BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Perancangan *sign system* pada Pantai Pok Tunggal Kabupaten Gunungkidul dilatar belakangi karena pengelola kurang memperhatikan media informasi yang ditujukan kepada pengunjung Pantai Pok Tunggal. Pengunjung masih kesulitan mencari fasilitas yang tersedia di Pantai Pok Tunggal. Strategi pemecahan masalah yang akan dilakukan dengan merancang *sign system* yang memuat informasi fasilitas yang terdapat di Pantai Pok Tunggal meliputi petunjuk arah, larangan dan himbauan di Pantai Pok Tunggal. Perancangan *sign system* diharapkan akan mempermudah pengunjung mendapat informasi dan memberikan rasa pusa pengunjung menikmati wisata Pantai Pok Tunggal.

III.1.1 Khalayak Sasaran Perancangan

1. Segmentasi Demografis
    - Jenis Kelamin : Laki-laki dan permpuan.
    - Usia : 18 - 40 tahun.
    - Pendidikan : Pelajar, mahasiswa, umum.
    - Pekerjaan : Pegawai negeri, pegawai swasta dan wiraswsta
    - Status sosial Ekonomi : Semua lapisan masyarakat
2. Segmentasi Geografis
    - Pengunjung yang datang dari dalam maupun luar kota Yogyakarta yang baru pertama kali mengunjungi wisata Pantai Pok Tunggal Kabupaten Gunungkidul
3. Segmentasi Psikografis
    - Personal atau Pribadi yang mempunyai rasa ketertarikan obyek yang lebih sederhana dan mudah dimengerti.

III.1.2 Strategi Komunikasi

Strategi pendekatan pada konsep perancangan ini disampaikan melalui media secara efektif dengan mengambil tema wisata alam keluarga dalam hal ini meliputi keceriaan dan kebersamaan. Bahasa Indonesia akan digunakan dalam perancangan *sign system* di Pantai Pok Tunggal sebagai salah satu strategi pendekatan guna menambah daya tarik pengunjung yang berkunjung ke Pantai Pok Tunggal. Pendekatan komunikasi yang akan digunakan dalam penyampainan media informasi terbagi menjadi 2, yaitu :

1. Pendekatan Visual
    - Pemakaian bentuk yang disesuaikan dengan bentuk obyek yang ada di Pantai Pok Tunggal.
    - Menyajikan gambar-gambar yang telah disederhanakan
    - Pemakaian warna-warna yang cerah agar mudah dilihat oleh pengunjung
    - Pemaikaian huruf sebagai penunjang *sign system* dengan menggunakan huruf yang memiliki keterbacaan yang tinggi



Gambar III.1 Gambar Yang Disederhanakan
Sumber : Data Pribadi (17 Agustus 2016)

2. Pendekatan Verbal

    Pendekatan verbal yang digunakan dalam strategi perancangan ini menggunakan bahasa Indonesia. Penggunaan bahasa Indonesia ditujukan agar penyampaian komunikasi mudah dimengerti dan dipahami oleh pengunjung di Pantai Pok Tunggal.

III.1.3 Mandatory

1. Dinas Kebudayaan dan Kepariwisataan Kabupaten Gunungkidul adalah pihak yang mengelola biaya retribusi untuk semua pantai di Kabupaten Gunungkidul.
2. Kelompok Sadar Wisata (Darwis) "POK TUNGGAL ASRI". Kelompok ini menjaga dan melestarikan Pantai Pok Tunggal, serta melarang penjualan tanah.

III.1.4 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang akan dilakukan adalah dengan membuat *sign system* yang memuat informasi petunjuk fasilitas, larangan, anjuran pada wisata Pantai Pok Tunggal. Perancangan *sign system* menyesuaikan dengan ciri khas, segmentasi, unsur - unsur Pantai Pok Tunggal yaitu air karena Pantai Pok Tungal merupakan wisata air.

