BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Khalayak Sasaran

Permasalahan yang didapat penulis setelah melakukan penelitian dan observasi. Bahwa, di Komplek Wisata Banten Lama masih kurangnya sarana informasi berupa *Sign system*. Oleh karna itu wisatawan kesulitan mendapatkan informasi tentang tempat, petunjuk arah, anjuran dan larangan ketika berada didaerah Komplek Wisata Banten Lama. Di dapatkan khalayak sasaran (target *audience*) sebagai berikut diuraikan :

1. Demografis

   demografis merupakan segmentasi target berdasarkan pendapatan, jenis kelamin, usia, pendidikan, ukuran keluarga. Dalam perancangan *sign system* ini segmentasi demografis meliputi :

   a. Gender : Pria dan Wanita
   b. Usia : semua kalangan

2. Geografis

   Geografis merupakan segmentasi target yang meliputi unit-unit geografis yang berbeda-beda. Seperti, wilayah, negara, kota, provinsi, kepulauan. Berdasarkan objek penelitian di Komplek wisata Banten Lama maka geografis sebagai target khalayak adalah lingkungan sekitar Komplek wisata Banten lama.

3. Psikografis

   Psikografis merupakan pengelompokan target dalam variabel gaya hidup, nilai, dan kepribadian.

Menurut Prof. Soekmono dalam bukunya Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia I (1973, 14), menyebutkan bahwa Sejarah Kebudayaan merupakan sejarah yang mempelajari mengenai kebudayaan-kebudayaan di waktu yang lampau dalam pertumbuhan dan perkembangannya dari masa ke masa baik berupa benda maupun peninggalan berupa harta kerohanian.

III.2 Strategi Perancangan

Menurut Craig dan Grant (1996) strategi merupakan penetapan sasaran dan tujuan jangka panjang *(targeting and long-term goals)* sebuah perusahaan dan arah tindakan serta alokasi sumber daya yang diperlukan untuk mencapai sasaran dan tujuan *(achieve the goals and objectives)*.

Hasil data yang di dapat dari observasi dan wawancara kepada pengurus Komplek Wisata Banten Lama dan wisatawan. Permasalahan yang didapat di Komplek Wisata Banten Lama adalah mengenai media informasi berupa *sign system*. Dimana Komplek Wisata Banten Lama belum mempunyai sarana informasi seperti *sign sytem*. Oleh karna itu, dibutuhkan perancang sebuah media informasi *sign system* untuk mempermudah akses wisatawan mengetahui objek dan fasilitas yang ada di Komplek Wisata Banten Lama.

Strategi prancangan untuk permasalahan yang ada penulis melakukan pengumpulan data dari informasi Komplek Wisata Banten Lama dan data untuk referensi pembuatan media informasi yang akan disampaikan melalui *sign system*, yang didalamnya terdapat berbagai informasi seperti fasilitas, petunjuk arah, anjuran dan larangan kepada para wisatawan. Perancangan *sign system* diharapkan mempermudah dan membantu para wisatawan untuk memahami pesan berbentuk *icon* dan informasi lainnya.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Menurut Reksodiprojo (1986) komunikasi adalah usah mendorong orang lain untuk menginterprestasikan pendapat seperti apa yang dikehendaki oleh orang yang mempunyai pendapat tersebut serta diharapkan diperoleh titik kesamaan untuk pengertian.

Dalam perancangan media informasi berupa *sign system* ini tentunya sebuah tujuan komunikasi sangatlah penting supaya pesan yang ingin disampaikan kepada *audience* tepat pada sasaran.

Adapun tujuan komunikasi yang didapat dalam perancangan *sign system* sebagai berikut :

1. Untuk memberikan informasi mengenai fasilitas, tempat, anjuran, larangan, dan tatatertib didalam lingkungan Komplek Wisata Banten Lama.
2. Mempermudah para wisatawan Komplek Wisata Banten Lama untuk mengakses seluruh objek wisata dan fasilitas yang ada, khususnya bagi para wisatawan yang baru mengunjungi Komplek Wisata Banten Lama.
3. Membuat komplek wisata banten lama menjadi tempat yang informatif bagi wisatawan.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang digunakan oleh penulis mempunyai dua cara pendekatan, yaitu pendekatan komunikasi visual dan komunikasi verbal.

