system*

III.2.8 Strategi Distribusi

Strategi distribusi merupakan sebuah perencanaan untuk menyalurkan informasi secara terjadwal dan terarah kepada suatu khalayak sasaran. Strategi distribusi sangat diperlukan dalam perancangan suatu media agar dapat menentukan waktu dan tempat secara teratur serta terjadwal dengan baik.

Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, maka pada bagian strategi distribusi akan dijelaskan dalam pada tabel yang ada dibawah ini:

Tabel III.2. Tabel Distribusi Media
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

JADWAL DISTRIBUSI MEDIA 2017							
MEDIA	**FEBRUARI**	**MARET**	**APRIL**	**MEI**	**JUNI**	**JULI**	**AGUSTUS**
Sign System							
Kemeja PDL							
Merchandise							
Tempat Sampah							
Poster							
Media Sosial							
Stiker A							
Stiker B							

Tabel III.3. Tabel Titik Distribusi
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

JADWAL TITIK DISTRIBUSI 2017					
MEDIA	**MADING**	**CAFE**	**MALL**	**PONSEL**	**TAMAN**
Sign System					
Kemeja PDL					
Merchandise					
Tempat Sampah					
Poster					
Media Sosial					
Stiker A					
Stiker B					

Alasan perancang menggunakan bulan-bulan tersebut yaitu:

- *Sign System*: Promosi *Sign system* digunakan pada bulan Juni 2017 atau dipenghujung promosi, alasan diletakan diujung promosi karena bulan-bulan sebelumnya media masih dalam proses pengerjaan. Suatu gambaran yang diolah agar *sign system* dapat dinikmati oleh khalayak sasaran karena sudah selesai dalam proses pengerjaan.
- Baju PDL: Diperuntukan untuk pihak taman kota Istana Kuning yang akan digunakan pada saat *sign system* telah selesai dibuat. Tujuan memilih baju PDL untuk media pendukung agar khalayak sasaran yang berkunjung ke taman kota Istana Kuning dapat melihat langsung bentuk nyata dari baju PDL sebagai apresiasi yang kuat yang dimiliki oleh taman Istana Kuning. Dengan cara seperti ini diharapkan khalayak sasaran dapat memberi repson dengan baik untuk melestarikan taman serta mencintai apa yang dimiliki taman kota Istana Kuning
- *Merchandise*: Diluncurkan pada bulan juni tahun 2017. Alasan diletakan pada bulan juni 2017 agar lebih dahulu diperkenalkan oleh media utama saat rancangan telah selesai. *Merchandise* dapat dimiliki oleh semua khalayak yang ingin memilikinya. *Merchandise* dapat diakses hanya pada beberapa *café* yang medukung perkembangan budaya Kotawaringin Barat.

- Tempat Sampah: Tempat sampah sangat berfungsi dengan baik untuk kebersihan yang berlangsung pada aktivitas masyarakat saat berada di taman Istana Kuning. Tempat sampah membantu untuk menghindari lingkungan kotor serta menciptakan lingkungan yang bersih dan terjaga. Tempat sampah pada taman akan ditempatkan pada lokasi tertentu dan disekitar area jalan taman agar khalayak sasaran dapat dijangkau dengan mudah oleh khalayak sasaran.
- Poster: Dipromosikan pada 4 (empat) hari dipenghujung bulan mei 2017 untuk sounding kepada masyarakat Kotawaringin Barat bahwa taman Istana Kuning memiliki suatu yang baru. Alasan diletakan pada akhir bulan tersebut agar masyarakat mengetahui hal baru yang akan dimiliki taman Istana Kuning dalam waktu dekat. Sehingga iklan dapat lebih terakses oleh khalayak sasaran. Sehingga akan menciptakan promosi yang maksimal.
- Media Sosial: Memiliki iklan diakhir bulan Mei 2017. Bertujuan untuk terlihat dengan cepat, bagi masyarakat yang melihat iklan ini akan terakses dengan mudah dengan hanya melihat pada ponsel yang dimiliki. Iklan pada 4 (empat) hari terakhir iklan semakin tetap agar khalayak sasaran semakin penasaran untuk mengetahui apa yang terdapat pada bulan tersebut.
- Stiker: Stiker hanya disebarkan saat *sign system* telah selesai. Tujuannya untuk promosi secara langsung kepada pengunjung taman Istana Kuning agar semua pengunjung yang hadir akan mendapatkan stiker langsung ditempat.

