BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

Dalam merancang sebuah media, dibutuhkan strategi perancangan dan konsep desain yang akan dibuat melalui beberapa tahapan yaitu menentukan khalayak sasaran, strategi perancangan yang tediri dari tujuan komunikasi yaitu pendekatan visual dan verbal, *mandatory*, materi pesan yang akan disampaikan, gaya bahasa, strategi kreatif, media utama dan pendukung, strategi distribusi dan konsep visual yang akan dibuat. Berikut adalah paparan strategi perancangan dan konsep desain yang akan diterapkan untuk media informasi di Balai Penelitian Tanaman Sayuran (Balitsa) Lembang.

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran atau yang biasa disebut *target audience* adalah kelompok atau orang yang menjadi sasaran suatu komunikasi. Dalam merancang suatu hal atau media maka harus menentukan siapa yang akan menjadi khalayak sasaran hal tersebut, karena setiap orang memiliki keinginan dan sifat yang berbeda-beda, sehingga dibutuhkan pengelompokkan yang sesuai dengan karakter khalayak agar perancangan lebih terarah dan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan khalayak sasaran.

Untuk menentukan khalayak sasaran, dibutuhkan segmentasi yang terdiri dari 3 segmen yaitu Geografis, Demografis, dan Psikografis. Khalayak sasaran dalam pembuatan *sign system* di Balitsa yaitu berdasarkan:

1. Geografis

   Pelajar di wilayah Bandung, Jakarta dan Sekitarnya.

   Karena pada umumnya para pelajar yang sering mengunjungi Balitsa berada dalam wilayah Bandung, Jakarta dan sekitarnya yang berada di wilayah Jabodetabek.

2. Demografis

   Umur : 16 – 18 tahun.

   Ditujukkan untuk usia 16-18 tahun, karena pada umumnya kawasan Balitsa merupakan kawasan yang dijadikan tempat

untuk wisata ilmiah dan kunjungan pelajar SMA yang rata-rata berusia 16-18 tahun.

Gender : Perempuan dan Laki-laki

Khalayak ditujukan untuk perempuan dan laki-laki karena pelajar SMA umumnya terdiri dari anak laki-laki dan perempuan.

Pendidikan : SMA/SMK

Khalayak ditujukan untuk anak SMA/SMK karena pada tingkat ini banyak pelajar yang melakukan wisata ilmiah ke Balitsa.

Status Ekonomi : Semua Kalangan

Status ekonomi khalayak ditujukan untuk semua kalangan karena semua pelajar membutuhkan pendidikan baik untuk ekonomi atas, menengah atau bawah.

3. Psikografis

Menurut Yusuf (2015), rentang usia 16-18 tahun temasuk kedalam fase remaja pertengahan. "Remaja sebagai individu yang sedang berada dalam proses berkembang kearah mandirian, untuk mencapai kemandirian tersebut remaja memerlukan bimbingan karena mereka masih kurang memiliki pemahaman atau wawasan tentang dirinya dan lingkungannya" (h.209). Pada tahap ini remaja masih memiliki sifat kekanak-kanakan dan membutuhkan media atau fasilitas yang mempermudah dirinya dalam mencapai kemandirian dan mendapatkan informasi.

- *Consumer Insight*

Consumer insight dari pelajar sebagai khalayak sasaran yaitu Balitsa kurang maksimal dalam memberikan informasi nama sayuran di area kebun, karena membuat pengunjung tidak mengetahui tanaman yang ada apabila berkeliling tidak bersama pendamping. dan merasa kebingungan dalam mengakses kawasan karena kurangnya petunjuk arah dan nama fasilitas. Sehingga pengunjung menginginkan informasi yang dapat menunjukan dengan jelas nama sayuran dan fasilitas yang ada di Balitsa dengan tampilan yang membuat pengunjung tidak merasa bosan.

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang akan dilakukan adalah dengan membuat *sign system* yang menggunakan bentuk dasar dari ciri khas bangunan yang ada di Balitsa dan membuat konsep bertema perkebunan dengan memakai warna-warna yang diambil dari alam. Sehingga menimbulkan kesan ramah, bersahabat dan menyenangkan. Adapun strategi perancangan pembuatan *sign system* adalah sebagai berikut:

III. 2. 1 Tujuan Komunikasi

Tujuan Komunikasi dari perancangan sistem tanda atau *sign system* di Balitsa adalah untuk memberikan informasi mengenai jenis tanaman sayuran, fasilitas dan arah yang ada di Balitsa. Agar memudahkan pengunjung dalam mengakses kawasan tersebut dengan desain yang lebih informatif, kekinian, dan disukai khalayak sasaran, sehingga pengunjung dapat memahami informasi tanpa berfikiran jenuh karena mengandung keindahan dan menyenangkan untuk dilihat.

III.2. 2 Pendekatan Komunikasi

- Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang akan disampaikan yaitu melalui pendekatan visual ilustrasi yang modern, dengan memakai gaya visual *vector* yang umum digunakan dan berasal dari bentuk asli objek, agar memudahkan khalayak sasaran untuk mengerti dan menerima informasi dengan baik, menampilkan maskot yanng disebut *Akang* dan *Teteh* karena Balitsa berada di wilayah Bandung yang mayoritas orang Sunda , dibuat dengan bertemakan perkebunan karena Balitsa merupakan kawasan yang membudidayakan sayuran, dan menyesuaikan dengan khalayak sasaran yaitu remaja yang umumnya menyukai membaca komik sehingga pendekatan visual menggunakan balon kata seperti dalam komik di beberapa desainnya agar khalayak tertarik dengan visual tersebut. Menerapkan visual yang bersahabat sehingga khalayak seolah-olah berinteraksi langsung dengan visual yang ditampilkan.

Pendekatan visual untuk beberapa rancangan akan menampilkan maskot sebagai daya tarik dan sistem yang mempermudah pengunjung mengakses kawasan dengan cepat, karena maskot akan memakai pakaian dan atribut yang mewakili tempat yang

akan dituju. Maskot tersebut berasal dari referensi salahsatu cerita *webtoon* karena berdasarkan gaya hidup khalayak yang menyukai komik sehingga visual yang ditampilkan mengikuti karakter *webtoon* yang sedang populer dikalangan remaja. *Webtoon* adalah komik yang berada di dalam aplikasi *Line* dan banyak dipergunakan oleh khalayak.

- Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yang digunakan dalam perancangan *sign system* di Balitsa akan menggunakan Bahasa Indonesia yang tidak baku dan sering digunakan oleh khalayak sasaran pada umumnya, Beberapa informasi akan menggunakan bahasa latin agar memberikan pengetahuan untuk pengunjung khususnya pelajar.

III.2. 3 *Mandatory*

Mandatory dari perancangan sistem tanda atau *sign system* ini adalah Balitsa yang berlokasi di Cikole Lembang - Jawa barat dan berada dibawah Kementrian Pertanian. Balitsa adalah Balai Penelitian Tanaman Sayuran yang bertugas untuk meneliti dan mengembangkan sayuran, serta menerima kunjungan khususnya untuk pelajar yang ingin mengetahui dan menambah pengetahuan mengenai sayuran.

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan dalam perancangan sign system yaitu:

1. Menampilkan visual yang bertemakan kebun dan menampilkan kesan ramah, bersahabat, dan menyenangkan, yang sesuai dengan khalayak sasaran sehingga khalayak merasa tertarik dan menyukai estetika yang ada di Balitsa serta mempermudah mendapatkan informasi di kebun.
2. Menampilkan *headline* dan *tagline* di setiap desainnya.
3. Memberikan informasi mengenai 15 nama jenis tanaman sayuran yang ada di Balitsa, yaitu Tomat, Mentimun, Terong, Wortel, Kentang, Jagung, Bayam Hijau, Bayam Merah, Kacang Panjang, Kubis, Bawang merah, Bawang Putih, Buncis, Cabai Merah. Didalam sign terdapat informasi mengenai klasifikasi tumbuhan, manfaat dan pengetahuan umum dari masing-masing sayuran.

