BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

- ***Demografis***

Usia :

Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Status Sosial : Semua lapisan masyarakat

- ***Geografi***

Perancangan ini ditujukan untuk wisatawan yang berkunjung ke objek wisata sungai Palayangan Pangalengan.

- ***Psikografis***

Menurut Suwarman (2004)"psikografis adalah suatu instrumen untuk mengukur gaya hidup, yang memberikan pengukuran kuantitatif dan biasa dipakai untuk menganalisis data yang sangat besar. Psikografis analisis biasanya dipakai untuk melihat segmen pasar".

- ***Consumer Insight***

Consumer insight dari remaja sebagai khalayak sasaran yaitu objek wisata sungai Palayangan yang kurang maksimal dalam memberikan informasi petunjuk arah di kawasan sungai Palayangan membuat wisatawan merasa kebingungan karna kurangnya informasi petunjuk arah. Sehingga wisatawan membutuhkan informasi yang dapat menunjukan tempat yang akan di tuju secara mudah dan menarik agar tidak terjadi hal yang tidak di inginkan.

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan informasi petunjuk arah ini adalah menjelaskan secara detail petunjuk arah di daerah sungai Palayangan Pangalengan. Agar informasi petunjuk arah dapat dengan efektif mencapai tujuan maka dibutuhkan strategi perancangan yang terkonsep dengan baik.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Komunikasi adalah suatu penyampaian ide atau informasi dari satu pihak ke pihak lainnya. Pada umumnya komunikasi dilakukan secara lisan yang dapat dimengerti

oleh kedua belah pihak. Dalam perancangan media invormasi ini bertujuan agar informasi yang didapat bisa diberikan dan diharapkan dapat dimengerti dan mudah dipahami.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

- **Pendekatan Visual**

  Pada perancangan media informasi ini penulis mengambil gaya visual modern, singkat, dan padat terhadap informasi yang disampaikan. Untuk setiap petunjuk arah yang dijelaskan akan ditambahkan tipografi, dan menambahkan illustrasi untuk memperjelas informasi yang disampaikan.

- **Pendekatan Verbal**

  Pendekatan verbal adalah hal yang paling penting sebagai penarik perhatian dari konsumen selain dari informasinya, pendekatan ini berkaitan dengan pendekatan verbal pada umumnya yang berkaitan dengan target audiens dan tentu saja dengan penyesuaian gaya pada saat perancangan media invormasi oleh penulis. Pesan yang disampaikan oleh narator sehingga informasi dapat tersampaikan dengan baik.

III.2.3 Mandatory

Mandatory dari perancangan sistem tanda ini adalah objek wisata Sungai Palayangan yang berlokasi di Cileunca Desa Wanasari Kec. Pangalengan, sekitar 45 Km dari Kota Bandung ke arah selatan.

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang disampaikan adalah tentang bagaimana memberikan informasi mengenai sungai Palayangan agar memudahkan para wisatawan untuk berarung jeram dan menampilkan visual yang bertemakan anak muda saat ini dengan khalayak sasaran. Sehingga khalayak diharapkan dapat dengan mudah memahami tanda – tanda yang ada di sungai Palayangan.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang akan dipakai dalam perancangan media informasi ini adalah bahasa yang mudah dimengerti dan singkat sesuai dengan informasi yang ingin disampaikan mengenai petunjuk arah di sungai Palayangan.

III.2.6 Strategi Kreatif

Agar informasi mencapai tujuan yang diharapkan, maka media informasi harus kreatif dan memberikan yang efektif, strategi kreatif berupa media informasi tentang petunjuk arah. Dalam informasi petunjuk arah ini berisi tentang menginformasikan dengan detail tahapan-tahapan arung jeram yang akan di lalui saat pengarungan.

III.2.7 Strategi Media

Sign system merupakan media yang digunakan dalam perancangan ini, sign system digunakan sebagai penujuk arah, letak lokasi, larangan serta anjuran. Pemakaian bentuk sign system disesuaikan dengan unsur-unsur sungai Palayangan yaitu air, agar informasi tersebut tersampaikan dengan baik kepada pengunjung dan mencapai tujuan seperti yang diinginkan. Teori media untuk perancangan yang menggunakan media primer dan sekunder akan di gunakan. Media primer adalah media utama sedangkan media sekunder merupakan media yang bersifat melengkapi atau menunjang media utama.

