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

Pemilihan target audience secara demografis dilihat berdasarkan variabel seperti jenis kelamin, umur, pendapatan, jabatan lokasi geografi, kegiatan keseharian, pendidikan (Deliyanti, 2012:44). Dari segi demografis maka target *audience* yang akan dituju adalah sebagai berikut:

Wisatawan yang ada di seluruh Indonesia yang memiliki hobi berwisata keluar kota dan menikmati keindahan pantai.

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

- Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Usia : Usia 18-24 tahun karena kelompok ini aktif dan energik sehingga kegiatan wisata dapat menyalurkan energi dan kemampuanya.
- Kelas sosial : Menengah atas
- Pendidikan : Pelajar dan Mahasiswa

2. Geografis

Memilih posisi geografis sangat berperan penting untuk menempatkan sebuah tujuan perancangan yang dilakukan.. Secara geografis target *audience* dikhususkan pada masyarakat yang berdomisili di wilayah Kabupaten Serang dan sekitarnya. Alasan memilih Kabupaten Serang dikarenakan letak Pulau Sangiang berada di Kabupaten Serang.

3. Psikografis

Secara psikografi masyarakat dibagi berdasarkan kelas sosial, gaya hidup atau kepribadian. Perilaku dapat berupa sikap, penggunaan dan respon target *audience* terhadap produk yang ditawarkan (Deliyanti 2012:45). Maka target *audience* yang ditentukan secara psikografis adalah masyarakat dengan kelas sosial menengah keatas yang mempunyai keinginan tinggi dalam mengeksplorasi hal-hal baru terutama dalam berwisata. Maksudnya yaitu masyarakat yang mempunyai keinginan untuk menemukan tempat wisata yang baru yang belum banyak diketahui orang lain.

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan yaitu suatu cara yang diterapkan dari hasil pemikiran untuk membuat sesuatu lebih baik agar mencapai suatu tujuan. Dalam hal ini adalah membuat solusi media yang diawali dengan menggambarkan suatu konsep yang telah disusun dengan terarah. Mulai dari memilih gaya *font*, memilih warna, memikirkan suatu bentuk yang akan terlihat menarik yang sesuai dengan kondisi Pulau Sangiang, serta menerapkan suatu gagasan akhir yang akan digunakan pada suatu konsep untuk hasil yang lebih baik. Dalam permasalahan yang dihadapi Pulau Sangiang, strategi perancangan yang tepat yaitu suatu media yang dapat memberikan banyak informasi berupa suatu media visual yang mampu memberikan fasilitas informasi tentang letak tempat wisata yang ada di sekitar Pulau sangiang

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dalam perancangan suatu media tentang informasi ini adalah:

- Bertujuan untuk memberikan informasi petunjuk arah area wisata yang terdapat di sekitar Pulau Sangiang.
- Memberikan informasi kepada khalayak sasaran untuk dapat mengetahui dengan jelas area wsata yang mereka kunjungi.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

2.2.1 Pendekatan Visual

Pendekatan visual dalam perancangan ini yaitu bergaya minimalis dan simpel yaitu gambar yang dibuat tidak terlalu rumit dengan bentuk siluet dan tidak banyak menggunakan elemen grafis untuk background desain supaya wisatawan yang datang lebih mudah memahami apa yang ingin disampaikan melalui desain yang dibuat. Gaya minimalis yaitu desain yang memiliki kesan rapi dan simpel. Maka bentuk dan gaya desain mengambil beberapa referensi dari beberapa media dengan gaya desain Plakatstil. Plakatstil menggunakan gambar yang sederhana dengan tipografi yang dibuat tebal, jelas dan singkat. Dengan menggunakan gaya desain yang simpel diyakini mampu untuk menarik perhatian khalayak yang dituju. Pemilihan warna yang akan digunakan adalah warna hijau. Penggunaan warna ini terinspirasi dari petunjuk arah yang berada di jalan tol maupun jalan raya yang ada d Indonesia dan diambil dari warna daun kelapa agar dapat dilihat jelas pada saat siang dan malam..