1. Pendekatan komunikasi visual

   Pendekatan visual yang dibuat diharapkan dapat menyampaikan informasi kepada wisatawan melalui gambar, *icon*, illustrasi dan tipografi yang dibuat dengan gaya yang minimalis agar wisatawan dapat dengan mudah menerima informasi yang di sampaikan
2. Pendekatan komunikasi verbal

   Dalam pendekatan komunikasi verbal perancangan ini digunakan untuk menyampaikan informasi menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, hal ini di guna mempermudah wisatawan dalam menerima informasi yang disampaikan dengan baik.

III.2.3 *Mandatory*

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia *mandatory* adalah orang atau pemerintah yang mendapatkan amanat, pemangku amanat, mandataris, dan bersifat perintah atau penugasan, wajib. Dalam perancangan *sign system* ini yang akan memberikan *mandatory* adalah Pemerintah Provinsi Banten.



Gambar III.1 Logo pemerintah Provinsi Banten
Sumber: http://bantenprov.go.id/read/pemprov.html (2015)

III.2.4 Materi pesan

Tujuan dari perancangan media informasi berupa *sign system* ini ditujukan kepada target *audience* yang sudah diarahkan untuk wisatawan (semua kalangan). pesan yang akan disampaikan berupa ikon, petunjuk arah, identifikasi tempat, anjuran dan larangan, dan peraturan mengenai tata tertib dilingkungan Komplek Wisata Banten Lama.

III.2.5 Gaya bahasa

Gaya bahasa yang dipakai untuk perancangan sign sytem ini memakai gaya bahasa Indonesia yang baku agar mudah dipahami dan dapat dimengerti oleh wisatawan dengan segala usia.

III.2.6 Strategi Kreatif

Agar media informasi ini menarik wisatawan dan dengan mudah dapat menyampaikan pesan kepada wisatawan serta dapat dimengerti wisatawan, dikarenakan target *audience* adalah remaja, maka visual yang digunakan berbentuk sederhana dan mudah dimengerti, serta membuat visual yang dapat mewakili objek yang ada pada Komplek Wisata Banten. Agar visual tersebut mempunyai daya tarik maka pada setiap *sign system* akan menggunakan *icon* bentuk sederhana atau gambar dari objek yang menjadi ciri dari setiap bangunan serta penggunaan warna yang menarik pada *sign system* guna dapat menarik perhatian wisatawan. Sedangkan untuk

media informasi akan menggunakan gambar dan huruf yang mudah terbaca serta tata letak yang dapat mempermudah wisatawan saat membaca informasi tentang objek wisata yang ada di Komplek Wisata Banten Lama.

Media informasi *sign system* akan dikemas dalam perancangan media yang akan direpresentasikan dengan *icon*, petunjuk arah, larangan, dan anjuran. Dengan konsep yang dibuat diharapkan dapat membantu pengunjung mengerti dan memahami fasilitas yang ada di Komplek Wisata Banten Lama.

III.2.7 Strategi Media

Strategi Media yang akan dipakai pada perancangan *sign system* adalah media cetak dan material bahan yang akan digunakan dalam pembuatan *sign system* yang akan disesuaikan dengan kebutuhan yaitu, kebutuhan untuk *sign system indoor* dan *outdoor*.

Menurut Blake dan Horalsen (Latuheru 1988:11), media adalah Saluran komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan antara sumber "pemberi pesan" dengan penerima pesan.

Terdapat 2 media yang akan dirancang, media primer dan sekunder. Media primer adalah media utama, sedangkan media sekunder adalah media pendukung.

a. Media utama

   Media utama yang digunakan dalam perancangan media informasi yaitu *sign system.* Dari berbagai jenis *sign system*, yang akan digunakan ada beberapa yaitu:

   - Tanda pengenal (*identification*)

     Digunakan sebagai tanda pengenal suatu tempat seperti bagian-bagian pengurus dan fasilitas-fasilitas Komplek Wisata Banten Lama.
   - Petunjuk arah (*direction*)

     Tanda yang digunakan sebagai tanda bantu pengunjung dalam mencari tempat yang akan di tuju.