III.2.7.1 Media Utama

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

- Tanda Petunjuk Arah *(Direction)*
  Sign system ini dibutuhkan agar dapat mengarahkan pengunjung yang datang menuju ketempat yang akan dituju.
- Tanda Larangan dan Peringatan *(Regulation)*

Sign system ini bertujuan untuk menginformasikan kepada wisatawan apa saja yang dilarang didalam objek wisata tersebut dan menginformasikan agar wisatawan harus hati - hati.

- Tanda Pengenal *(Identification)*

  Sign system ini sebagai tanda untuk menunjukan suatu identitas, seperti: kantor, toilet, rumah makan, wahana, dan lain-lainnya.

III.2.7.2 Media Pendukung

Media pendukung yang akan dipakai sebagai sarana promosi yaitu:

1. Brosur

Brosur yang akan dibuat yaitu berisi peta jalan dari kota Bandung ke sungi Palayangan Pangalengan agar memudahkan pengunjung dalam mengunjungi objek wisata sungai Palayangan.

2. Gantungan Kunci

Gantungan kunci dibuat untuk wisatawan sebagai hadiah kenang-kenangan setelah pengarungan.

3. T-shirt

T-shirt dibuat sebagai *merchandise* agar pengunjung tertarik untuk berkunjung kembali ke objek wisata sungai Palayangan.

4. Mug

Mug dibuat sebagai *merchandise* agar pengunjung mengingat kenangan berwisata ke sungai Palayngan.

5.Topi

Topi dibuat agar wisatawan tidak kepanasan saat berjalan jalan di kawasan sungai.

III.2.8 Strategi Distribusi

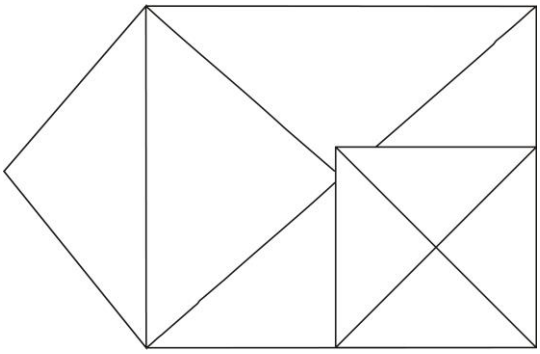
Strategi distribusi merupakan rencana dalam menyebarkan atau menyalurkan produk kepada target sasaran, dalam perancangan ini, poduk tersebut adalah sign system sungai Palayangan.

III.3 Konsep Visual

Format desain yang digunakan dalam perancangan sign system petunjuk arah ini menggunakan karakter vector yang menggambarkan anak muda saat ini *direction sign* dan *regulation sign*. Untuk *identification sign* dibuatkan icon icon yang menggambarkan ciri khas batu dari sungai Palayangan.

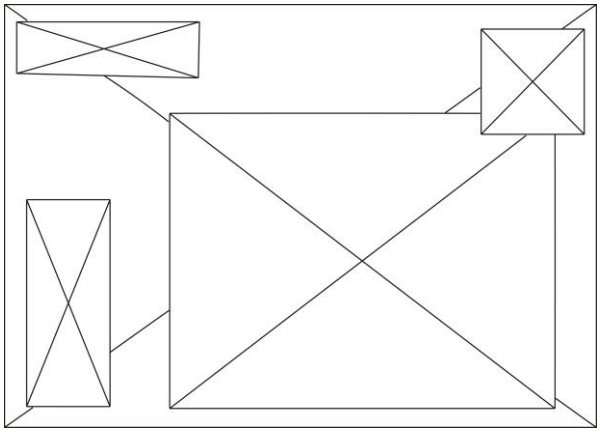
III.3.1 Tata Letak (*Layout*)

Layout adalah merangkai unsur tertentu seperti gambar, tulisan, warna dan unsure-unsur lainnya menjadi susunan sehingga. Penerapan elemen-elemen serta prinsip-prinsip dalam proses desain dengan tujuan agar dapat menghasilkan suatu karya grafis yang menarik, enak dipandang, dan tampilan yang memiliki kesan.