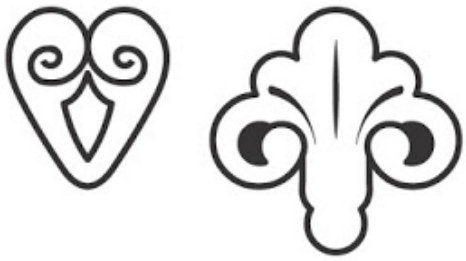
Gambar III.1 Referensi Visual

(Sumber: https://thumbs.dreamstime.com/z/resume-creative-vector-icons-based-modular-system-set-business-concept-vector-icons-presentation-website-61471449.jpg (Diakses pada 16/12/2017))



Gambar III.2 Referensi Warna

(Sumber: https://4.bp.blogspot.com/-UVZy3gRgfx4/WARyLfwdmRI/AAAAAAAAApo/iPMUVcsaOE4JqjmEiUPKKFS1kOXLXoWuwCLcB/s1600/LOGO%2BPROVINSI%2BBANTEN.png (Diakses pada 16/12/2017))



Gambar III.3 Referensi Visual

(Sumber: http://2.bp.blogspot.com/-1GOLlsq8a_Y/Uo2aSBgMGuI/AAAAAAAACWo/2LQAYwlFRGU/s1600/75+Ragam+Hias+Khas+Banten+Rekontruksi+Arkeologi+Nasional.jpg (Diakses pada 16/12/2017))

2.2.2 Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yang akan digunakan dalam rancangan yang dibuat yaitu berlatar belakang tentang Pulau Sangiang dan ditambah sedikit konten tentang Provinsi

Banten untuk melengkapi hasil rancangan dengan baik.. Pilihan bahasa akan menggunakan Bahasa Indonesia.

III.2.3 Mandatory

Perancangan media informasi di Pulau sangiang ini akan melakukan hubungan kerja sama dengan pihak Balai Konservasi Sumber Daya Alam (BKSDA) Jawa Barat Seksi Konservasi Wilayah 1 Serang agar dapat terlaksana dengan baik. BKSDA sebagai pengelola Pulau Sangiang yang betugas untuk menjaga kelestarian flora dan fauna di sekitar pulau. BKSDA juga bertugas mencatat berapa jumlah pendapatan yang diterima dan menghitung berapa jumah wisatawan yang datang setiap bulanya di objek wisata Pulau Sangiang. Pihak BKSDA SKW 1 Serang yang bertanggung jawab mengelola Pulau mengijinkan masuk kawasan konservasi untuk melakukan penelitian di sekitar area pulau dan memberikan persetujuan atas perancangan ini.



Gambar III.4 BKSDA Jawa Barat

(Sumber:
https://www.google.co.id/search?q=balai+konservasi+sumber+daya+alam+jawa+barat&dcr=0&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiAmvLm95rYAhXLN48KHWdkAA8Q_AUICigB&biw=1366&bih=588#imgrc=KyguC-jc3XMxjM: (Diakses pada 21/12/2017))

III.2.4 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 petunjuk arah dan lokasi wisata yang berada di dekitar Pulau Sangiang.

III.2.5 Gaya Bahasa

Bahasa yaitu suatu hal menjadi simbol bagaimana objek itu terbentuk. Dengan adanya bahasa maka dapat membantu menyampaikan informasi apa yang dicapai dengan suatu cara, dalam penyampaian informasi mengenai Pulau Sangiang, gaya bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia yang jelas dan mengikuti aturan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).

III.2.7 Strategi Kreatif

Strategi kreatif dirancang untuk mencapai tujuan yang diharapkan, dalam perancangan ini maka informasi harus efektif dan sesuai dengan kondisi di lapangan. Karena suatu media yang dibuat memiliki kegunaan dalam jangka panjang. Dalam strategi kreatif ini, dibuat pesan menggunakan Bahasa Indonesia pada semua media.

III.2.8 Strategi Media

Pemilihan *sign system* karena terbatasnya petunjuk arah di area wisata tersebut dan demi kenyamanan wisatawan yang berkunjung ke area wisata sekitar pulau agar tidak tersesat. *Design* yang dibuat disesuaikan dengan khalayak sasaran agar efektif 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 Pulau Sangiang ini adalah berupa media *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* (tanda) adalah bentuk komunikasi yang dapat