4. Memberikan informasi mengenai fasilitas yang dapat dikunjungi khalayak sasaran yaitu pengunjung SMA yang berwisata ilmiah ke Balitsa. Yaitu: Masjid, Perpustakaan, Aula, Tempat Parkir, Toilet, Pos Satpam, Kantin, Laboratorium, *Visitor Plot*, Rumah kasa, Rumah Kaca, Rumah Plastik, Pos satpam.
5. Memberikan informasi larangan, dilarang memetik sayuran dan buang sampah sembarangan

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang dipakai dalam perancangan *sign system* di Balitsa yaitu berdasarkan pemilihan katanya yaitu gaya bahasa tidak resmi karena bahasa yang digunakan menyesuaikan dengan gaya hidup khalayak sasaran yang umumnya memakai bahasa yang tidak resmi, agar informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah. Sedangkan berdasarkan nadanya, Gaya bahasa yang digunakan yaitu gaya bahasa dengan nada sederhana karena digunakan untuk memberikan materi dalam menyampaikan informasi fasilitas serta sayuran yang ada di Balitsa. Gaya bahasa akan disampaikan dengan informatif, singkat dan jelas sesuai dengan informasi yang ingin disampaikan.

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif dari pembuatan *sign system* di Balitsa yaitu dengan menampilkan maskot karakter perempuan dan laki-laki yang digambarkan dengan gaya gambar *vector* dan bernuansa perkebunan. *Sign* utama akan dibuat seukuran dengan tinggi remaja atau orang di Indonesia pada umumnya serta menyesuaikan dengan keadaan kawasan yang luas dan berada di hamparan perkebunan sayur.

Sign akan diletakan di dekat pintu masuk Balitsa diantara peta kreatif, seolah-olah kedatangan pengunjung telah disambut oleh maskot tersebut. Maskot tersebut akan digunakan juga sebagai *direction sign* agar lebih terlihat jelas dan tidak membosankan sehingga berbeda dengan *direction sign* pada umumnya. Tujuanya yaitu agar adanya desain yang mengandung unsur kebaruan sehingga tidak kaku, namun masih dalam fungsi yang sama yaitu sebagai *sign system* yang mempermudah khalayak dalam mencari tempat yang dituju tanpa bertanya-tanya.



Gambar III. 1. Referensi Bentuk
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Bentuk yang diambil yaitu dari atap pada rumah kasa, karena rumah kasa merupakan bangunan yang paling banyak terdapat di Balitsa. dan Bangunan yang lainnya pun hampir keseluruhan memakai atap berbentuk segitiga. Hal ini bertujuan agar memperkuat identitas visual Balitsa. Identitas visual ini hanya sebagai pendukung sistem. Karena informasi utama akan dibuat menjadi konten yang ada di dalam papan *sign* tersebut.

Pemilihan bentuk tersebut mengacu kepada kutipan menurut Hendratman (2015). "Segitiga melambangkan trinitas (ayah, ibu,anak)". Ayah ibu anak disini adalah keluarga. dengan menggunakan bentuk segitiga dapat mancerminkan sifat kekeluargan, ramah, dan saling membimbing dalam setiap kegiatan di Balitsa. Sedangkan penyampaian informasi menggunakan gambar-gambar yang penuh dengan ilustrasi, sehingga tidak akan membuat pengunjung merasa bosan karena warna yang akan ditampilkanpun kontras dengan lingkunganya. Sedangkan pada bagian bawah berbentuk daun karena Balitsa merupakan tempat yang berkonsentrasi di bidang sayuran, dan sayuran umumnya berbentuk dedaunan. Bentuk daun yang dipilih yaitu daun yang memiliki karakter unik berbeda dengan daun yang lainnya yaitu pada daun terung, karena daun tersebut memiliki bentuk yang mendukung untuk estetika dan dikenal dengan daun lebar seperti telinga, agar menmberikan kesan bahwa Balita adalah tempat yang baik untuk bertukar pendapat. Hasil bentuk berdasarkan referensi, jika digabungkan akan memperkuat

identitas Balitsa sebagai tempat yang membudidayakan tanaman sayuran dan menjadi tempat untuk bertukar pendapat ilmu dalam penelitian sayuran.

- *Copywriting*

Headline : Balitsa

Balitsa sebagai nama tempat yang harus ditampilkan, merupakan singkatan dari Balai Penelitian Tanaman Sayuran

Tagline : Belajar sambil Berkebun

Tagline yang dipakai yaitu "Belajar sambil Berkebun" karena disesuaikan dengan kegiatan yang sering dilakukan khalayak ketika berkunjung, yaitu bertujuan untuk mendapatkan ilmu mengenai sayuran dan budidaya tanaman.

III.2.7 Strategi Media

III.2.7.1 Media Utama

Sukmawati, (2014). "*Sign* (dalam bahasa Indonesia berarti tanda) adalah bentuk komunikasi yang dapat berbentuk verbal dan visual. Keberadaan tanda menjadi suatu kepentingan bagi masyarakat karena dapat menyampaikan informasi akan sesuatu". Sedangkan Raymond Boudon dalam *Sign In Use*, (seperti dikutip Septianto, 2010) didalam artikel Kertamukti (2012) "*System* adalah suatu cara untuk melaksanakan sebuah perencanaan yang telah ada, *system* juga dapat diartikan menjadi sebuah siasat atau cara untuk dapat menyampaikan sesuatu dengan baik dan mudah".

Dapat disimpulkan bahwa *Sign system* adalah tanda yang memberikan suatu pesan berisi informasi yang dapat disampaikan dengan baik dan mudah dipahami. *Sign system* berfungsi untuk memberikan informasi dan mengarahkan petunjuk bagi orang-orang yang melihatnya. Menurut Tinarbuko (2012). "*Sign system* dalam konteks desain komunikasi visual merupakan rangkaian representasi visual yang memilki tujuan sebagai media interaksi manusia dalam ruang publik". *Sign system* menampilkan berbagai macam informasi yang memiliki tujuan tersendiri. Setiap

pesan memiliki konten informasi tersendiri dalam *sign*. Berikut adalah beberapa kategori *sign system* berdasarkan fungsi informasinya :

1. Tanda Pengenal (*Identification sign)*

Identification signs adalah *sign* yang berfungsi untuk menandakan atau mengidentifikasi tempat-tempat atau lokasi tertentu.

2. Tanda Petunjuk arah (*Directional Sign)*

Directional sign adalah sign yang berfungsi untuk memberikan informasi arah pada sebuah tempat atau lokasi yang ingin dituju. *Directional sign* atau yang sering disebut juga *wayfinding* ini ditempatkan diluar lokasi yang dimaksud karena bertujuan untuk mengarahkan orang-orang pada tempat tersebut. Biasanya *directional sign* berupa arah panah dan nama tempat yang bersangkutan.

3. Tanda Larangan (*Regulatory sign)*

Regulatory Sign adalah tanda-tanda yang mengatur perilaku manusia atau melarang kegiatan tertentu dalam lingkungan tersebut.

Media utama yang akan dibuat dalam perancangan *sign system* yaitu:

- *Identification Sign*

Identification sign bertujuan untuk memberikan informasi identitas dari fasilitas yang dapat dikunjungi dan diketahui oleh pelajar di Balitsa, yaitu nama dari sayuran yang ada di kebun Balitsa. Terdiri dari 15 jenis tanaman sayuran (Tomat, Mentimun, Terong, Wortel, Kentang, Jagung, Bayam Hijau, Bayam Merah, Kacang Panjang, Kubis, Bawang merah, Bawang Putih, Buncis, Cabai Merah). 5 fasilitas utama yang perlu diketahui pelajar (Koperasi, Rumah kasa, Rumah Kaca, Rumah Plastik, Pos satpam)

- *Direction Sign (wayfinding)*

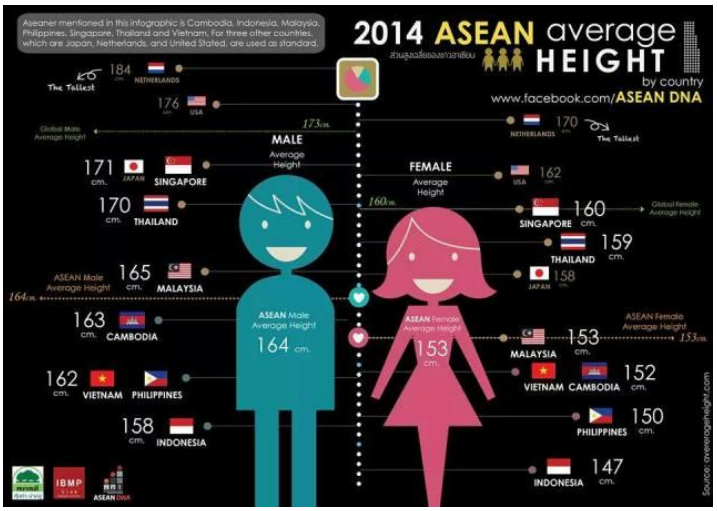
Sign petunjuk arah yang akan dibuat yaitu untuk menunjukkan fasilitas umum yang ada di Balitsa, karena fasilitas umum yang sering dicari oleh pengunjung khususnya pelajar yang sedang berada di kawasan Balitsa. 10 fasilitas yang sering dikunjungi

(Gerbang utama, Masjid, Perpustakaan, Aula, Tempat Parkir, Toilet, Kantin, Laboratorium, *Visitor Plot*).