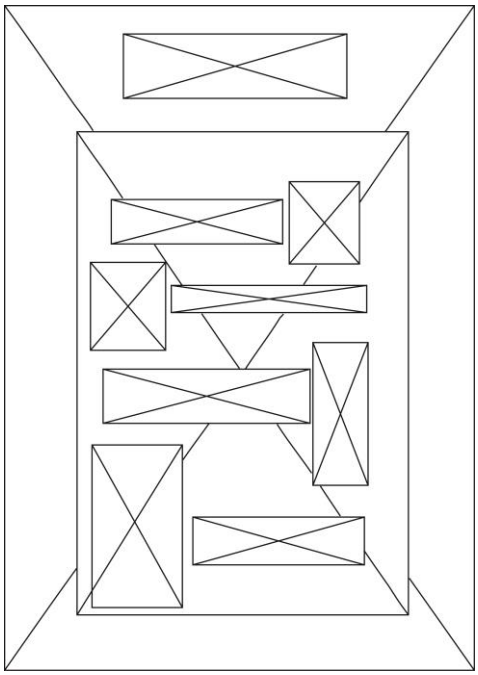
Gambar III.1 Layout *Direction Sign*
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Tata letak *Direction sign* dibuat seperti arah panah ke kiri dengan di gabungkan ilustrasi pemandangan di pangalengan dan ditambah karakter remaja yang sedang berjalan jalan bergandengan.



Gambar III.2 Layout *Information Sign*
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Tata letak *information sign* dibuat dengan paduan maps 3d dengan di tambah illustrasi burung dan pepohonan agar terlihat lebih menarik.

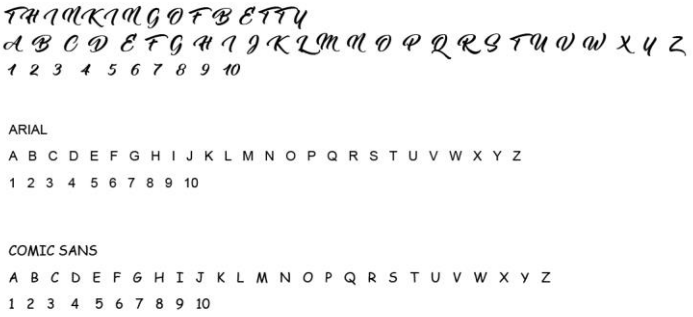


Gambar III.3 Layout *identification sign*
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Tata letak *identification sign* dibuat dengan se simple mungkin dengan di tambahkan vector icon peralatan arung jeram agar mudah di pahami.

III.3.2 Tipografi

Tipografi harus difahami sebagai persoalan yang menyangkut proses yang benar dan hasil akhir yang baik serta mampu berkomunikasi dengan baik. tersampaikan secara visual ataupun makna yang tersirat didalamnya. Menurut Sihombing, 2001 "dalam beberapa literatur tipografi, rupa huruf bisa digolongkan dalam beberapa klasifikasi yang berguna untuk mempermudah mengidentifikasi rupa huruf tersebut". Dalam perancangan sistem tanda sungai Palayangn memakai huruf dari *Thinking Of Betty* untuk digunaan sebagai Judul. Sedangkan untuk *body text* memakai huruf *Arial* dan *Comic Sans* agar konten dapat dengan mudah terbaca.



Gambar III.4 Pemilihan Huruf
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Thinking Of Betty dipilih sebagai judul karena menggambarkan objek wisata sungai Palayangan yang memiliki ciri khas ombak. Untuk *body text* dipilihnya *Arial* dan *Comic Sans* karena memiliki keterbacaan yang simple dan jelas. Untuk sebuah desain, pemakaian tipografi haruslah tepat.

III.3.3 Illustrasi

Menurut Pramono "karikatur adalah deformasi berlebihan atas wajah seseorang, biasanya orang terkenal, dengan "mempercantiknya" melalui penggambaran ciri khas lahiriahnya untuk tujuan mengejek". Karikatur isa kita lihat pada kartun yang mengandung beban kritik sosial yang umumnya ada pada koran yang lazim disebut *political cartoon atau editorial cartoon,* yakni bentuk lain dari editorial atau tajuk rencana dalam bentuk gambar humor. Kartun jenis ini biasanya

berbentuk karikatur terkait dengan karakter tokoh sebenarnya dalam kehidupan sehari-hari.

1. Gambar manusia

Dalam menggambar ilustrasi manusia yang baik diperlukan mengetahui dan menguasai proporsi dan anatomi pada tubuh pada manusia .***Anatomi*** adalah kedudukan susunan tulang dan otot yang menentukan besar kecil, cekung cembung (menonjol tidaknya) tubuh manusia yang menentukan bentuk keseluruhan tubuh. ***Proporsi*** adalah Perbandingan bagian perbagian atau bagian dengan keseluruhan.