berbentuk verbal dan visual. Keberadaan tanda menjadi suatu kepentingan bagi masyarakat karena dapat menyampaikan informasi akan sesuatu. Segala sesuatu yang dapat diamati dan dibuat teramati adalah tanda (Tinarbuko, 2009, h.12). Sementara petanda lebih bersifat isi atau gagasan dari apa yang diungkap penanda. Kesimpulannya, hubungan antara keduanyalah yang melahirkan makna (Tinarbuko, 2009: h.91). Sistem tanda berhubungan erat dengan ikon, indeks, dan simbol. Ikon adalah tanda yang mewakili sumber acuan melalui sebuah bentuk replikasi, simulasi, imitasi, atau persamaan. Sebuah tanda dirancang untuk mempresentasikan sumber acuan melalui simulasi atau persamaan. Indeks adalah tanda yang mewakili sumber acuan dengan cara menunjuk padanya atau mengaitkannya (secara eksplisit atau implisit) dengan sumber acuan lain tanda yang mempunyai hubungan sebab akibat atau bukti dari apa yang diwakilinya. Sementara simbol berarti tanda yang mewakili objeknya melalui kesepakatan atau persetujuan dalam konteks spesifik. Makna – makna dalam suatu simbol dibangun melalui kesepakatan sosial atau melalui beberapa tradiasi historis (Danesi, 2004: h.37-38)



Gambar III.5 Contoh ikon, simbol, indeks.

(Sumber: http://4.bp.blogspot.com/--6DZskl1P0c/Vf5OwcVbpsI/AAAAAAAANe4/R96Hq1G6nv8/s1600/3.jpg (diakses pada 30/10/2017))

Sign system dapat diartikan sebuah *system* yang mengatur alur informasi tertentu atau pesan tertentu dengan menggunakan media tanda sebagai sebuah pesan. *Sign system* erat kaitannya dengan elemen visual dan terkait dengan unsur arsitektural sebagai medium dari sistem rambu tersebut. Sistem rambu sendiri merupakan bagian dari sebuah istilah yang dikenal dengan *wayfinding,* yaitu sebuah metode yang mengatur atau mengarahkan orang melalui media sistem rambu, agar mengikuti sesuai dengan yang diinginkan (Sachari, 2004, h.45).

Sign System paling sering diungkapkan dalam kesatuan program pertanda yang informatif dengan visual yang berdampingan. Dalam arti sebagai program pertanda yang dirancang dengan baik berupa visual dalam kesatuan, signage dapat menjadi suatu tanda yang menciptakan identitas unik dan gambaran suatu tempat, dengan demikian efektif menciptakan citra merek dalam bentuk lingkungan (Calori, 2007, h.5).

Dalam sebuah *sign system* menggunakan unsur-unsur yang mewakili dan membentuk citra yang menggunakannya. Setiap unsur dan bagian dari *sign system* harus diperhatikan dan menjadi hal yang penting. Komunikasi informasi merupakan salah satu fungsi dari program *sign system*. Oleh karena itu, sistem konten informasi meliputi, informasi yang ditampilkan pada *sign system*. Bagaimana tanda pesan bernada, dimana informasi *sign system* ini terletak dan bagaimana pesan dan lokasi dari berbagai program *sign system* berhubungan satu sama lain dalam jaringan yang konsisten, sehingga dapat kohesif informatif (Calori, 2007, h.63).

III.2.8.1 Jenis-Jenis *Sign System*

Berdasarkan fungsinya *sign system* dapat dikategorikan menjadi 7 jenis (Calori, 2007, h.71).

1. *Identification signs*

Digunakan sebagai identitas lokasi atau tempat dalam suatu lingkungan. Tapi lokasi Identification signs biasanya memetakan dan isi pesan dan lokasi untuk tanda-tanda identifikasi berkaitan dengan suatu tempat, seperti identifikasi tanda-tanda di bangunan, gedung pencakar langit, dan lainnya.



Gambar III.6 Contoh *identification sign*.
(Sumber: http://www.kalitec.com/wp-content/uploads/2017/05/identification-sign-park-tourism.jpg (diakses pada 30/10/2017))

2. *Directional signs*

Digunakan sebagai petunjuk dari tujuan untuk mengarahkan seseorang keberbagi lokasi tertentu. *Directional signs* juga sering disebut sebagai *wayfinding* karena tanda ini membantu seseorang untuk menemukan cara ke lokasi tujuan. Tujuan dari directional sign agar orang tidak teresesat saat menuju lokasi tertentu



Gambar III.7 Contoh *directional sign*.
(Sumber: http://www.2020signsltd.co.uk/wp-content/uploads/Finger-Post-directional-sign.jpg (Diakses pada 30/10/2017))

3. *Warning signs*

Digunakan sebagai pengingat terhadap bahaya atau keselamatan prosedur dalam lingkungan. Tanda peringatan merupakan sebuah upaya untuk memberikan peringatan bahwa kemungkinan bencana akan terjadi. Bentuk dari tanda - tanda peringatan tersebut biasanya merupakan kesepakatan bersama masyarakat setempat sehingga pada saat terdapat tanda - tanda bahaya tersebut, semua masyarakat akan mengerti dan memahami kasudnya serta mengetahui apa yang harus dilakukan. Pada dasarnya, tanda-tanda perigatan ini harus bisa memenuhi beberapa syarat, diantaranya yaitu dapat menjangkau masyarakat, bersifat segera, tegas dan tidak membingungkan.