- *Regulation Sign*

Regulation sign yang akan dibuat yaitu *regulation sign* yang berisi larangan untuk memperingatkan agar tidak membuang sampah sembarangan dan tidak memetik sayuran.

- Acuan tinggi *Sign System* yang akan dibuat



Gambar III. 2 Tinggi rata-rata orang Indonesia

Sumber : https://mariodevan.files.wordpress.com/2014/05/wpid-10152624_10203069240606241_1285240601993578241_n.jpg (Diakses pada 27/07/2017)

Dikutip dari artikel Devan (2014) mengungkapkan. "Gambar tersebut adalah infografik tinggi rata-rata orang di Asean, ditambah 3 negara pembanding yaitu Belanda sebagai pemilik tinggi rata-rata didunia, Amerika, dan Jepang di Asia yang dibuat oleh sumber *facebook* Asean *DNA*".

Di dalam infografik tersebut terlihat bahwa Indonesia memiliki tinggi rata-rata 158 sentimeter untuk laki-laki dan 147 sentimeter untuk perempuan. Oleh karna itu *direction sign* yang akan dibuat akan menyesuaikan dengan rata-rata tinggi orang

pada umumnya di Indonesia. Selain tinggi rata-rata orang di Indonesia, tinggi *sign* yang akan dibuat juga mengacu kepada kondisi kawasan Balitsa, tujuannya agar *direction sign* dapat mempermudah sistem menunjukkan arah di kawasan, karena dengan tinggi yang disesuaikan dengan khalayak dan kawasan maka ketika melihat *sign*, informasinya cepat diterima oleh khalayak dan khalayak juga tertarik dalam membaca informasi yang dapat membantunya menuju kawasan tanpa bertanya, karena kesan yang ditampilkan dari *direction sign* tersebut seolah-olah dapat berinteraksi langsung dengan khalayak karena diadakannya visual balon kata atau panel komik.

III.2.7.1 Media Pendukung

Media pendukung yang akan dipakai sebagai sarana promosi yaitu:

1. Peta Kreatif

   Peta kreatif dibutuhkan dalam mengakses kawasan, akan ditampilkan pada pintumasuk kawasan Balitsa. Sehingga pengunjung dapat mengakses kawasan lebih mudah.
2. Peta Lipat

   Peta lipat dibutuhkan sebagai media pendukung untuk memberikan kemudahan kepada pengunjung agar tidak tersesat dan mudah mencari lokasi di Balitsa.
3. Poster Daftar *Varietas* Sayuran

   Poster daftar *varietas* sayuran di Balitsa dapat membantu pengunjung untuk mengetahui sayuran apasaja yang dibudidayakan oleh Balitsa.

Media Pendukung yang akan digunakan sebagai *Gimick* yaitu:

1. Pot

   Pot yang terbuat dari plastik digunakan sebagai *gimick*, karena setiap kegiatan wisata ilmiah selesai pengunjung diberikan tanaman pot kecil untuk dibawa pulang.
2. *Sticker*

   Sticker digunakan sebagai *gimick*, karena setiap kegiatan wisata ilmiah selesai, pihak Balitsa selalu memberikan sticker sebagai kenang-kenangan. Sticker yang

akan dibuat menggunakan bahan *vinyl* karena bahannya yang tahan lama dan dapat diaplikasikan ke berbagai media

3. Topi Caping

   Topi berjenis caping , dibutuhkan untuk pemakaian di kawasan Balitsa khususnya untuk pengunjung yang akan melakukan wisata ilmiah, karena dilihat dari cuacanya yang panas ketika siang hari, maka topi dibutuhkan untuk pengunjung.

Media Pendukung yang akan digunakan sebagai *merchandise* yaitu:

1. Kipas angin mini

   Kipas angin mini akan dibuat sebagai *merchandise*, karena menyesuaikan dengan gaya hidup khalayak yang serba instan maka kipas angin mini praktis digunakan saat kepanasan di tengah kebun.

2. Gantungan Kunci

   Gantungan kunci akan dibuat dari bahan *arcylic*, digunakan untuk *merchandise* sebagai daya tarik pengunjung untuk membeli kenang-kenangan dari Balitsa

3. *Notebook*

   Notebook digunakan sebagai *merchandise*, karena khalayak sasaran perancangan yaitu pelajar yang umumnya masih membutuhkan media untuk tulis-menulis. *Notebook* akan dibuat ukuran A5 menggunakan *ring*.

4. Botol minum

   Botol minum digunakan sebagai *merchandise*, karena khalayak usia remaja biasanya suka membawa bekal minuman, dan botol minum berpeluang untuk diperjual belikan. Botol minum yang akan dibuat yaitu berbahan plastik agar ringan ketika dibawa.

III. Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Strategi distribusi dan waktu penyebaran media sangat dibutuhkan untuk mempermudah pendistribusian media, karena sudah terjadwal dengan baik, sehingga akan selalu terarah penyebaranya. Penyebaran melalui mekanisme tempat dan watu untuk menentukan waktu dan lokasi pendistribusian.

- Mekanisme tempat dan waktu

Tabel III.1 Mekanisme Tempat dan Waktu

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

No.	Media	Tempat	Waktu											
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Peta Kreatif	Pintu Masuk Kawasan Balitsa												
2	Peta Lipat	Kawasan Kebun Balitsa												
3	Poster Daftar Varietas Sayuran	Kawasan Kebun Balitsa												
4	Pot Bibit	Kawasan Kebun Balitsa												
5	Sticker	Kawasan Kebun Balitsa												
6	Topi Caping	Kawasan Kebun Balitsa												
7	Kipas Angin Mini	Koperasi Balitsa												
8	Gantungan Kunci	Koperasi Balitsa												
9	Notebook	Koperasi Balitsa												
10	Botol Minum	Koperasi Balitsa												

Semua media pendukung akan diadakan selama satu tahun, karena Balitsa selalu menerima kunjungan, sehingga untuk kebutuhan *gimick* dan promosi akan diadakan terus menerus, sedangkan untuk kebutuhan *merchandise* dilakukan bergantian dua bulan sekali, agar produksinya tidak terlalu mengeluarkan biaya besar saat di produksi.

Media yang dbuat akan didistribusikan langsung di kawasan Balitsa, karena semua kegiatan akan berlangsung di kawasan, beberapa di arean perkebunan dan sisanya di jual di koperasi.

- Distribusi Media

Tabel III.2 Distribusi Media
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Media	Distribusi
Peta Kreatif	Peta kreatif akan didistribusikan di kawasan Balitsa langsung, karena merupakan salahsatu fasilitas untuk pengunjung
Peta lipat	Peta lokasi akan didistribusikan di kawasan balitsa, dibagikan kepada pengunjung di kebun
Poster Daftar Sayuran	Poster akan didistribusikan di kawasan Balitsa langsung saat di kebun.
Pot	Pot akan didistribusikan di kawasan Balitsa, dengan membagikan kepada pengunjung setelah kegiatan berakhir
Sticker	Sticker akan didistribusikan di kawasan Balitsa, dengan membagikanya setelah kegiatan selesai
Topi Caping	Topi akan di dibagikan dikawasan Balitsa selama kegiatan berlangsung
Kipas	Kipas akan dijual bersamaan dengan notebook selama 2bulan sekali dalam satu tahun didalam kawasan balitsa, tepatnya di koperasi
Gantungan Kunci	Gantungan Kunci akan di distribusikan dikawasan Balitsa selama 2 bulan sekali dalam satu tahun, dijual bersamaan dengan botol minum
Notebook	Notebook akan dijual bersamaan dengan Kipas selama 2 bulan sekali dalam satu tahun didalam kawasan balitsa, tepatnya di koperasi
Botol Minum	Botol minum akan di distribusikan dikawasan Balitsa selama 2 bulan sekali dalam satu tahun, dijual bersamaan dengan gantungan kunci