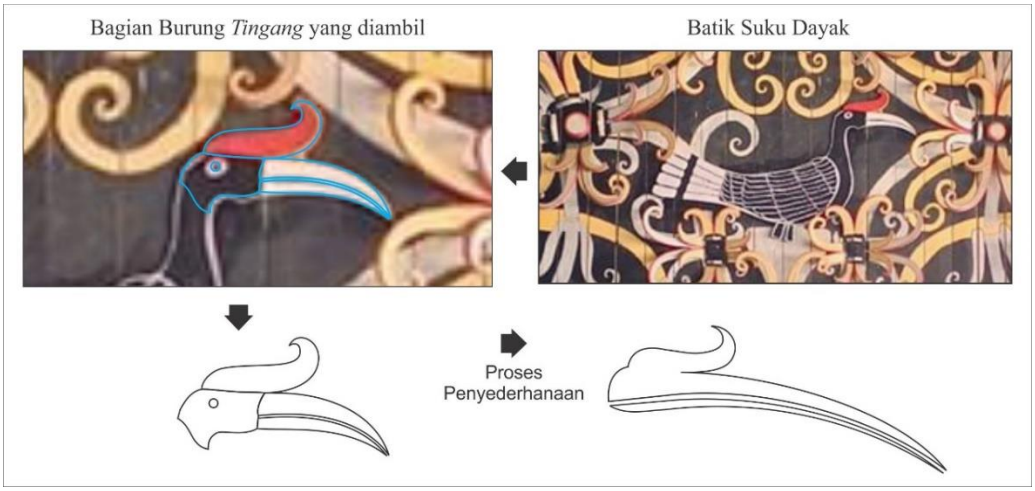
III.3. Konsep Visual

Dalam konsep visual pada rancangan *sign system* taman Istana Kuning akan menuangkan ide-ide dan konsep yang telah dirancang dengan baik serta menuangkan hasil desain yang sudah memiliki konsep dan pengerjaan dengan teliti.

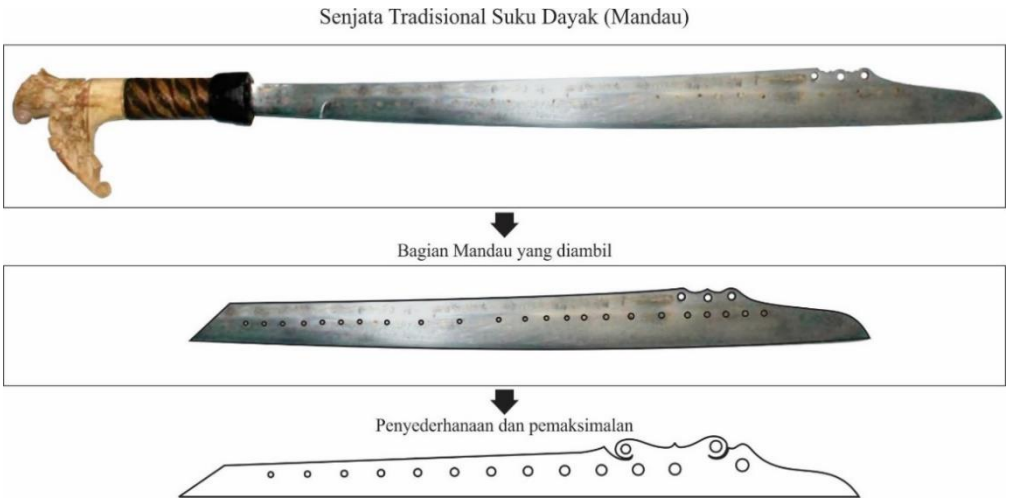
Konsep visual yang digunakan yaitu mengambil dan menampilkan unsur dari bentuk batik suku Dayak, mengambil simbol-simbol yang sudah ada pada Kotawaringin Barat sebelumnya dan mengambil suatu ide dari begian bentuk senjata daerah suku Dayak yaitu Mandau. Dari semua bentuk tersebut, kemudian dikembangkan dan dikombinasikan mealului proses-proses yang kreatif untuk mendapatkan hasil yang terbaik pada perancangan.