Gambar III.8 Contoh *warning sign.*

(Sumber: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/d/da/Crocodile_warning_sign_01.svg/800px-Crocodile_warning_sign_01.svg.png (Diakses pada 30/10/2017))

4. *Regulatory signs*

Dimaksudkan untuk mengatur perilaku manusia atau memberi larangan dalam melakukan kegiatan tertentu disuatu tempat.



Gambar III.9 Contoh *regulation sign.*

(Sumber: https://www.emedco.com/media/catalog/product/Traffic-Signs-RM158-ba.jpg (Diakses pada 30/10/2017))

5. *Operational signs*

Digunakan untuk menginformasikan seseorang tentang penggunaan dan pengoperasian suatu hal dengan sedetail mungkin dengan tujuan sebagai pembelajaran atau mengajarkan.



Gambar III.10 Contoh *operational sign.*

(Sumber:
https://www.stonehousesigns.com/sites/default/files/products/formatted/Danger_Keep_Hands_Clear_Moving_Machinery_JY42_ANSI.jpg (Diakses pada 30/10/2017))

6. *Honorific signs*

Honorific signs digunakan sebagai wujud penghargaan terhadap seseorang yang memiliki hubungan dengan suatu tempat. Biasanya digunakan senagai nama jalan di suatu tempat atau bisa juga dibuatkan patung sebagai bentuk penghaargaan terhadap jasa orang tersebut di derah tertentu. Seperti contohnya jalan Mohammad Toha yaitu seorang komandan Barisan Rakjat Dia dikenal sebagai tokoh pahlawan dalam peristiwa yang kita peringati hari ini yaitu peristiwa Bandung Lautan Api di Kota Bandung, tanggal 24 Maret 1946. Toha meninggal dalam kebakaran dalam misi penghancuran gudang amunisi milik Tentara Sekutu bersama rekannya, Ramdan, setelah meledakkan dinamit dalam gudang amunisi tersebut



Gambar III.11 Contoh *honorific sign.*

(Sumber:
http://assets.nydailynews.com/polopoly_fs/1.1780087.1399313246!/img/httpImage/image.jpg
_gen/derivatives/article_750/rivera-ave.jpg (Diakses pada 30/10/2017))

7. *Interpretive signs*

Interpretative signs membantu seseorang untuk mengetahui arti suatu tempat/hal, sebagai sumber informasi sejarah, geografi, artifak dan lain sebagainya.



Gambar III.12 Contoh *interpretive sign.*

Sumber: http://www.cynwydtrail.org/wp-content/uploads/2010/02/CHTsign.Barmouth_2089.jpg (Diakses pada 30/10/2017))

III.2.8.2 Kriteria *Sign System*

Sign system memperhitungkan fungsi, estetik, dan berbagai macam aspek lainya, yang datanya didapat dari riset, pemkiran, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya. Menurut Sihombing (2001, h.22) pembuatan *sign* yang baik harus mempunyai empat kriteria berikut

1. Mudah dilihat penempatan sign secara tepat.
2. Mudah dibaca bentuk huruf atau tipografi yang digunakan dalam *Sign* sebisa mungkin dapat terbaca dalam kondisi apapun baik siang atau malam
3. Mudah dimengerti bentuk penulisan yang tertera pada *Sign* harus mudah untuk dipahami oleh banyak orang dari berbagai usia dan kalangan. Bentuk tulisannya sebisa mungkin juga harus singkat namun padat.
4. Dapat dipercaya kebenaran informasi yang ditampilkan harus dapat dipercaya. Tidak ada informasi yang salah dan bisa menyesatkan bagi yang membacanya.