Elemen-elemen alam yang menjadi ciri khas Pantai Pok Tunggal kemudian disederhanakan secara visual dalam bentuk symbol yang akan menjadi daya tarik pada setiap *sign system*. Penggunaan huruf pada *sign system* bertujuan untuk mempermudah pengunjung memahami gambar.

III.1.5 Strategi Media

Media yang akan digunakan dalam perancangan media informasi ini berupa primer dan sekunder. Media primer adalah media utama sedangkan media sekunder merupakan media yang bersifat melengkapi atau menunjang media utama. Media utama yang digunakan yaitu *sign system*, diantaranya :

1. Tanda Petunjuk Arah (*Direction*)

   Sign system ini dibutuhkan agar dapat mengarahkan pengunjung Pantai Pok Tunggal yang datang menuju ketempat yang akan dituju. Seperti: toilet, tempat parkir, tempat makan
2. Tanda Larangan dan Peringatan (*Regulation*)

   Sign system ini untuk menginformasikan kepada pengunjung Pantai Pok Tunggal apa saja yang dilarang didalam objek wisata tersebut dan menginformasikan

bahwa pengunjung juga harus hati - hati. Seperti: Awas terseret ombak, dilarang buang sampah sembarangan, awas longsor.

3. Tanda Pengenal (*Identification*)
   Sign system ini sebagai tanda untuk menunjukan kepada Pengunjung Pantai Pok Tunggal suatu identitas, seperti : toilet, rumah makan, wahana, dan lain-lainnya.

Media pendukung yang digunakan diantaranya :

1. *Infotainmentmap* ini dibutuhkan sebagai panduan untuk mengetahui apa saja yang ada di objek wisata Pantai Pok Tunggal.
2. *Flyer* berisi mengenai fasilitas yang ada di Pantai Pok Tunggal
3. Brosur digunakan untuk memberikan informasi tata letak fasilitas dan wahana kepada pengunjung di Pantai Pok Tunggal

III.1.6 Strategi Distribusi

Media Ini didistribusikan dibeberapa tempat di Pantai Pok Tunggal

1. *Direction Sign* ditempatkan pada sisi jalan sebelum lokasi yang diinformasikan di Pantai Pok Tunggal.
2. *Identification Sign* berdiri didepan fasilitas fisik di Pantai Pok Tunggal.
3. *Safety Sign* diletakan sedekat mungkin dengan zona larangan di Pantai Pok Tunggal.
4. *Infotainmentmap* diletakan menghadap pintu masuk di Pantai Pok Tunggal.
5. Brosur didistribusikan ditempat parkir di Pantai Pok Tunggal.

III.2 Konsep Desain

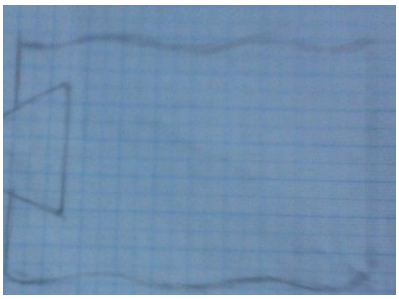
Pantai Pok Tunggal merupakan wisata air dan konsep desain dalam perancangan *sign system* yaitu menggunakan unsur air. Konsep desain ini diharapkan agar mudah dimengerti serta dibantu dengan objek yang telah disederhanakan. Penggunaan warna-warna yang cerah dan penggunaan tipografi sebagai penunjang penyampaian informasi. Sehingga informasi yang diberikan dapat diterima dengan baik oleh pengunjung Pantai Pok Tunggal.

III.2.1 Format Desain

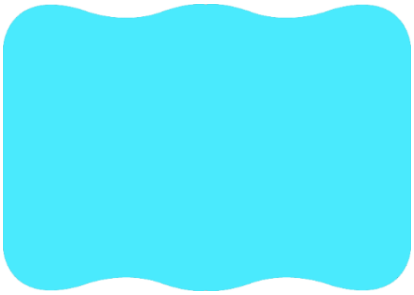
Format desain yang akan digunakan dalam perancangan *sign system* menggunakan ciri Pantai Pok Tunggal yaitu air yang dianalogikan dengan bentuk ombak sebagai *frame* yang disesuaikan dengan fungsi masing-masing *sign system* Pantai Pok Tunggal.