- Tanda larangan, peringatan, dan anjuran (*regulation*)

  Tanda yang digunakan yang memberikan informasi tentang larangan, peringatan, dan ajuran ketika berada di lingkungan Komplek Wisata Banten Lama.

b. Media pendukung

- Peta kreatif *(infotaiment map)*

  Digunakan sebagai panduan untuk mengetahui tempat dari denah yang dibuat.

- Brosur

  Brosur digunakan sebagai peta informasi Komplek Wisata Banten lama. diharapkan dapat membantu wisatawan agar tidak kesulitan saat mencari tempat dengan hanya melihat informasi yang ada pada brosur.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Strategi distribusi merupakan sebuah perencanaan dalam menyalurkan informasi secara terjadwal kepada target *audience.*

Titik distribusi adalah beberapa tempat yang ditentukan untuk dapat menampilkan media agar dapat dengan mudah diakses oleh target *audience.*

Tabel III.1 Distribusi Media
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(2017)

JADWAL DISTRIBUSI MEDIA 2017							
MEDIA	FEBRUARI	MARET	APRIL	MEI	JUNI	JULI	AGUSTUS
SIGN SYSTEM							
BROSUR							
PETA KREATIF							
INFOGRAFIS							

III.3 Konsep Visual

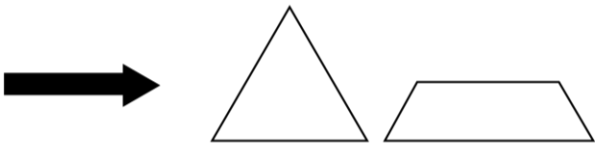
Konsep visual yang ditampilkan dalam *sign system* ini mempunyai konsep yang mewakili semua objek yang ada dilingkungan Komplek Wisata Banten Lama penyampaian dengan teknik perancangan menggunakan *sign system* yang menggunakan visual simbol dan ciri khas dari objek wisata ang ada di Komplek Wisata Banten Lama. Bentuk dan pesan secara visual menggunakan penggayaan dengan bentuk yang diambil dari ciri bangunan yang ada di dalam Komplek Wisata Banten Lama dalam hal ini adalah bentuk bangunan yang ada dan telah disederhanakan kemudian *icon* tersebut akan dituangkan ke dalam bentuk *sign system* yang menarik dan efektif, agar pesan dan informasi sampai kepada target sasaran yang dituju.

III.3.1 Format Desain

Format desain yang digunakan dalam perancangan *sign system* dibuat minimalis baik posisi *lanscape* maupun *potrait.* Format potrait digunakan pada identifikasi tempat, dan regulasi. Sedangkan *landscape* digunakan pada petunjuk arah, identifikasi tempat, brosur, dan peta kreatif.



Gambar III.2 Atap Masjid Agung Banten
Sumber: http://www.tripjalanjalan.com/ masjid-agung-banten-lama/ (25 Mei 2017)

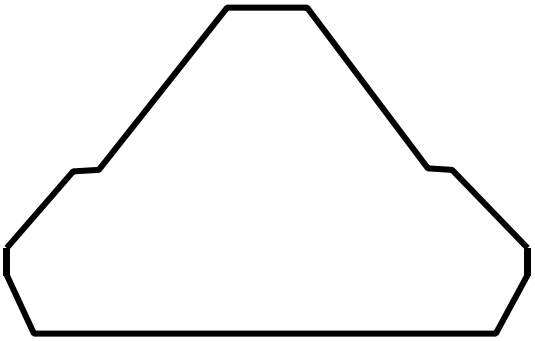


Gambar III.3 Bentuk dasar *sign system*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