Sign system pada perancangan ini bertujuan untuk menyampaikan informasi secara tepat dan jelas kepada khalayak sasaran dengan menggunakan konsep tersendiri dan menggunakan beberapa desain yang dapat diterima dengan baik oleh wisatawan. Desain yang dibuat merupakan bentuk dari suatu desain yang telah ada sebelumnya dan diolah kembali dengan lebih sederhana. *Sign System* di Pulau Sangiang bertujuan untuk memberikan sumber informasi visual secara langsung kepada wisatawan mengenai petunjuk arah dan lokasi wisata di sekitar Pulau Sangiang. Pada perancangan yang dilakukan akan membuat empat jenis *sign system*. yaitu:

- *Identification Sign System:* Berfungsi untuk konfirmasi sebuah tujuan. Pada perancangan ini digunakan untuk area Pantai Pasir Panjang, Area Berkemah, Goa Kelelawar, Puncak Bukit Harapan, konservasi penyu, dan Toilet.

- *Directional Sign System*: Berfungsi sebagai penunjuk arah mengenai lokasi wisata yang terdapat di sekitar Pulau Sangiang
- *Regulatory Sign System:* Dimaksudkan untuk mengatur perilaku manusia atau memberi larangan dalam melakukan kegiatan tertentu di sekitar pulau seperti dilarang berenang, dan dilarang buang sampah sembarangan.
- *Warning Sign:* Berfungsi untuk memberi peringantan kepada wisatawan akan keberadaan hewan liar babi hutan.

2. Media pendukung

Media pendukung berfungsi untuk membantu menguatkan suatu media utama dalam menyampaikan informasi serta bertujuan melengkapi media utama agar terlihat lebih baik. Pada perancangan ini menambahkan media pendukung berupa t-shirt, topi, totebag, kalender, s*leeping bag*, botol minum, mug, 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.

- Tempat Sampah

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

- *Sleeping Bag*

  Sleeping bag berguna untuk alas dan selimut tidur saat berkemah di area wisata Pulau Sangiang. Sleeping Bag akan dijual atau disewakan untuk wisatan yang berkemah.

- *T-shirt*

  Bahan dasar t-shirt yang dipilih adalah bahan cotton combad yang tipis yaitu dengan ukuran ketebalan 30s sehingga khalayak sasaran yang menggunakan merasa baik.

- Topi

  Topi sebagai pelindung kepala yang digunakan untuk melindungi dari panasnya terik matahari. Topi memiliki beberapa jenis dengan ketertarikan sendiri, dalam perancangan ini, jenis topi yang dipilih untuk media pendukung adalah berjenis *Trucker*

- *Tote Bag*

  Tote bag berguna sebagai *packaging* untuk 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 Minum

  Berguna untuk tempat air minum dalam keadaan panas maupun dingin

- Mug

  Merchandise mug bersifat tahan lama dan dapat digunakan sehari-hari untuk minum

- Poster

  Poster yang dibuat ukuran kertas A3 karena memilki ukuran cukup besar sehingga akan mudah dilihat/dibaca oleh masyarakat dan diletakan pada pusat keramaian.

- Media Sosial

  Media sosial akan diunggah menggunakan jejaring sosial Facebook oleh perorangan, dimulai dari administrator Pulau Sangiang kemudian dapat dibagikan oleh khalayak yang melihat. Media sosial lainnya menggunakan aplikasi Instagram alasan memilih aplikasi Instagram sebagai media

pendukung bertujuan untuk menambah keefektifan perancangan dibagian media pendukung.

- Stiker

  Stiker adalah bagian 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 pengelola pulau kepada pengunjung sebagai buah tangan telah berkunjung di Pulau sangiang.

- *Infotainment Map*

  Berguna sebagai petunjuk arah bagi wisatawan yang berkunjung ke Pulau Sangiang

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.1. Tabel Distribusi Media

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

JADWAL DISTRIBUSI MEDIA 2018						
Media	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli
Sign System						
Merchandise						
Tempat Sampah						
Poster						

Stiker						
Media Sosial						

Tabel III.2. Tabel Titik Distribusi

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

JADWAL TITIK DISTRIBUSI 2018				
Media	Mading	Cafe	Ponsel	Pulau
Sign System				
Merchandise				
Tempat Sampah				
Poster				
Stiker				
Media Sosial				

Alasan perancang menggunakan bulan-bulan tersebut yaitu:

- *Sign System*: Promosi *Sign system* digunakan pada februari hingga bulan juli. Alasannya karena media utama dibutuhkan sejak awal agar diperkenalkn kepada wisatawan.