Visualisasi yang digunakan untuk konsep visual agar lebih menarik yaitu menggunakan teknik vektor. Teknik vektor adalah teknik yang mudah diterima dengan baik oleh semua kalangan, gaya vektor memiliki daya tarik tersendiri bagi penikmatnya. Dengan menggunakan teknik vektor, perancang yakin mampu memberikan hasil yang terbaik untuk suatu rancangan yang akan diberikan kepada khalayak sasaran.

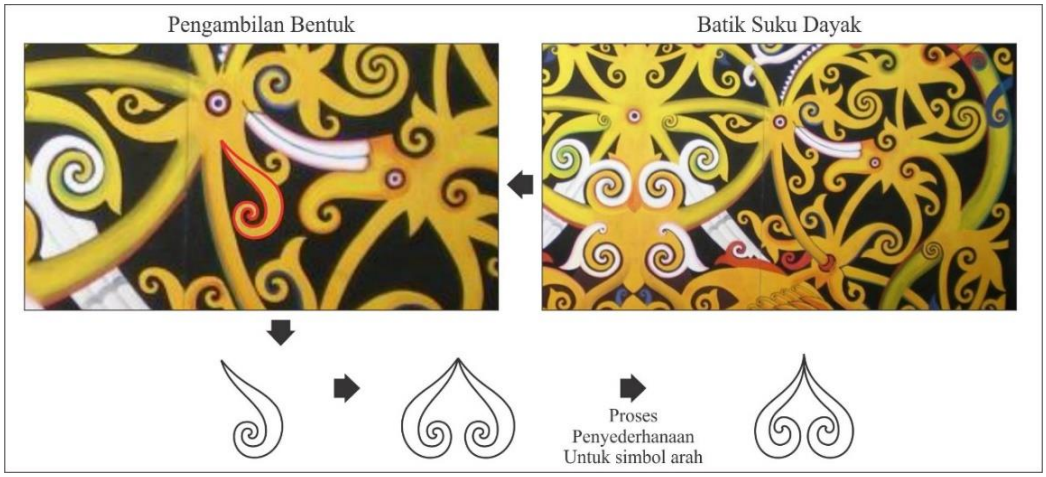
Dalam bagian ini, konsep visual terdiri dari format desain, tata letak, tipografi, ilustrasi dan warna.



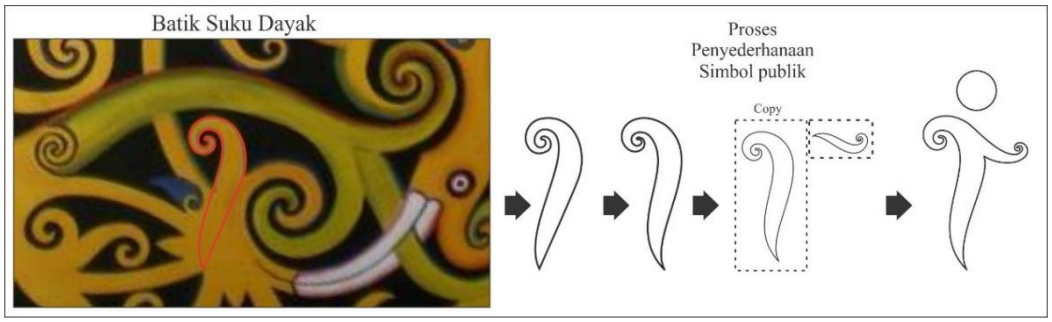
Gambar III.5 Pengambilan bentuk batik Dayak sebagai unsur konsep visual
Sumber: Dokumentasi Pribadi (10/02/2017)



Gambar III.6 Bagian Senjata Mandau sebagai unsur konsep visual
Sumber: Dokumentasi Pribadi (10/02/2107)



Gambar III.7 Pengambilan simbol arah
Sumber: Dokumentasi Pribadi (11/02/2017)