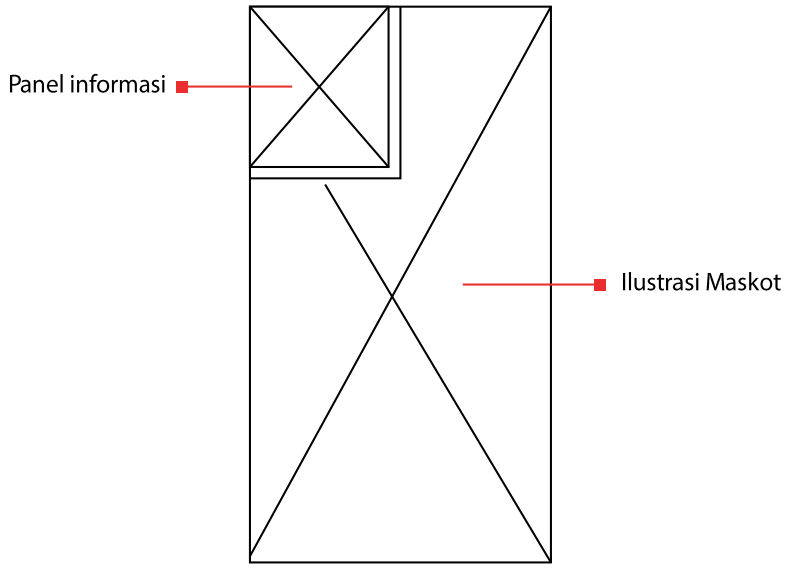
III.3 Konsep Visual

III.3.1 Format Desain

Format desain yang akan dibuat untuk *sign system* memakai bentuk dasar dari ciri khas Balitsa yaitu bentuk rumah, agar tidak menghilangkan identitas Balitsa. Sedangkan untuk *direction sign* mengambil konsep petani yang biasanya menggunakan caping dan baju khusus untuk ke sawah atau berkebun. *Sign system* akan dibuat *potrait* karena menyesuaikan dengan keadaan lingkungan Balitsa.

III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

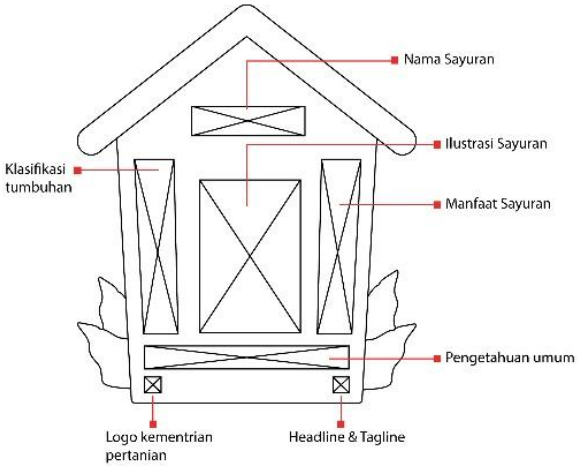
Hendratman, (2015). "*Layout* adalah usaha untuk menyusun, menata unsur-unsur grafis (teks dan gambar) menjadi media kounikasi yang efektif". *Layout* atau tata letak juga membuat sebuah desain terlihat rapih, terkonsep dan nyaman untuk dilihat. Ada tiga *layout* yang akan diterapkan dalam pembuatan *sign.*



Gambar III. 3. Layout *Direction Sign*

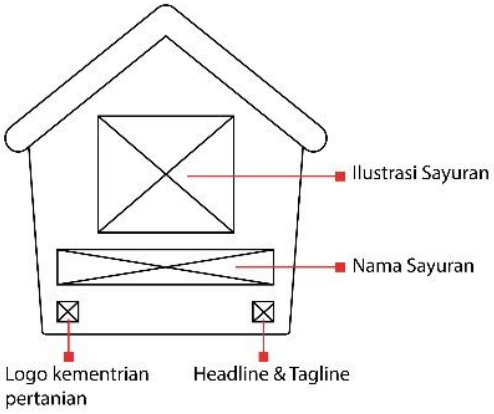
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Tata letak *Direction sign* dibuat mengikuti postur tubuh dari maskot, dengan panel dibagian atas yang bertujuan agar seolah-olah maskot sedang berbicara kepada pengunjung. Panel informasi ada yang terletak di bagian kiri dan ada yang terletak dibagian kanan karna akan menyesuaikan dengan kaeadaan tempat yang dituju.



Gambar III. 4. Layout *Identification Sign*
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Tata letak yang digunakan dalam *identification sign* yaitu menerapkan tata letak yang seimbang, sehingga pada bagian kanan dan kiri penuh terisi oleh informasi, dan penamaan sayuran diletakan paling atas agar menjadi pusat perhatian pertama dalam mendapatkan informasi nama sayuran. dibagian bawah kiri dan kanan terdapat daun agar mempertegas ciri khas Balitsa yang membudidayakan sayur.

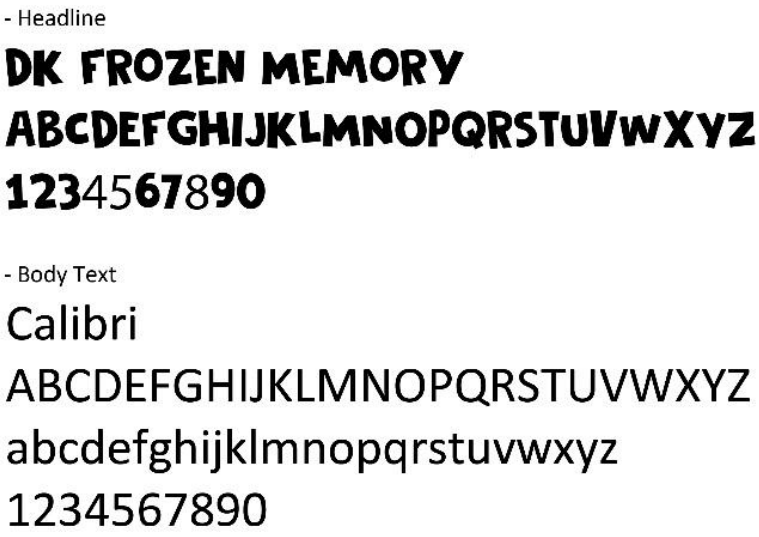


Gambar III. 5. Layout *Regulation Sign*
Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Tata letak yang digunakan pada *regulation sign* seluruh informasi terletak di bagian tengah dengan ilustrasi diatas dan keterangan berada dibawah ilustrasi agar informasi lebih jelas.

III.3.3 Tipografi

Tipografi adalah pemilihan huruf dan menata huruf sehingga menciptakan kesan tertentu, dan membuat nyaman orang membacanya. Dalam perancangan sign system Balitsa memakai huruf dari *DK Frozen Memory* untuk digunaan sebagai Judul dan seluruh informasi penting yang akan di perlihatkan lebih menarik dibandingkan *body text*. Sedangkan untuk *body text* memakai huruf *Calibri* agar konten atau isi informasi lebih jelas terbaca.



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

DK Frozen Memory dan *Calibri*, adalah jenis huruf *Sans Serif* karena tidak memiliki sirip di ujungnya. Huruf sans serif ini memiliki kesan modern, dan terkesan akrab. Cocok digunakan untuk anak remaja awal yang memiliki pribadi senang bereksplorasi. Selain itu font *Dk frozen memory* juga memiliki keterbacaan yang jelas. sedangkan *Calibri* cocok digunakan sebagai penjelasan informasi karena keterbacaanya yang jelas, umum digunakan dan bentuknya yang sederhana.

III.3.4 Ilustrasi

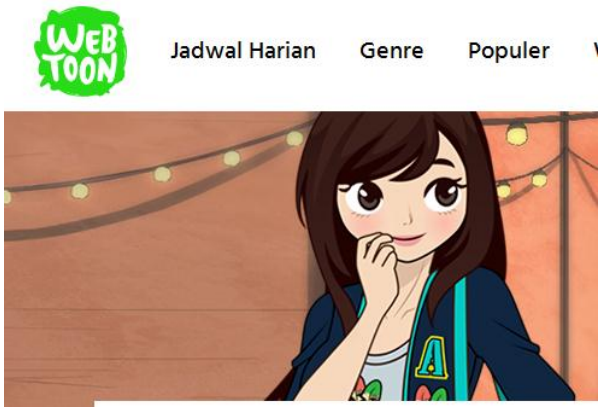
Dikutip dari artikel Handoko (2016), "Ilustrasi merupakan gambaran yang berfungsi untuk memperjelas suatu naskah". biasanya ilustrasi digunakan untuk

menyampaikan pesan agar lebih menarik sehingga membuat orang yang melihatnya akan mengingat gambaran tersebut.

Berikut adalah ilustrasi yang akan dibuat dalam perancangan *sign system* Balitsa:

- Menampilkan Maskot

Perancangan maskot diambil dari ciri khas Balitsa yang memiliki suasana perkebunan, dan salahsatu kegiatan pengunjung yaitu belajar berkebun dan budidaya tanaman serta menambah pengetahuan tentang sayuran dan manfaatnya. Pada umumnya suasana perkebunan identik dengan petani maka maskot yang dibuat akan menyerupai petani, dengan gaya gambar *vector* agar sesuai dengan keinginan khalayak sasaran yang umumnya pada zaman sekarang banyak anak sekolah yang menyukai *webtoon*.