- *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,

- Tempat Sampah: Tempat sampah sangat berfungsi dengan baik untuk kebersihan yang berlangsung pada aktivitas wisatawan saat berada di Pulau

Sangiang. Tempat sampah membantu untuk menciptakan lingkungan yang bersih dan terjaga. Tempat sampah akan ditempatkan pada lokasi tertentu dan disekitar area jalan pulau agar dapat dijangkau dengan mudah oleh wisatawan.

- Poster: Dipromosikan di bulan februari agar para wisatawan yang aan berwisata ke Pulau Sangiang sudah mengetahi ada perancangan baru di area wisata Pulau Sangiang.

- 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,

- Stiker: Stiker hanya disebarkan saat *sign system* telah selesai. Tujuannya untuk promosi secara langsung kepada wisatawan Pulau Sangiang agar semua wisatawan yang datang akan mendapatkan stiker langsung ditempat.

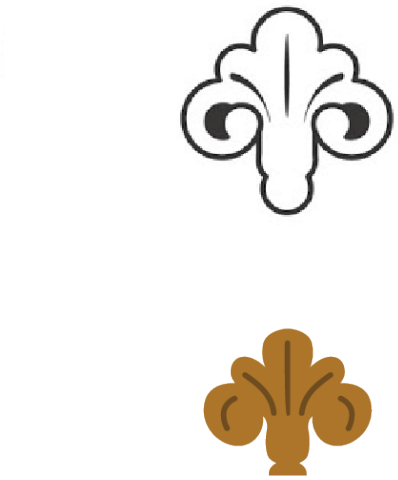
III.3. Konsep Visual

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

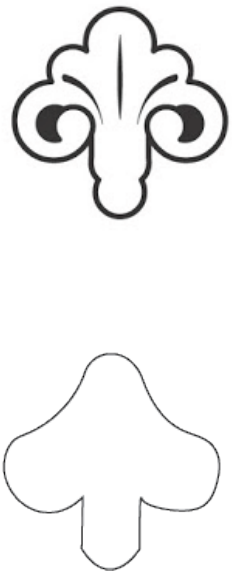
Konsep visual yang digunakan yaitu mengambil dan menampilkan unsur dari bentuk batik Banten dan pohon kelapa karena kelapa merupakan penghasil buah terbanyak di Pulau Sangiang. Dari semua bentuk tersebut, kemudian dikembangkan dan dikombinasikan mealului proses-proses yang kreatif untuk mendapatkan hasil 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. 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.13 Pengambilan bentuk batik Banten sebagai unsur konsep visual
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)



Gambar III.14 Pengambilan bentuk arah

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)





Gambar III.15 Pengambilan *element visual*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

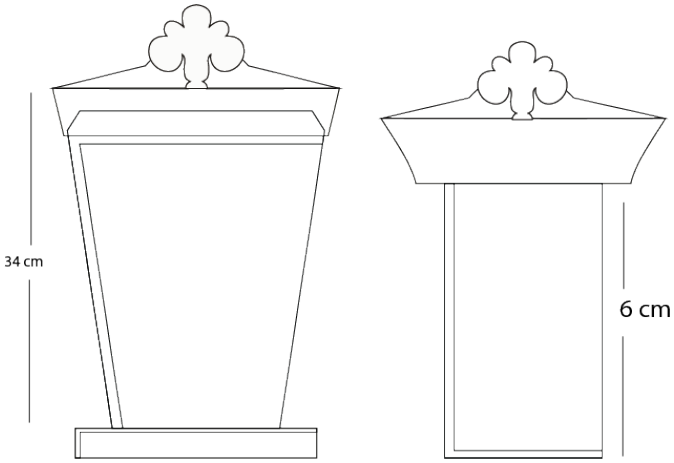
III.3.1 Format Desain

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 1:5 dibawah ukuran asli), lebar ukuran desain menyesuaikan tinggi objek karena sudah dipertimbangkan dengan efesiensi sehingga ukuran *mockup* tersebut dapat terlihat dengan baik oleh pembaca.