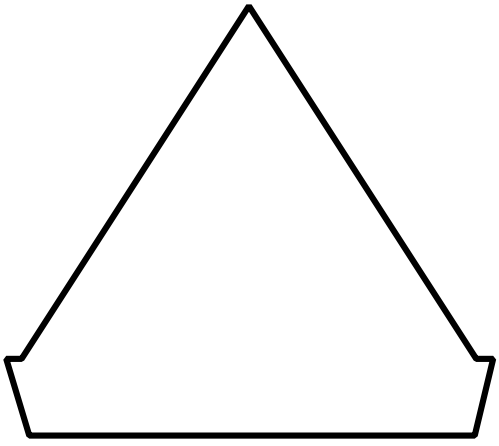
Setelah menyederhanakan bentuk dasar atap Masjid Agung Banten Lama mempunyai bentuk dasar seperti gambar di atas. Bentuk atap masjid digunakan sebagai contoh dari berbagai bentuk bangunan yang rata-rata memiliki bentuk atap seperti Masjid Agung Banten Lama Bentuk dasar ini akan dikembangkan dan digunakan untuk membuat bentuk dari, petunjuk arah, identifikasi tempat, dan regulasi.



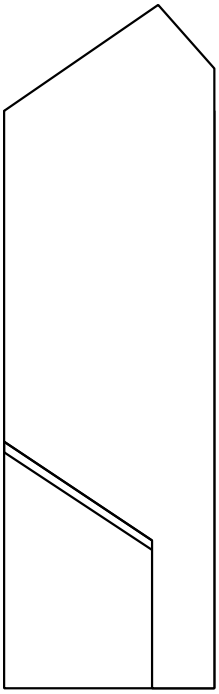
Gambar III.4 Bentuk penunjuk arah
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(2017)



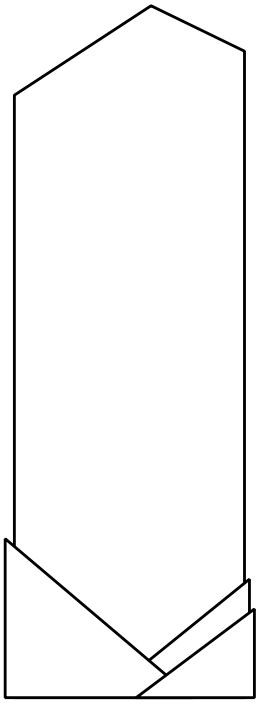
Gambar III.5 Bentuk identifikasi tempat
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(2017)



Gambar III.6 Bentuk regulasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(2017)



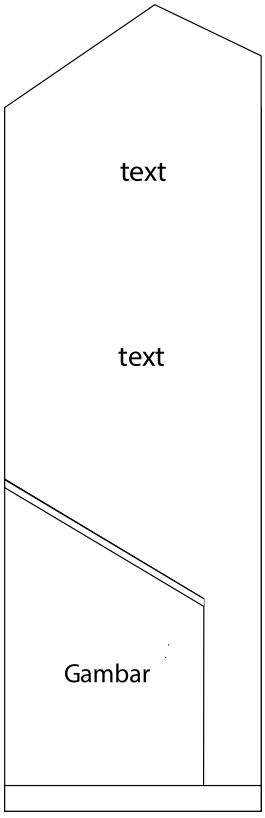
Gambar III.7 Bentuk papan penanda tempat
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)



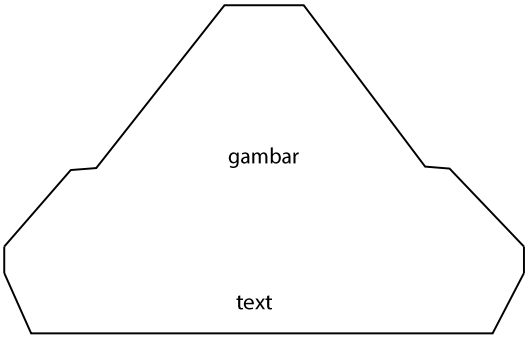
Gambar III.8 Bentuk *main direction*
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(2017)