Gambar III. 7. Referensi Gaya gambar maskot
Sumber: http://www.webtoons.com/id/romance/alice/list?title_no=639 (Diakses 13/05/2017)

Referensi maskot diambil dari karakter *webtoon* yang berjudul Alice, karena *webtoon* tersebut merupakan komik yang ditujukkan untuk anak remaja, gaya gambarnya pun terkesan bersahabat, terlihat dari penggambaran karakter yang bermata besar dan terlihat lucu.



Gambar III. 8. Referensi pakaian maskot

Sumber:

https://3.bp.blogspot.com/6bvconEnm6k/WDuQkSO8p6I/AAAAAAAADvM/YVC5mPjwcls-_ZXfs74Qbe-QZwNRW2G8gCLcB/s400/180A.jpg (Diakses 13/05/2017)

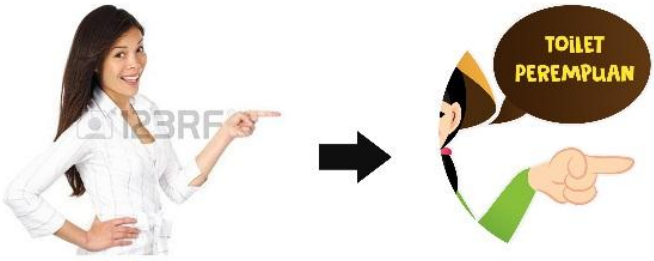
Referensi pakaian untuk maskot diambil dari pakaian keseharian petani tradisional yang sering di perlihatkan di film Indonesia, yang umumnya memakai topi caping, kebaya sederhana, rok *samping*, dan untuk pakaian laki-laki umumnya menggunakan baju bebas dan memakai sarung yang di ikatkan di pinggang. Ilustrasi tersebut bertujuan agar memperkuat identitas Balitsa yang memiliki kawasan perkebunan yang serupa dengan sawah.



Gambar III. 9. Maskot

Dokumen Pribadi (2017)

Maskot tersebut akan digunakan sebagai *direction sign* agar lebih terlihat ramah, tidak membosankan dan memberikan kesan seolah-olah maskot tersebut dapat berinteraksi dengan pengunjung, sehingga berbeda dengan *direction sign* pada umumnya.



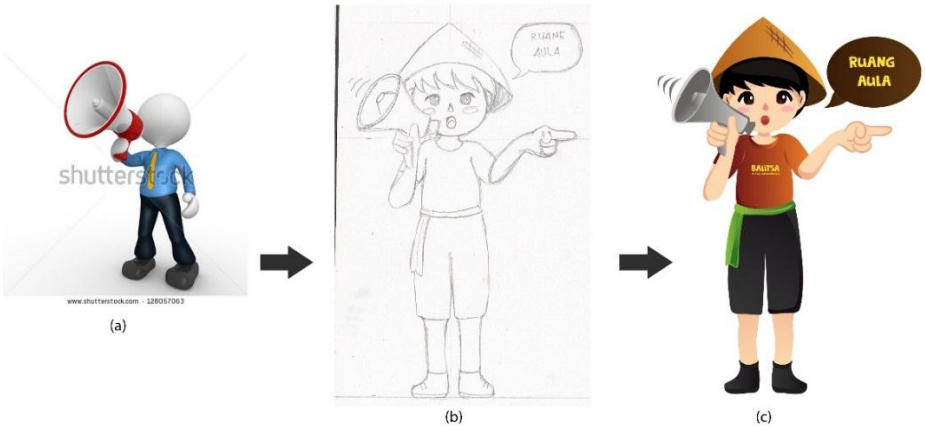
Gambar III. 10. Referensi arah

Sumber:

https://us.123rf.com/450wm/maridav/maridav0908/maridav090800093/5439810-isolated-excited-and-surprised-woman-pointing-at-your-product-looking-at-the-camera-isolated-on-whit.jpg (Diakses pada 13/05/2017), dokumen pribadi (2017)

Sistem arah yang digunakan untuk menunjukan tempat pada *direction sign* oleh maskot ini berada di bagian tangan yang sedang menunjuk, karena kebanyakan khalayak kebanyakan jika ditanya arah mereka akan menunjukkanya dengan tangan. Petunjuk ini dapat mempermudah khalayak dalam mencari arah tujuannya.

- Ilustrasi *Direction sign*

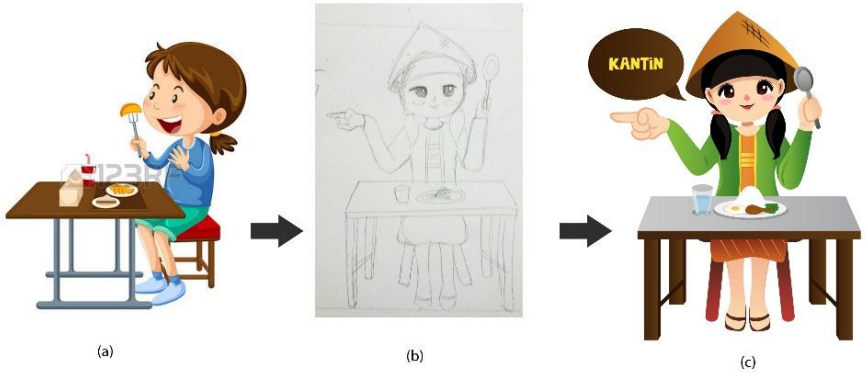


Gambar III. 11 Referensi dan ilustrasi Ruang Aula

Sumber: (a)

https://thumb1.shutterstock.com/display_pic_with_logo/4606/128057063/stock-photo--d-people-man-person-with-a-megaphone-128057063.jpg , (Diakses pada 13/05/2017), (b) (c). Dokumen pribadi (2017)

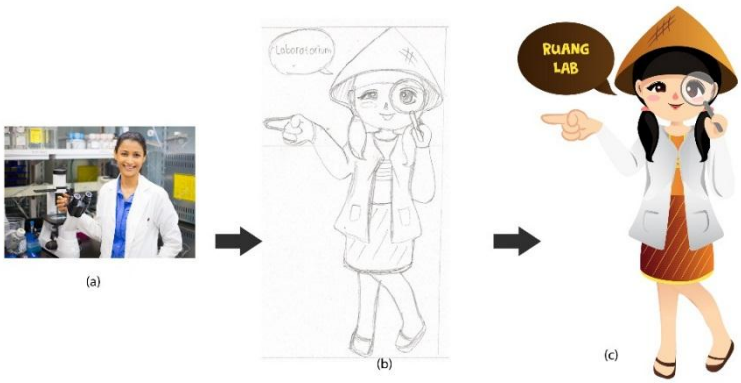
Direction sign untuk aula dibuat dengan menggunakan gambaran megaphone, karena ruang aula berfungsi sebagai tempat perkumpulan untuk pengunjung dan untuk menyampaikan panduan kepada pengunjung sehingga membutuhkan pengeras suara agar terdengar inforrmasinya.



Gambar III. 12 Referensi dan ilustrasi kantin

Sumber: (a) http://c8.alamy.com/comp/HKCEK3/girl-eating-at-the-canteen-dining-table-illustration-HKCEK3.jpg (Diakses pada 13/05/2017) , (b) (c).Dokumen pribadi (2017)

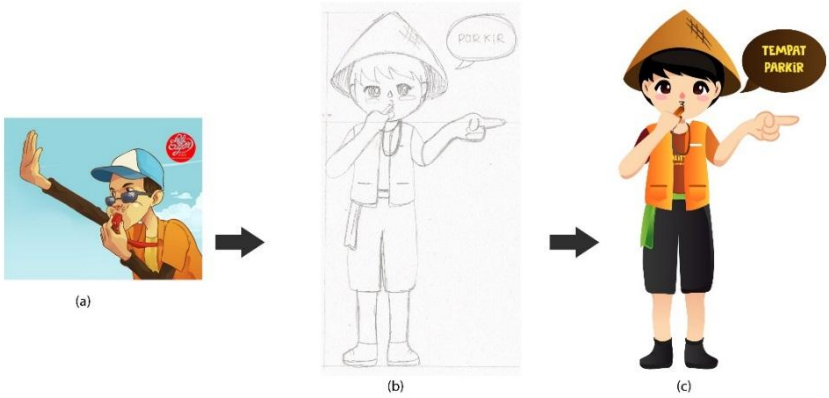
Direction sign untuk kantin yaitu menampilkan gambaran orang yang sedang makan di kantin, yang biasanya duduk dimeja dan kursi beserta alat makannya.