Format bentuk desain yang dirancang adalah memiliki satu media *Main Directory Sign System*, lima media *Identification Sign System*,. dua media *Warning Sign System* , satu *Regulation Sign System*, dan dua *Directional Sign System* yang semua media

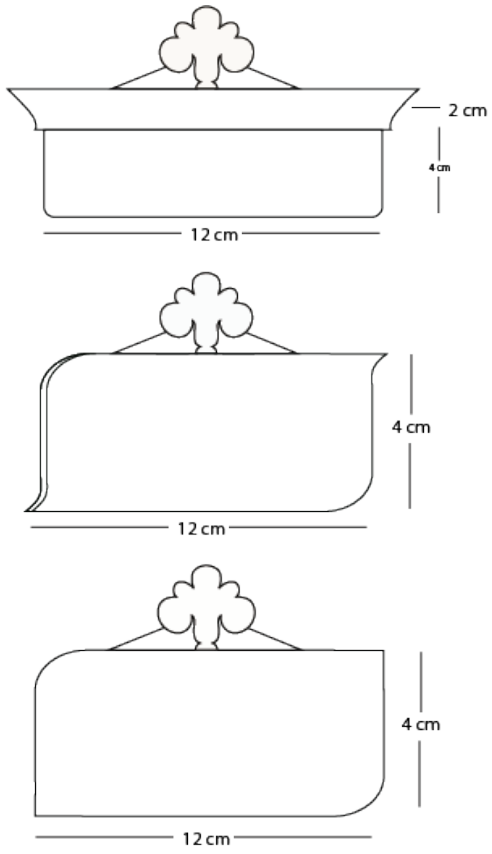
memiliki bentuk meninggi ke atas (potrait) dan masing-masing 1 (satu) dari media *Identification* dan media *Safety Sign System* memanjang kesamping (landscape).

Berikut adalah beberapa gambar dari format desain dan ukuran media yang telah dirancang.



Gambar III.16 Format Desain

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

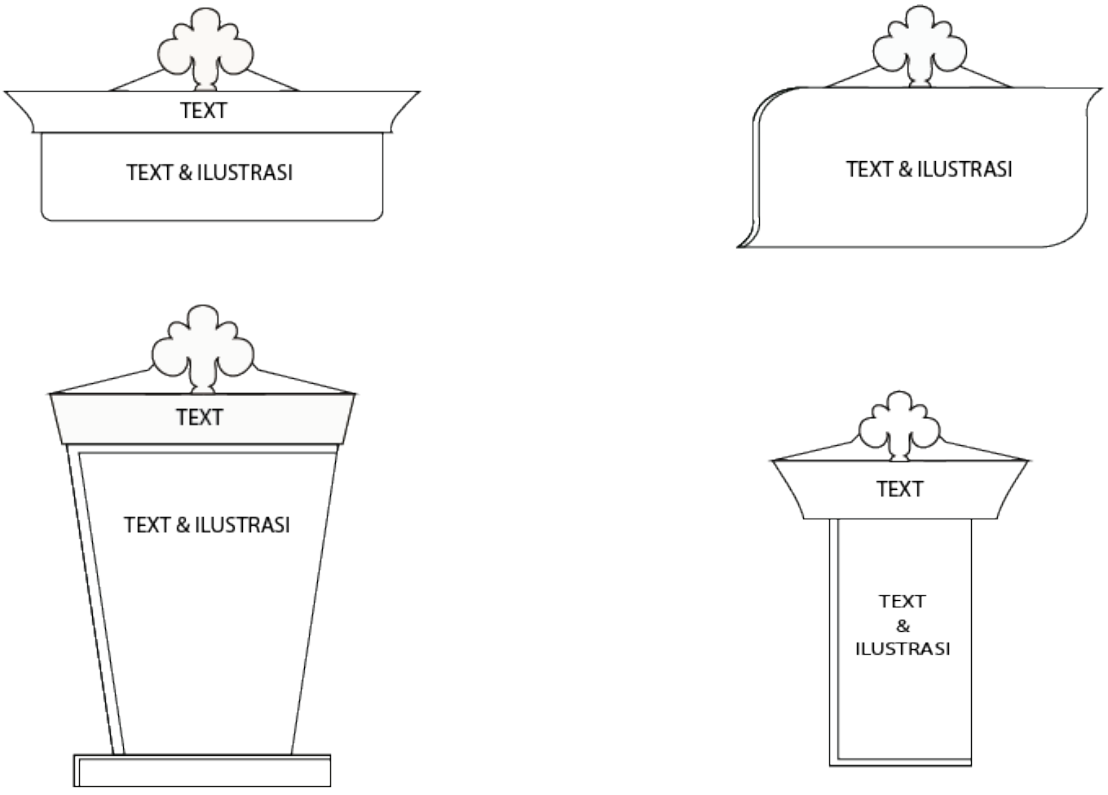


Gambar III.17 Format Desain

Sumber: Dokumentasi Pribadi (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 di Pulau Sangiang. Dibawah ini adalah tata letak perancangan yang diolah:



Gambar III.18 Format Desain

Sumber: Dokumentasi Pribadi (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 menggunakan tipografi dari bentuk *font Impact* yang berjenis *sans serif* karena memiliki kerapatan dan ketebalan sehingga mudah dibaca di tempat umum dan memiliki kesan minimalis. Font memiliki lisensi berkaitan dengan keabsahan kita dalam menggunakan *font* tersebut. Secara umum, lisensi *font* terbagi menjadi dua, *free* dan *commercial*. Free berarti kita bisa mendapatkan, mengunduh font tersebut tanpa biaya. Sedangkan *commercial* berarti berbayar. *Font* yang dipilih adalah *font* yang diunduh secara gratis dan untuk keperluan penulisan ilmiah.



Gambar III.19 Font Impact

(Sumber: http://www.graphic-design.com/Type/2011/hated_fonts/impact.jpg

(Diakses pada 16/12/2017))

III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual.(Kusrianto, 2009 (h.140). Gambar yang dibuat diharapkan diterima dan dipahami oleh wisatawan yang datang supaya pesan yang terkandung di gambar tersebut bisa dipahami wisatawan yang

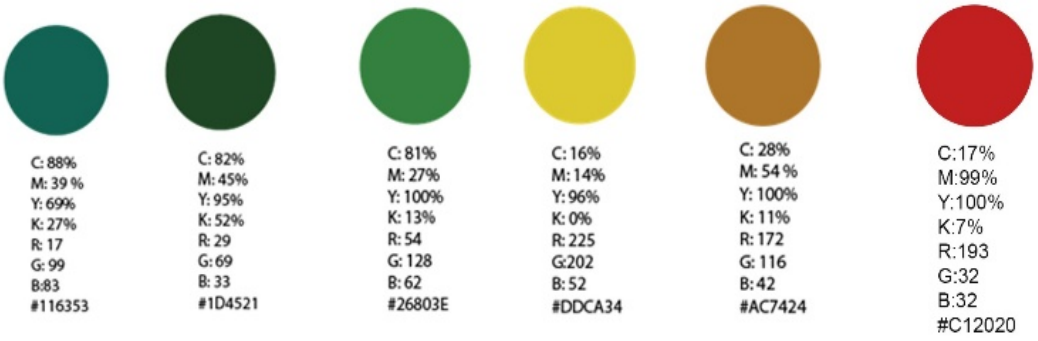
datang sebagai regulasi, petunjuk arah, dan identifikasi tempat wisata di sekitar Pulau Sangiang. Teknik Ilustrasi yang digunakan dalam perancangan sign system ini adalah dengan menggunakan teknik vektor dengan siluet.

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.

Dalam perancangan sign system ini, perancang memilih beberapa warna yaitu warna hijau, warna hijau tua, hijau muda, warna kuning, warna emas, warna merah.

- Warna Hijau: Warna hijau dipilih karena berarti kesuburan. Tanah di Pulau Sangiang menurut warga sekitar sangat subur. Maka dari itu pemilihan warna hijau lebih dominan pada perancangan desain sign system .
- Warna kuning: Warna kuning dipilih karena memiliki arti kebahagiaan. Perpaduan warna kuning yang juga memiliki estetika yang baik saat dipadukan dengan warna yang telah ada.
- Warna emas: Warna emas kerap dikaitkan dengan energi maskulin dan terangnya matahari. Oleh karena itu, warna emas memiliki kesan optimis yang menuntun seseorang untuk berpikir positif. Layaknya matahari, warna emas memiliki daya untuk manambah kehangatan yang dapat memengaruhi segala yang ada di sekitarnya
- Warna Merah: Warna merah adalah warna yang beraura kuat, memberi arti gairah dan memberi energi untuk menyerukan terlaksananya suatu tindakan. Dalam psikologi warna merah memberi arti sebuah simbol keberanian, kekuatan dan energi, juga gairah untuk melakukan tindakan (action), serta melambangkan kegembiraan.. (http://informasitips.com/arti-warna-emas)2017)).



Gambar: III.20 Warna rancangan

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)