2. Gambar Binatang

Dalam menggambar ilustrasi binatang yaitu harus menguasai proporsi dan anatominya. Anatomi hewan memiliki ciri khusus pada bagian tubuhnya, bahkan jenis binatang yang satu dengan yang lainnya memiliki bentuk dan ukuran yang berbeda. Jenis dan bentuk binatang dapat dikelompokkan menjadi binatang udara, darat atau laut.

3. Gambar Tumbuhan

Dalam menggambar ilustrasi pada tumbuhan yang jenisnya banyak beranekaragam memiliki dua cara, yaitu menggambar tumbuhan secara lengkap dan berhadapan. Dalam menggambar ilustrasi tumbuhan secara sederhana, tumbuhan tidak digambar secara detail, tetapi hanya berupa kesan bentuk tumbuhan. Menggambar secara lengkap , ilustrasi tumbuhan digambar dengan detail dan cermat bagian-perbagiannya.

4. Benda-benda lainnya

Benda-benda yang bisa digambar adalah beragam jenis benda-benda alam, benda buatan manusia dan bisa juga benda imajinasi manusia. Segala macam banda-benda yang digambar dalam karya ilustrasi ini umumnya hanya digunakan sebagai pelengkap atau penghias gambar.

Berikut adalah ilustrasi dalam perancangan sign system sungai Palayangan:

- Karakter

Perancangan karakter diambil dari ciri khas remaja saat ini. Karena pengunjung yang berkunjung ke objek wisata sungai Palayangan umumnya remaja yang berpasangan atau dengan teman teman kantornya. Dengan begitu karakter yang dibuat akan menggambarkan remaja yang sedang berpegangan tangan dengan gaya vector.



Gambar III.5 Referensi Karakter
Sumber: https://www.vemale.com/relationship/love/93715-alasan-mengapa-kamu-harus-bergandengan-tangan-dengan-pasangan.html

Referensi karakter diambil dari sampel sepasang kekasih yang bergandengan. Umumnya saling menatap dan berpegangan tangan untuk pergi ke suatu tempat.

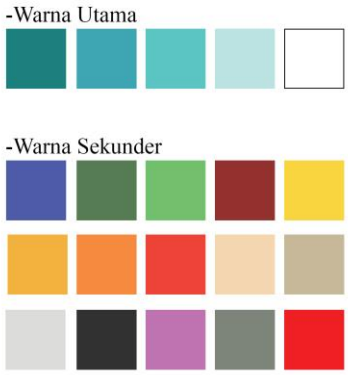


Gambar III.6 Karakter
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Karakter tersebut akan digunakan pada *direction sign* agar pengunjung yang akan mengunjungi sungai Palayangan dapat dengan mudah tertarik dan mengikuti petunjuk arah tersebut.

III.3.4 Warna

Warna-warna yang digunakan di media yaitu:



Gambar III.7 Warna
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

- Biru

Laut, manusia, produktif, isi dalam, langit, damai, kesatuan, harmoni, damai, tenang, percaya, sejuk, kolot, air, es, setia, bersih, teknologi, musim dingin, depresi, idealism, udara, bijaksana, bumi, kebenaran dan cinta.

- Merah

Perayaan, kekayaan, nasib baik, suci, tulus, perkawinan, perkabungan, setan, gairah, kuat, energy, api, cinta, roman, gembira, cepat, panas, ambisi, pemimpin, maskulin, tenaga, bahaya, perang, marah, radikal, martir, roh kudus dan agresi.

- Kuning

Sinar matahari, gembira, bahagia, tanah, optimis, cerdas, idealism, kaya, musim panas, harapan, udara, pengecut, sakit, takut, tidak jujur, serakah, lemah, bergaul, feminism, persahabatan, berani dan tuhan.

- Coklat

Tenang, berani, kedalaman, makhluk hidup, alam, kesuburan, desa, stabil, tradisi, ketidaktepatan, fasisme, tidak sopan, bosan, cemar, berat, miskin, kasar, tanah, membumi, selera makan, menyehatkan dan simpel.

- Hitam

Kemarahan, kematian, kecerdasan, depresi, pemberontak, misteri, ketiadaan, modern, kekuatan, hal-hal duniawi, formal, klasik, baru, ketakutan, elegan, kaya, gaya, serius, anarki, kesatuan, professional, kejahatan dan duka.

- Abu - abu

keamanan, realiabilitas, kepandaian, tenang dan serius, kesederhanaan, kedewasaan, konservatif, praktis,kesedihan, bosan, professional, kualitas, diam dan tenang.