Gambar III. 13 Referensi dan ilustrasi ruang lab

Sumber: (a) https://previews.123rf.com/images/atic12/atic121409/atic12140900193/31375101-Primer-retrato-joven-profesional-de-la-salud-en-la-capa-blanca-del-laboratorio-de-pie-al-lado-del-mi-Foto-de-archivo.jpg (Diakses pada 13/05/2017), (b) (c). Dokumen pribadi (2017)

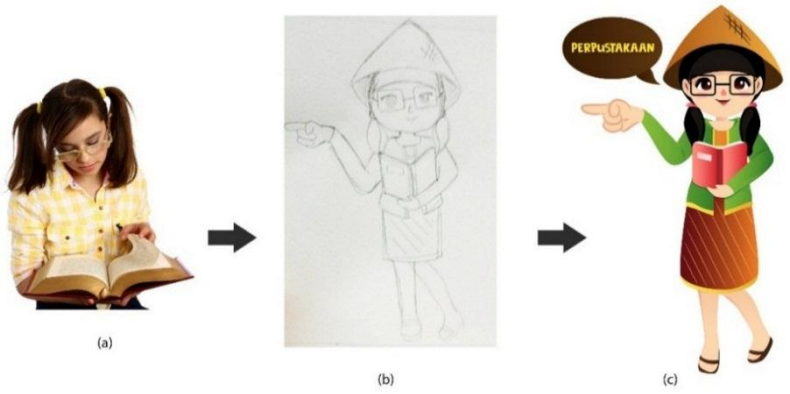
Direction sign untuk ruang lab digambarkan dengan pakaian jas lab yang menjadi ciri khas seseorang yang akan memasuki kawasan laboratorium



Gambar III. 14 Referensi dan ilustrasi tempat parkir

Sumber: (a) https://cdn.qubicle.id/thumb/2016/10/06/ba308fd4e590fabbf38f59b79c17cd3c.jpg?w=1280&h=&q=80 (Diakses pada 13/05/2017), (b) (c) Dokumen pribadi (2017)

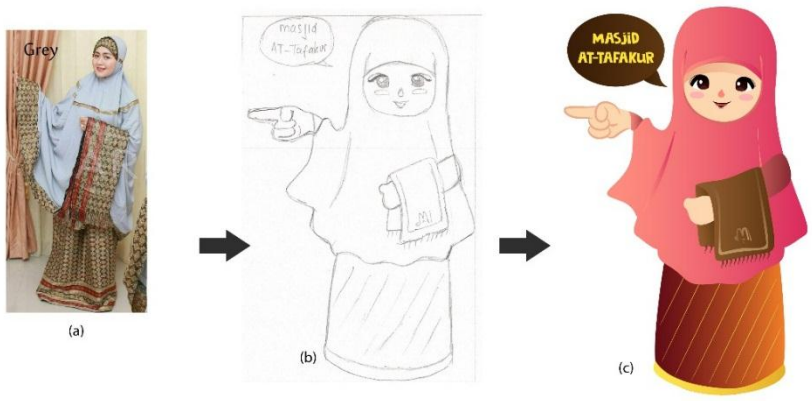
Direction sign untuk temat parkir yaitu menggunakan referensi dari keseharian petugas parkir yang memakai baju jingga dan membawa peluit selama ada di kawasan parkir. Sistem informasi yang mempermudah pengunjung dalam mencapai area tempat parkir diberikan oleh petunjuk jari dan informasi nama tempat tujuan didalam balon kata.



Gambar III. 15 Referensi dan ilustrasi perpustakaan

Sumber: (a) http://res.freestockphotos.biz/pictures/13/13721-a-smart-girl-with-glasses-reading-a-book-pv.jpg (Diakses pada 13/05/2017), (b) (c) Dokumen pribadi (2017)

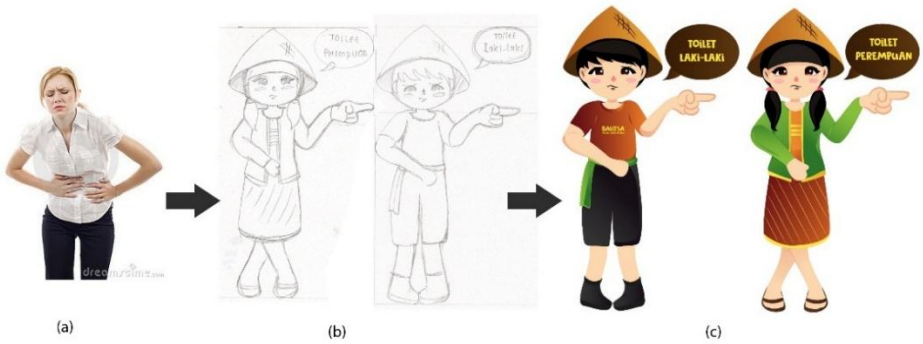
Direction sign untuk perpustakaan memakai ciri khas dari seorang pembaca buku yang biasanya di gambarkan dengan buku dan orang yang suka membaca umumnya memakai kacamata.



Gambar III. 16 Referensi dan ilustrasi masjid

Sumber: (a) https://s0.bukalapak.com/img/5550341011/m-1000-1000/Mukena_Songket_Padang_Warna_Maroon.jpg (Diakses pada 13/05/2017), (b) (c) Dokumen pribadi (2017)

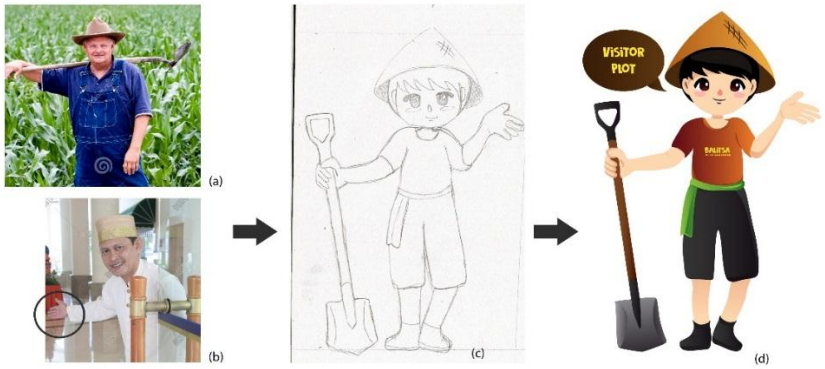
Direction sign untuk masjid yaitu dengan menampilkan orang yang memakai mukena dan sajadah, agar menggabarkan orang yang akan shalat.



Gambar III. 17 Referensi dan ilustrasi toilet

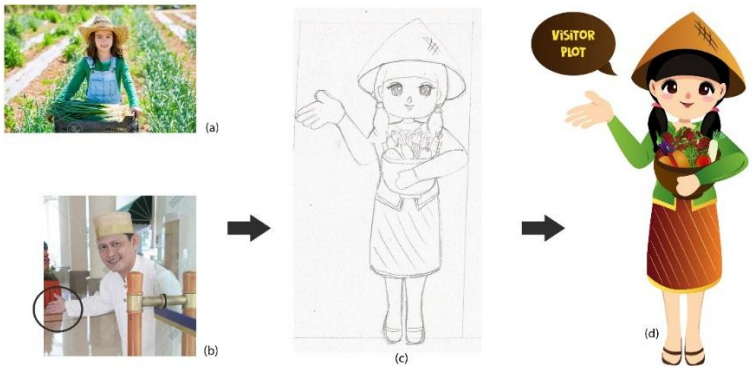
Sumber: (a) https://thumbs.dreamstime.com/x/stomach-ache-17645625.jpg (Diakses pada 13/05/2017) , (b) (c) Dokumen pribadi (2017)

Direction sign untuk toilet yaitu menampilkan gambaran seseorang yang sedang merasa sakit perut, sehingga tepat digunakan untuk menunjukkan arah ke toilet.