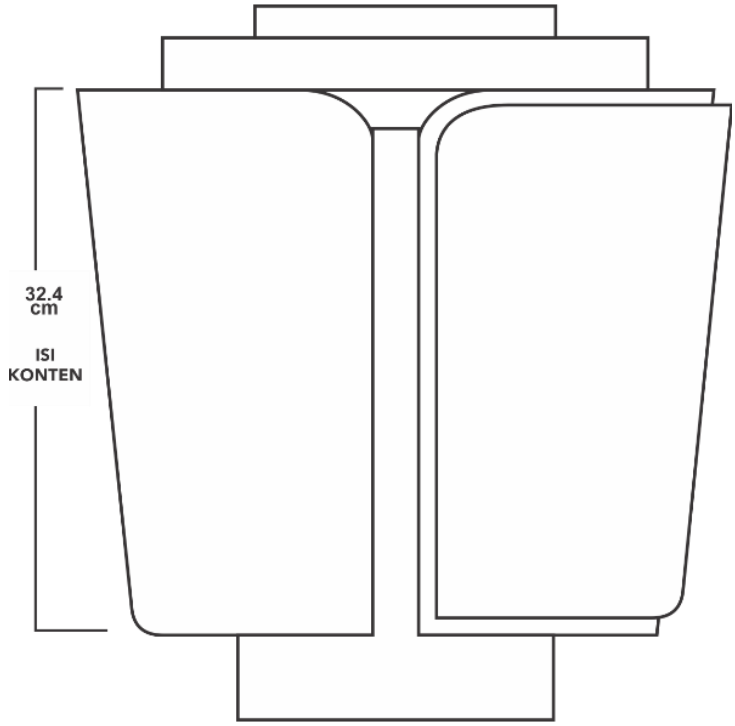
Gambar III.8 Pengambilan unsur simbol publik
Sumber: Dokumentasi Pribadi (11/022017)

III.3.1 Format Desain

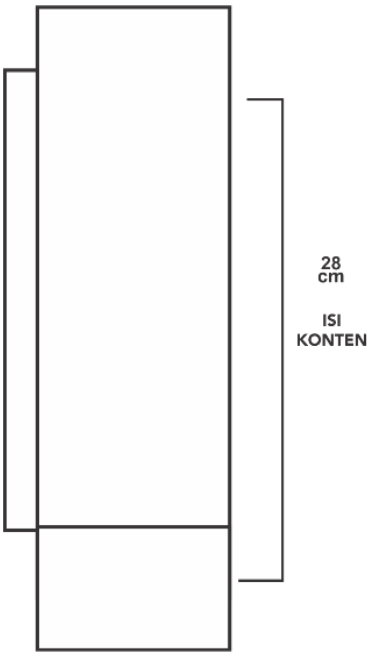
Format desain pada perancangan ini memiliki ukuran lebih kecil dari beberapa *sign system* yang telah ada pada umumnya karena akan bersifat miniatur/*mock up*. Untuk ukuran *sign system* yang dirancang memiliki ukuran mini (skala diatas maket dan skala dibawah ukuran asli), lebar ukuran desain menyesuaikan tinggi objek karena sudah dipertimbangkan dengan efesiensi sehingga ukuran *mock up* tersebut dapat terlihat dengan baik oleh pembaca.

Format bentuk desain yang dirancang ada lah memiliki 1 (satu) media *Main Directory Sign System*, 4 (empat) media *Identification Sign System* dan 1 (satu) media *Safety Sign System* yang semua media memiliki bentuk meninggi ke atas (*potrait*) dan masing-masing 1 (satu) dari media *Identification* dan media *Safety Sign System* memanjang kesamping (*landscape*).

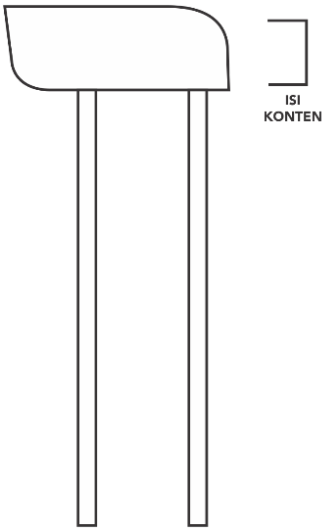
Berikut adalah beberapa gambar dari format desain dan ukuran media yang telah dirancang dengan baik oleh perancang.