III.3.2 *Layout*

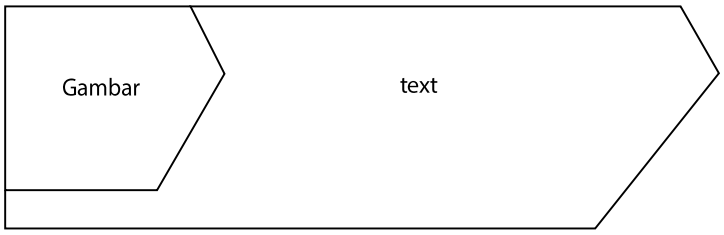
Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen visual yaitu gambar dan teks agar menjadi lebih komunikatif sehingga memudahkan pembaca dalam menerima informasi yang disajikan. Dalam setiap media *layout* yang disusun selalu mengacu pada konsep awal yaitu penempatan unsur-unsur grafis yang disusun sedemikian rupa untuk mendapat kesan yang menarik juga informatif. Untuk mendapatkan kesan tersebut, maka dibuat variasi yang berupa pemberian bentuk yang mengandung unsur Komplek Wisata Banten Lama berupa objek dari setiap bangunan yang disederhanakan yang akan diisi dengan simbol dan tulisan pada *sign system*. Pembedaan ukuran juga warna pada huruf dan simbol yang digunakan untuk memberikan penekanan untuk mempertegas isi dari pesan yang akan disampaikan. Dan teks berisi pesan dan informasi pada *sign system* bagi para wisatawan.



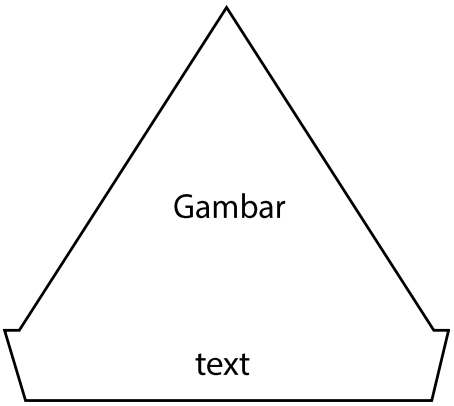
Gambar III.9 Tata letak (*layout*) pada penanda tempat
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(2017)



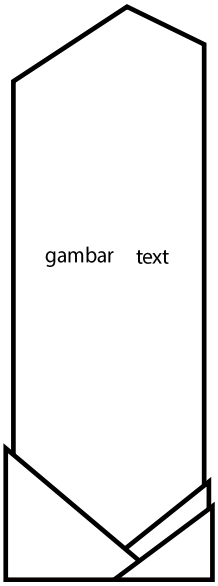
Gambar III.10 Tata letak (l*ayout*) pada papan penanda tempat
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(2017)



Gambar III.11 Tata letak (l*ayout*) pada papan penunjuk arah
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(2017)



Gambar III.12 Tata letak (*layout*) pada papan larangan
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(2017)



Gambar III.13 Tata letak (*layout*) pada main direction
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(2017)

III.3.3 Tipografi

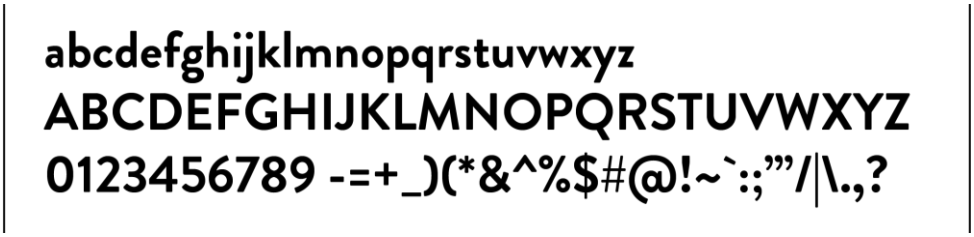
Menurut Dendi Sudianan (2001) dalam buku "pengantar tipografi" gambar adalah elemen grafis yang paling mudah dibaca. Tetapi melalui kata-kata yang terdiri dari huruf oleh huruflah memandu pemahaman pembaca pesan atau ide.