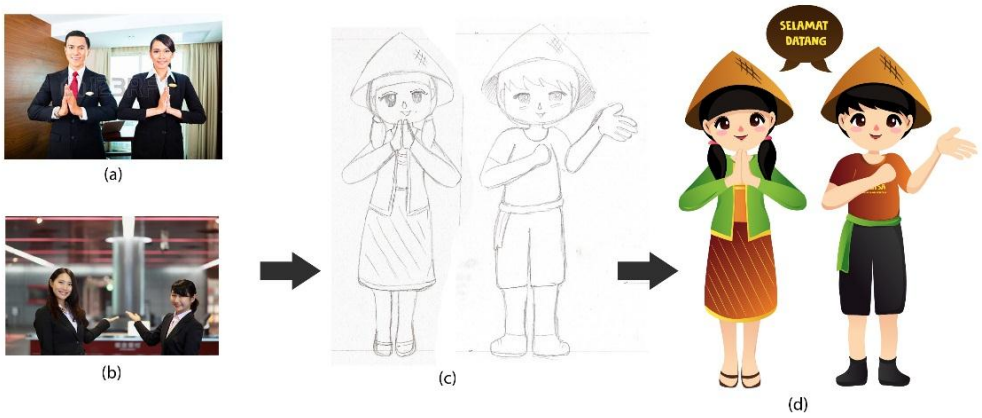
Gambar III. 18 Referensi dan ilustrasi *visitor plot* laki-laki
Sumber: (a) https://thumbs.dreamstime.com/z/farmer-corn-fields-10394668.jpg (Diakses pada 13/05/2017) , (b) http://static3.bigstockphoto.com/thumbs/6/6/3/large1500/3661438.jpg (Diakses pada 13/05/2017), (c) (d) Dokumen pribadi (2017)

Direction sign untuk *visitor plot* dibuat dengan menggambarkan laki-laki yang sedang membawa sekop dan mempersilahkan pengunjung untuk memasuki kawasan, penggambaran tersebut agar terlihat ramah dalam menyambut pengunjung.



Gambar III. 19 Referensi dan ilustrasi *visitor plot* perempuan
Sumber: (a) https://previews.123rf.com/images/tonobalaguer/tonobalaguer1504/tonobalaguer150400494/38995249-Litte-kid-farmer-girl-in-onion-harvest-at-orchard-Stock-Photo-farm.jpg , (b) http://static3.bigstockphoto.com/thumbs/6/6/3/large1500/3661438.jpg (Diakses pada 13/05/2017), (c) (d) Dokumen pribadi (2017)

Direction sign untuk *visitor plot* dibuat dengan menggambarkan perempuan yang sedang membawa sayuran dan mempersilahkan pengunjung untuk memasuki kawasan. penggambaran tersebut agar terlihat ramah dalam menyambut pengunjung yang akan memasuki kebun sayuran.



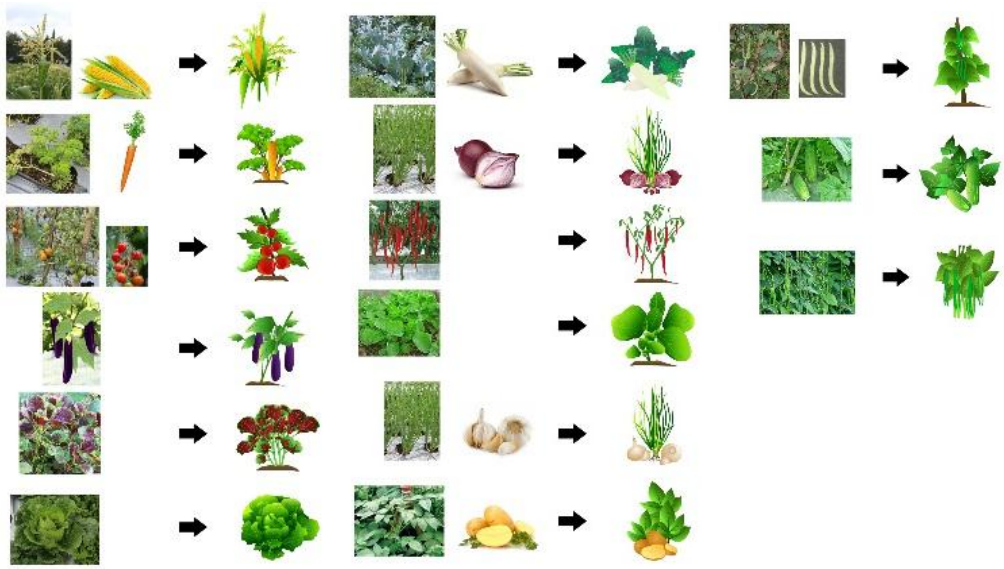
Gambar III. 20 Referensi dan ilustrasi selamat datang

Sumber: (a) https://us.123rf.com/450wm/kzenon/kzenon1411/kzenon141101721/33752643-portrait-of-hotel-staff-greeting-with-hands-put-together.jpg?ver=6 (Diakses pada 13/05/2017), (b) http://www.littlehotelier.com/wp-content/uploads/2017/02/3-Great-Tips-for-Hiring-the-Right-Hotel-Staff-at-Your-Property.jpg (Diakses 13/05/2017), (c) (d) Dokumen pribadi (2017)

Direction sign untuk di depan pintu masuk kawasan Balitsa yaitu menampilkan gambaran orang yang mempersilahkan masuk ke arah kawasan Balitsa. Agar terlihat ramah dan sopan maka tangan yang digambarkan yaitu seperti memberikan salam dan mempersilahkan masuk pengunjung.

Keseluruhan tampilan ilustrasi dari *direction sign* menampilkan maskot sebagai ikon untuk menggambarkan tempat tersebut dengan menampilkan ciri-ciri fisik dari maskot tersebut. Dikutip dari artikel Damaris (2015), *"*Ikon adalah tanda yang mirip dengan objek yang diwakilinya. Dapat pula dikatakan, tanda yang memiliki ciri-ciri sama dengan apa yang dimaksudkan".

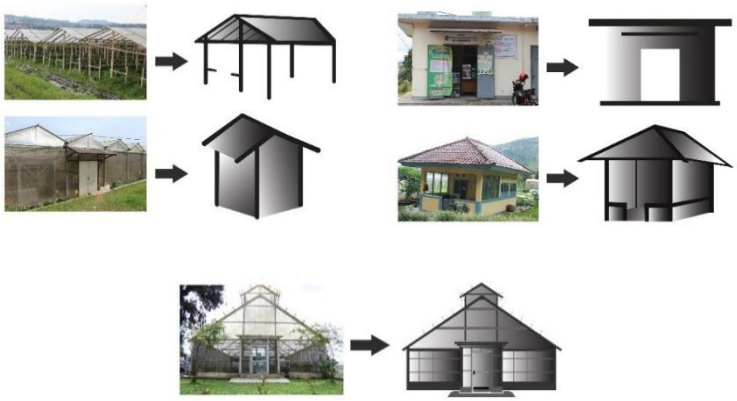
- Ilustrasi *Identification* sign



Gambar III. 21 Referensi dan Ilustrasi Sayuran

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

Ilustrasi sayuran akan dibuat sesuai dengan foto sayuran dan fasilitas yang ada di Balitsa agar pengunjung tidak kebingungan dalam mengenali dan mencari informasi yang diinginkan. Pada ilustrasi sayuran dibuat lebih detail agar membuat pengujung merasa tertarik dalam membaca informasi dan mempermudah khalayak mengetahui sayuran tersebut.

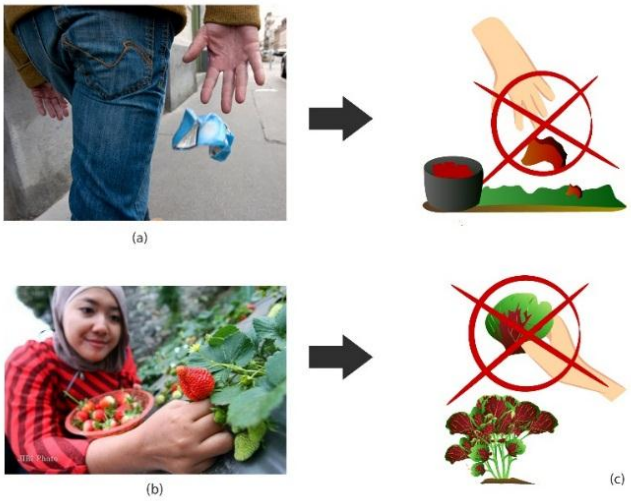


Gambar III. 22. Referensi dan ilustrasi fasilitas

Sumber: Dokumen pribadi (2017)

sedangkan pada fasilitas memakai ilustrasi yang lebih sederhana karena akan diletakkan di dinding fasilitas tersebut. ilustrasi yang digunakan untuk fasilitas dibuat dengan gaya gambar yang sama dan dibuat berdasrkan foto dan keadaan tempat di kawasan, sehingga khalayak tidak akan kebingunan apabila melihat bentuk bangunan yang sama dengan aslinya.