Gambar III.2 Ombak Pantai Pok Tunggal
Sumber : Data Pribadi (17 Agustus 2016)



Gambar III.3 Sketsa Ombak Pantai Pok Tunggal
Sumber : Data Pribadi (17 Agustus 2016)

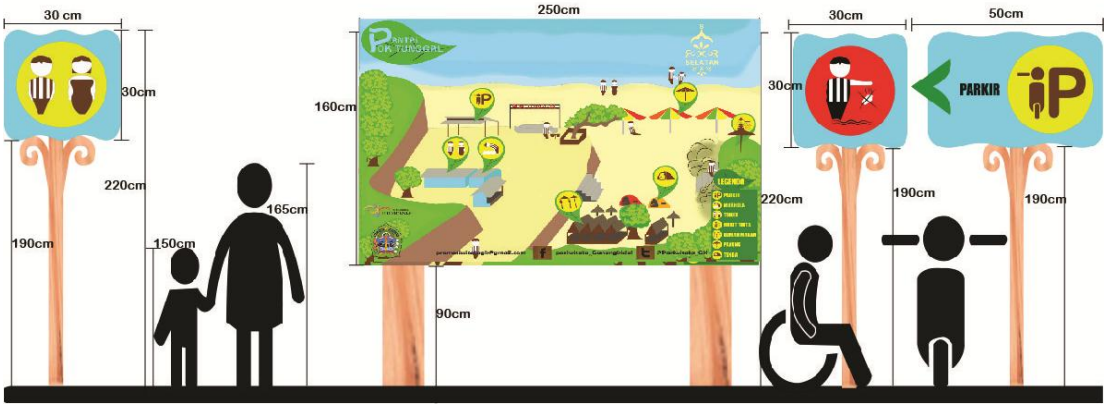


Gambar III.4 Ciri Khas Bentuk *Sign System*
Sumber : Data Pribadi (17 Agustus 2016)

III.2.2 Tata Letak

Layout didalam bahasa memiliki arti tata letak. Sedangkan menurut istilah, layout merupakan usaha untuk menyusun, menata, atau memadukan elemen-elemen atau unsur-unsur komunikasi grafis (teks, gambar, tabel) menjadikan komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik. (Hakim,2016)

Tata letak yang dibuat sedemikian menarik dan memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi diharapkan dapat membantu pengunjung membaca informasi dengan mudah dan memahami *sign system* tersebut. Penambahan *icon* yang disederhanakan mewakili setiap informasi yang diberikan agar dapat menambah daya tarik *sign system* yang dibuat. Tingginya disesuaikan dengan jarak pandang dari target *audiens* dengan *sign system* agar dapat dilihat dengan jelas



Gambar III.5 *Layout* dan Ukuran
Sumber : Data Pribadi (17 Agustus 2016)

III.2.3 Huruf

Menurut Tinarbuko (2008:24) Tipografi dalam konteks desain komunikasi visual mencakup pemilihan bentuk huruf, besar huruf, besar huruf, cara dan teknik penyusunan huruf menjadi kata atau kalimat sesuai dengan karakter pesan (social atau komersial) yang ingin disampaikan.

Tipografi yang digunakan pada perancangan *sign system* harus mudah dibaca oleh pengunjung serta memperhatikan kenyamanan dalam membaca. jenis huruf dipakai

dalam perancangan *sign system* memberikan kesan modern dan simpel. Warna dari huruf menggunakan warna yang kontras dengan warna *background* akan membuat pengunjung mudah untuk melihat tulisan yang ada pada *sign system* tersebut.