Pada dasarnya huruf memiliki sesuatu yang dapat mengaktifkan gerak mata, energi ini dapat dimanfaatkan secara *positif* apabila dalam penggunaannya senantiasa diperhatikan dalam kenyamanan keterbacaan, serta interaksi huruf terhadap ruang dan elemen-elemen visual yang ada disekitarnya. Oleh karena itu, huruf harus memiliki tingkat keterbacaan yang baik serta menarik yang disesuaikan dengan tema yang diambil. Pemilihan huruf yang digunakan berdasar pada kesan visual yang ingin dicapai, huruf yang digunakan pada media informasi ini adalah jenis huruf:

- **Brandon Grotesque**

  Brandon Grotesque adalah jenis huruf yang tidak memiliki tangkai atau kaki pada bagian atas maupun bawahnya dan memiliki bentuk yang sederhana. Alasan dipilihnya huruf ini adalah karena media yang dirancang adalah media informasi yang menuntut informasi yang jelas maka tingkat keterbacaan pesan yang akan

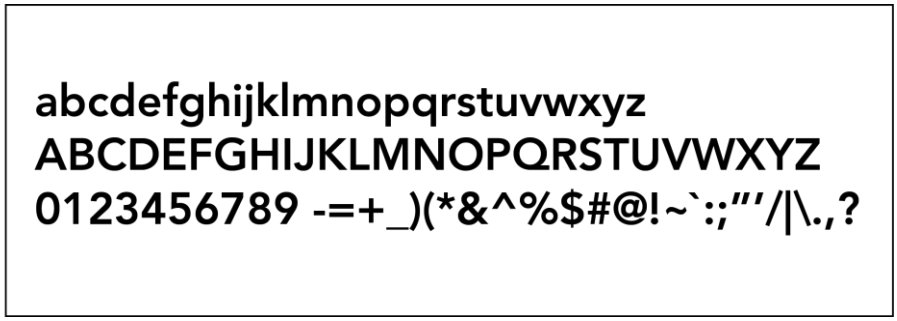
disampaikan harus baik. Maka dipilih jenis huruf Brandon Grotesque, karena mudah terbaca dan ketebalan huruf yang cukup serta kesederhanaan bentuk dari huruf yang sesuai dengan tema yang dituju.



Gambar III.14 Jenis huruf (tipografi) yang digunakan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

- **Avenir LT STD 85 heavy**

  Avenir LT STD 85 Heavy adalah jenis huruf yang tidak memiliki tangkai atau kaki pada bagian atas maupun bawahnya dan memiliki bentuk yang sederhana. Alasan dipilihnya huruf ini adalah karena media yang dirancang adalah media informasi yang menuntut informasi yang jelas maka tingkat keterbacaan pesan yang akan disampaikan harus baik. Maka dipilihlah Avenir LT STD 85 heavy, karena mudah terbaca dan ketebalan huruf yang cukup serta kesederhanaan bentuk dari huruf yang sesuai dengan tema yang dituju.



Gambar III.15 Jenis huruf (tipografi) yang digunakan dua
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar yang dapat berbentuk sketsa atau foto yang kemudian dibuat dan disederhanakan menjadi bentuk ikon yang diambil dari ciri khas Komplek Wisata Banten Lama. Ikon dipilih karna bentuknya yang mudah dimengerti dan bisa menjadi

acuan visual dari objek yang dibuat. Menurut Pierce, ikon adalah hubungan antara tanda dan objeknya atau acuan yang bersifat kemiripan (Sobur, 2004:41).



Gambar III.16 Motif pilin berganda pada Batik Keraton Banten
Sumber: http://www.kompasiana.com/gapey-sandy/motif-batik-banten-tak-boleh-makhluk-hidup_56c457c4137f617b13e4c8a2 (25 Mei 2017)

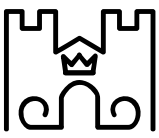


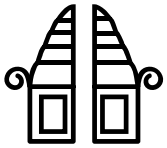
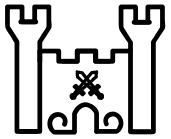
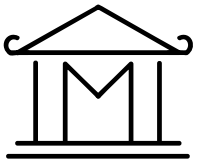
Gambar III. 17 Bentuk dasar *icon*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Bentuk ikon dibuat dari motif pilin berganda pada batik keraton Banten, motif Batik Keraton Banten benar-benar mencirikan ornamen yang biasa ada di keraton, Kesultanan, bahkan di Masjid Agung, oleh karna itu motif pilin berganda dipilih sebagai acuan dalam mebuat *icon* untuk Kompel Wisata Banten lama.