- Ilustrasi *Regulation sign*

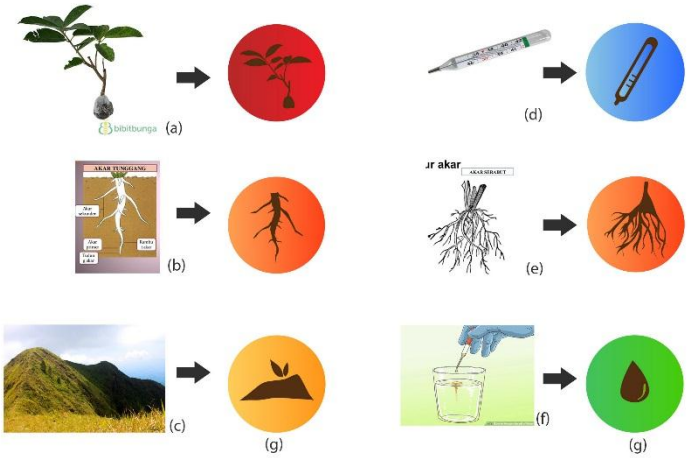


Gambar III. 23. Referensi dan ilustrasi *regulation sign*

Sumber: (a) http://cdnimage.terbitsport.com/imagebank/gallery/large/20170330_100201_harianterbit_buang_sampah.png (diakses 13-05-2017) , (b) http://images.solopos.com/2012/07/180712_DPE_KARANGANYAR_STRAWBERRY31.jpg (Diakses pada 13/05/2017), (c) Dokumen pribadi (2017)

Pembuatan *regulation sign* dibuat berdasarkan gambaran orang yang melakukan pelanggaran, yaitu membuang sampah tidak pada tempatnya dan orang yang sedang memetik daun. Penggambaran dibuat detail sehingga khalayak dapat dengan mudah menerima informasi. Penggambaran regulasi dengan menggunakan ilustrasi dan tanda larangan berwarna merah di bagian yang melanggar bertujuan agar khalayak langsung mengerti maksud dari regulasi tersebut yang artinya melarang pengunjung untuk membuang sampah sembarangan dan memetik sayuran yang ada di kawasan.

- Ilustrasi isi informasi didalam *identification sign* sayuran



Gambar III. 24. Referensi dan ilustrasi ikon *identification sign*
Sumber: (a) http://bibitbunga.com/wp-content/uploads/2016/04/tanaman-cincau-hijau-perdu-1.jpg , (b) http://lh3.googleusercontent.com/-Cas9JVQCoF4/VkZ5F-Sh8BI/AAAAAAAACKQ/uKpizp9wXmo/s250-a/Akar-serabut-dan-akar-tunggang_thumb.jpg?imgmax=800 , (c) https://alidesta.files.wordpress.com/2015/02/andong.jpg , (d) http://3.bp.blogspot.com/-UEwCARbshLc/TjZHJzu95vI/AAAAAAAAAio/VZqgnT-Znbw/s1600/Pengisi+Thermometer+dari+Raksa.jpg , (e) http://lh3.googleusercontent.com/-Cas9JVQCoF4/VkZ5F-Sh8BI/AAAAAAAACKQ/uKpizp9wXmo/s250-a/Akar-serabut-dan-akar-tunggang_thumb.jpg?imgmax=800 , (f) http://pad2.whstatic.com/images/thumb/5/53/Measure-the-pH-of-Water-Step-11-Version-2.jpg/aid1519417-v4-728px-Measure-the-pH-of-Water-Step-11-Version-2.jpg (Diakses pada 13/05/2017), (g) Dokumen pribadi (2017)

Ilustrasi untuk isi *identification sign* sayuran yaitu dibuat dari foto yang dijadikan sebuah ikon. Tujuannya agar informasi yang disampaikan sederhana namun menarik karena mengandung gambar, dan tidak ditampilkan dengan teks saja. Ikon ini hanya sebagai pelengkap dalam informasi yang disampaikan dalam *identification sign* sehingga tidak dibuat terlalu detail seperti ilustrasi sayuran yang merupakan objek utama untuk mengenali sayuran tersebut.

III.3.5 Warna

Menurut Hendratman (2015). “Warna adalah bagian atau komponen dari desain. Dengan warna kita dapat mempresentasikan suasana hati atau perasaan tertentu. Karna dapat mempengaruhi suasana hati oleh karena itu warna sangat mempengaruhi psikologi manusia”.

Warna merupakan bagian terpenting dalam sebuah desain, karena warna berperan sebagai elemen estetis yang dapat memperindah suasana dan tampilan di sebuah lingkungan, sebagai alat komunikasi dan menampilkan ekspresi untuk memberikan citra atau kesan ketika orang melihatnya.



Gambar III. 25 Referensi teknik pewarnaan

Sumber: https://scontent-ams3-1.cdninstagram.com/t51.2885-15/e35/14701162_367852253561098_954943943420674048_n.jpg?ig_cache_key=MTM3MTA1NDAyNjAyNTA0MDY4MA%3D%3D.2 (Diakses pada 13/05/2017)

Pewarnaan yang dipakai yaitu dengan teknik gradasi, gradasi adalah perubahan warna dari satu warna ke warna yang lainnya bertujuan untuk menciptakan kesan hidup kedalam gambar. salahsatu referensi yang dipakai yaitu teknik pewarnaan dari renata owen yang menciptakan kesan bernyawa atau hidup kedalam gambarnya, menurutnya pewarnaan gradasi adalah untuk estetika. Menurut Hendratman (2015). “Pada target usia transisi (SMP dan SMA) warna cerah masih menonjol dan cukup berani tapi tidak seperti pelangi dan hanya beberapa jenis warna saja”. Maka warna yang dipakai dalam perancangan *sign system* Balitsa

menggunakan warna yang diambil dari ciri khas Balitsa, yaitu hijau, kuning, jingga dan coklat.



Gambar III. 26 Warna

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Warna yang dipakai yaitu Hijau, Kuning, Merah, Jingga dan Coklat.

- Hijau

  Menurut Darmaprawira (2002) “Warna hijau mengungkapkan kesegaran, muda, pertumbuhan, kehidupan dan harapan. Hijau dilambangkan untuk mendamaikan dan tenang”. Pemakaian warna hijau didalam *sign* bertujuan untuk memberikan kesan segar dan menyatu dengan alam. Selain itu untuk memperkuat identitas Balitsa sebagai kawasan budidaya sayuran yang identik dengan warna hijau.

- Kuning

  Menurut Hendratman (2015) “Warna kuning merangsang kreativitas pikiran dan mental sehingga membantu meningkatkan analisis, penalaran logis dan membantu dalam pengambilan keputusan. Memberikan citra positif, semangat, ceria, akrab, bebas”. Penggunaan warna kuning didalam *sign* bertujuan untuk memberikan kesan ceria, karena khalayak merupakan anak sekolah yang

umumnya aktif. Warna kuning termasuk warna yang terang sehingga kontras dengan lingkungan karena menarik perhatian.

- Merah

  Menurut Darmaprawira (2002) "Merah adalah warna terkuat dan paling menarik perhatian, lambang kebahagiaan, cinta dan berani". Tujuan memakai warna merah kedalam *sign* adalah untuk menarik perhatian khalayak, karena warna merah digunakan sebagai *sign* regulasi yang berfungsi untuk memberikan larangan.

- Jingga

  Menurut Marian L.David (1987:135) (seperti dikutip Darmaprawira. 2002) "Berdasarkan sifat dan emosi manusia dari pribadi seseorang warna jingga memiliki kesan hangat, semangat muda dan menarik". Tujuan menggunakan warna jingga didalam *sign* yaitu untuk memberikan kesan hangat dan ramah sehingga dapat menciptakan kesan bersahabat kepada khalayak.

- Coklat

  Marian L.David (1987:135) (seperti dikutip Darmaprawira. 2002) "Berdasarkan sifat dan emosi manusia dari pribadi seseorang warna coklat memberikan kesan hangat, tenang, alami, bersahabat, kebersamaan, tenang dan rendah hati". Tujuan memakai warna coklat kedalam *sign* yaitu agar menciptakan suasana yang menyatu dengan alam.

  Penggabungan dari warna-warna tersebut akan menciptakan kesan yang segar, ramah, bersahabat, ceria dan bersatu dengan alam, sesuai dengan kondisi Balitsa yang berfungsi untuk menerima kunjungan wisata ilmiah khususnya pelajar yang berkegiatan dikebun, untuk belajar mengenai sayuran. Sehingga perlu menciptakan kesan akrab antara pengunjung dan pembimbing maka warna tersebut tepat digunakan untuk menggambarkan kegiatan di Balitsa.