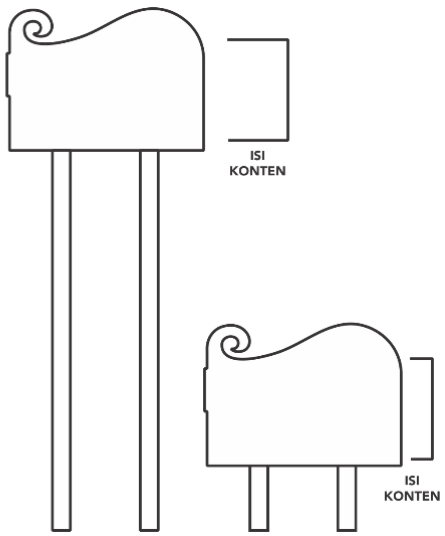
Gambar III.9 Format Desain *Main Directori Sign System*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (Diakses pada 04/01/2017)



Gambar III.10 Format Desain *Identification Sign System*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (Diakses pada 04/01/2017)



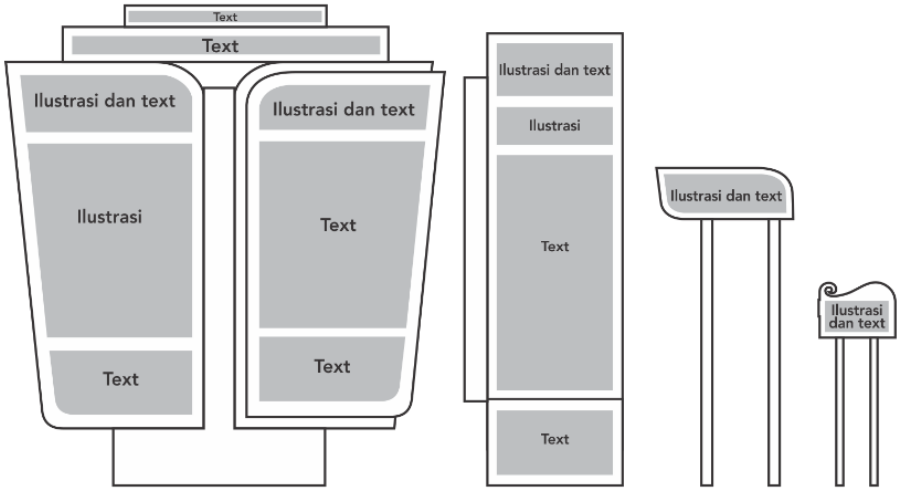
Gambar III.11 Format Desain *Direction Sign System*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (Diakses pada 04/01/2017)



Gambar III.12 Format Desain *Safety Sign System*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (Diakses pada 04/01/2017)

III.3.2 Tata Letak *(Layout)*

Konsep tata letak *(layout)* pada *sign system* disesuaikan dengan arah baca masyarakat Indonesia, untuk konten tulisan yaitu dari atas kebawah dan dari kiri kekanan. Penempatan konten berupa ikon dan ilustrasi desain diberbagai bidang telah dirancang sedemikian rupa dan dengan sebaik mungkin agar menghasilkan sesuatu yang menarik pada perancangan karena memiliki tata letak dengan posisi yang tepat pada media informasi untuk taman Istana Kuning. Dibawah ini adalah tata letak perancangan yang diolah:



Gambar III.13 *Layout Sign System*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (Diakses pada 04/01/2017)

III.3.3 Tipografi

Tipografi merupakan sebuah seni tulis yang dapat merangkai kata dimana didalamnya terdapat keindahan bentuk yang telah ditata/dirancang dari berbagai jenis huruf yang dipilih. Dalam perancangan ini perancang menggunakan tipografi dari bentuk font yang berjenis *sans serif* agar memiliki kesan minimalis dan mudah dibaca dalam penggunaannya. Font yang dipilih adalah:

Avenir LT 65 Medium



Gambar III.14 Font Avenir LT 65 Medium
Sumber: Dokumentasi Pribadi (Diakses pada (04/01/2017)

Font untuk penjelasan dalam konten



Gambar: III.15 Font Avenir LT Std 55 Roman-Bold
Sumber: Dokumentasi Pribadi (Diakses pada 04/01/2017)

III.3.4 Ilustrasi

Kusrianto (2009) menjelaskan “Ilustrasi menurut definisanya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual” (h.140).

Teknik Ilustrasi yang digunakan dalam perancangan *sign system* ini adalah dengan menggunakan teknik vektor dan memberikan sentuhan gaya *flat design. Flat design* merupakan gaya desain yang mengutamakan unsur yang sederhana, bersih dan mengutamakan kefahaman bentuk tentang gambar/bentuk yang diolah tersebut. *Flat design* lebih menekankan unsur dua dimensi dan gaya modern yang sedang berlangsung sekarang. Tokoh yang diambil pada ilustrasi adalah Pangeran Sultan Imanuddin. Penggunaan warna yang dipilih adalah warna yang cerah dan dersifat tegas. Teknik illustrasi vektor seperti ini akan menciptakan kesan minimalis yang diharapkan dapat diterima dengan baik oleh khalayak sasaran yang melihat.