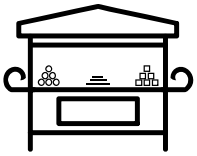
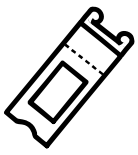
Berikut ini adalah beberapa foto dan icon yang dipakai dalam perancangan media informasi ini adalah:

Tabel III.2 Studi *Icon*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Bentuk awal	Icon	Penjelasan
		icon kubah masjid dipilih untuk menggambarkan objek masjid komplek wisata banten lama.
		icon benteng dipilih untuk menggambarkan objek benteng surosoan

		icon pagoda dipilih untuk menggambarkan objek bangunan vihara avalokitesvara
		icon pintu keraton dipilih untuk menggambarkan objek keraton kaibon.
		icon benteng dipilih untuk menggambarkan objek benteng surosoan
		icon danau dipilih untuk menggambarkan objek danau tasikardi
		icon bangunan museum dipilih untuk menggam-barkan objek danau tasikardi

Tabel III.3 Studi *Icon* kedua
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Bentuk awal	Icon	Penjelasan
		icon warung dipilih untuk menggambarkan objek pedagang.
		icon menara dipilih untuk menggambarkan objek menara banten.
		icon tiket dipilih untuk menggambarkan tempat tiket.

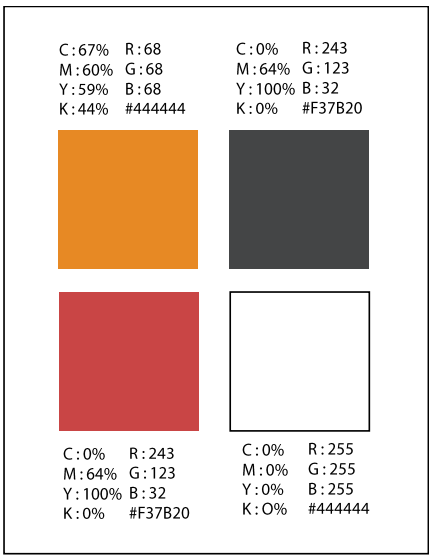
		icon kuburan dan tangan dipilih untuk menggam-barkan ruangan ziarah.
		icon kuburan dipilih untuk menggambarkan objek kuburan para leluhur.
		icon kantor dipilih untuk menggambarkan kantor pengurus.
		icon mobil dipilih untuk menggambarkan objek tempat parkir.

III.3.4 Warna

Setiap warna memiliki karakteristik yang berbeda-beda, yang dimaksudkan karakteristik disini adalah sifat khas yang dimiliki dalam suatu warna. Sebagai bagian dari elemen tata rupa, warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dari sebuah karya desain. Lebih lanjut dijelaskan oleh Dreyfuss “warna digunakan dalam simbol-simbol grafis untuk mempertegas maksud dari simbol tersebut”. Warna dalam perancangan *sign system* ini memakai warna jingga, abu-abu, merah dan putih.

Petunjuk arah dan penanda tempat menggunakan warna orange dan abu-abu. Menurut Sulasmi (2002) menjelaskan bahwa warna jingga merupakan warna yang menarik, memberi kesan yang kuat pada elemen yang dianggap penting sehingga cocok untuk sebuah *sign system* karena *sign system* harus lebih mudah terlihat dan dapat meningkatkan antusiasme yang begitu tinggi pada khalayak sasaran yang melihatnya sedangkan warna abu-abu memiliki sifat yang tenang dan menggambarkan masa lalu

lokasi wisata pada jaman dahulu. Warna merah dan putih dipakai untuk papan larangan Menurut Sulasmi (2002) menjelaskan bahwa warna merah memiliki arti bahaya dan putih memiliki sifat yang terang.



Gambar III.18 *Code* warna yang digunakan
Sumber: Dokumentasi Pribadi
(2017)