- **Impact**

  ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

  abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

  1234567890

  !@#$%^&*()_-+

- **Wave**

  ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

  ABCDEFGHiJKLMNOPQRSTUVWXYZ

  1234567890

  !@#$%^&*()_-+

- Times NewRoman

  ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

  abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

  1234567890

  !@#$%^&*()_-+

- Arial

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

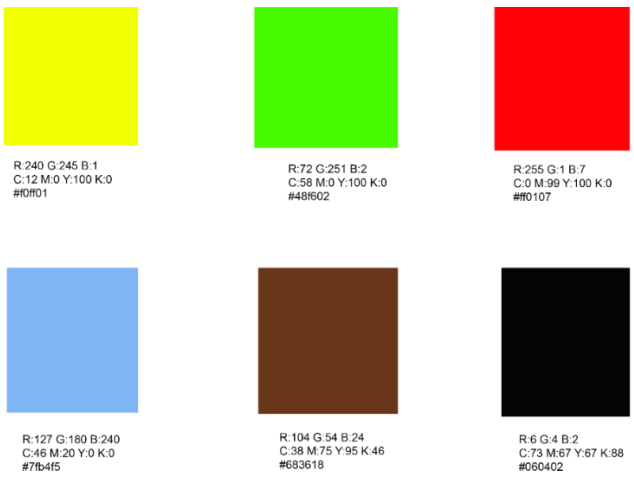
1234567890

!@#$%^&*()_-+

III.2.4 Warna

Warna berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda, Misalnya pencampuran pigmen magenta dan cyan dengan proporsi tepat dan disinari cahaya putih sempurna akan menghasilkan sensasi mirip merah. (Felitas,2016)

Warna yang akan digunakan dalam perancangan media informasi berupa *sign system* adalah warna yang cerah dan enak dipandang mata agar dapat menarik perhatian pengunjung. Penggunaan warna dalam perancangan *sign system* juga bertujuan sebagai pembeda dengan warna disekeliling *sign system*.



Gambar III.6 Warna Yang Digunakan
Sumber : Data Pribadi (17 Agustus 2016)

- Warna biru digunakan agar mencitrakan kondisi air. Warna biru cerah dapat memberikan efek menenangkan pikiran dan membantu konsentrasi.
- Warna hijau digunakan untuk menampilkan suasana tumbuhan yang hidup di Pantai Pok Tunggal
- Warna cokelat digunakan karena warna cokelat diambil dari warna tanah dan baju khas masyarakat jawa (Lurik) yang berwarna cokelat.
- Warna kuning digunakan sebagai warna untuk himbauan atau anjuran. Warna kuning merupakan warna cerah yang dapat menarik banyak perhatian.
- Warna hitam digunakan sebagai warna dari ikon dan warna huruf. Warna hitam akan sangat terlihat kontras diatas *background.*
- Warna merah digunakan untuk tanda larangan, maksud dari warna merah jika dilanggar akan berbahaya bagi pengunjung Pantai Pok Tunggal.

III.2.5 Ilustrasi

Pengertian ilustrasi adalah proses penggambaran objek, baik visual maupun audio dan lain-lain. Komunikasi visual merupakan suatu komunikasi melalui wujud yang dapat diserap oleh indera pengelihatan. Pada media komunikasi, khususnya media cetak, terdiri atas beberapa unsur yaitu warna, tipografi, ilustrasi, layout, fotografi, dan lain sebagainya. (Al-Maqassary,2016)
















KMR MANDI
NABILA




KAMAR MANDI
TOILET &
TEMPAT SHOLAT









Gambar III.7 Ikon Identitas
Sumber: Data Pribadi (20 Juni 2016)



Gambar III.8 Ikon Anjuran
Sumber: Data Pribadi (20 Juni 2016)



Gambar III.9 Ikon Larangan
Sumber: Data Pribadi (20 Juni 2016)



Gambar III.10 Ikon Himbauan
Sumber: Data Pribadi (20 Juni 2016)