III.3.5 Warna

Warna merupakan unsur terpenting dalam sebuah desain atau karya, warna dapat menentukan artian dan makna dari bentuk desain tersebut dengan jelas. Warna adalah salah satu elemen yang dapat mempengaruhi suasana, ruang dan bentuk. Pemilihan warna harus tepat dengan konsep yang dirancang agar mendapatkan hasil yang maksimal. Unsur pemilihan warna memiliki artian dari kepercayaan masyarakat daerah Kotawaringin Barat.

Dalam perancangan sign system ini, perancang memilih beberapa warna yaitu warna merah, warna merah marun tua, warna kuning dan abu muda untuk tipografi yang dianggap memiliki arti/makna dari konsep yang telah ditentukan.

- Warna merah: Warna merah dalam bahasa Dayak Ngaju adalah Bahandang. Pada zaman dahulu warna merah dihasilkan dari buah hutan yaitu buah jarenang (jernang). Yang memiliki arti sesuatu yang abadi dan tidak pernah berubah yang diilhami oleh batu merah (Admin, 2016, p.4). Pemilihan warna merah pada perancangan sign system mengambil unsur dari kepercayaan suku Dayak tentang warna merah yang dianggap sakral karena memiliki arti sesuatu yang

abadi dan tidak akan pernah berubah sehingga dipadukan dengan konsep warna pada rancangan desain memberikan hasil yang cukup menarik.

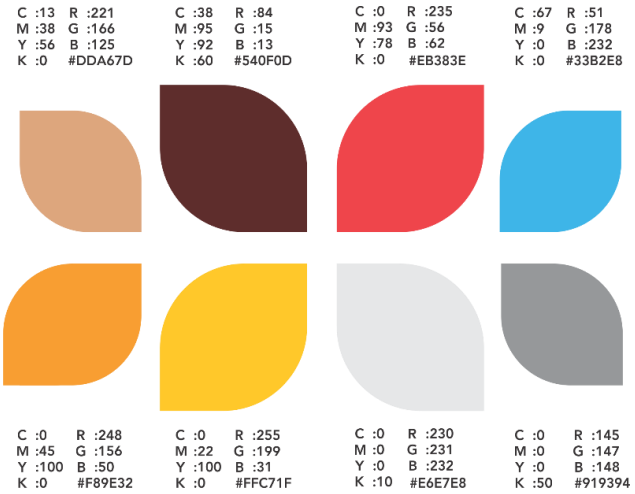
- Warna merah marun tua: Pengambilan warna tersebut dipadukan karena ada unsur kecokokan yang baik pada perpaduan warna merah. Saat memilih perpaduan warna merah tua rancangan mendaptkan hasil yang cukup baik dan menarik.
- Warna kuning tua: Warna kuning dalam kepercayaan masyaraskat Dayak khususnya masyarakat Kotawaringin Barat merupakan warna yang sakral. Warna kuning adalah warna yang suci bagi masyarakat Kotawaringin barat. Dari kepercayaan tersebut, peracang memutuskan untuk menggunakan perpaduan warna kuning yang juga memiliki estetika yang baik saat dipadukan dengan warna yang telah ada sehingga memberikan kesan elegan pada rancangan.
- Warna abu muda: Warna abu muda pada rancangan sign system digunakan untuk warna tiporafi/teks sehingga dengan unsur warna konten yang ada dapat dengan mudah tebaca oleh khalayak sasaran.



Gambar: III.16 Warna Premier
Sumber: http://www.sebutkan.com/2016/05/sebutkan-warna-primer.html
(Diakses pada 04/01/2017)



Gambar: III.17 Warna Sekunder
Sumber: http://www.blogernas.com/2016/07/warna-primer-sekunder-tersier-netral.html
(Diakses pada 04/01/2017)



Gambar: III.18 Warna rancangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (Diakses pada 04/01/2017)

CMYK: Kegunaan mode warna CMYK lebih maksimal menghasilkan warna dalam bidang percetakan atau media yang dicetak

RGB: Kegunaan mode warna RGB lebih difungsikan dengan maksimal pada media digital seperti Monitor TV, Monior *hand phone*, dsb.