BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Menurut Moriarty (2009) Khalayak sasaran merupakan sekumpulan orang dimana pesan komunikasi atau iklan akan ditunjukan. Khalayak sasaran ini berfungsi untuk menentukan target sasaran yang jelas dan tepat untuk mempermudah penyampaian pesan informasi.

III.1.1 Demografis

Demografis yang dipilih dari perancangan ini yaitu adalah remaja tingkat akhir dimana masa tersebut adalah masa sekolah dari SMA hingga perguruan tinggi. Karena menurut Sarlito (2003 :24 – 25) remaja akhir menuju periode masa dewasa memiliki perubahan beberapa hal diantaranya memiliki minat yang makin matang, ego mencari kesempatan untuk menyatu dengan orang lain di dalam pengalaman baru dan memilik bentuk identitas yang tidak akan berubah lagi.

Usia	: 18-25 Tahun
Pendidikan	: SMA / SMK sampai perguruan Tinggi
Ekonomi	: Kelas menengah kebawah
Profesi	: Pelajar, mahasiswa, karyawan dan wirausaha

III.1.2 Geografis

Geografis merupakan suatu letak wilayah yang berada di permukaan bumi yang dikelompokan berbeda-beda, seperti negara, wilayah, kepulauan, provinsi dan kota. Target geografis dari penelitian di Puncak Bintang yaitu masyarakat yang memiliki pemukiman di kota-kota besar dan kota kecil ataupun yang terdapat di berbagai daerah Bandung dan sekitarnya. Karena wilayah Puncak Bintang terletak di daerah Kecamatan Cimenyan Kabupaten Bandung.

III.1.3 Psikografis

Perancangan ini ditujukan kepada semua kalangan pria dan wanita yang mempunyai usia dari 18 sampai 25 tahun. Yang mempunyai profesi sebagai seorang siswa, mahasiswa, karyawan sampai wirausahawan yang jadwalnya padat dengan aktivitas sehari-harinya. Sering meluangkan waktunya di akhir pekan

untuk berjalan-jalan liburan ke berbagai macam tempat bersama keluarga ataupun temannya. Tertarik dengan tempat wisata alam yang menyajikan pemandangan alam serta yang suka mengunjungi tempat-tempat baru yang menjadi perbincangan di media massa ataupun media sosial diantaranya *Instagram, Facebook*, dan lainnya.

III.1.4 *Consumer Insight*

Menurut Amalia (2009:25) *consumer insight* yaitu proses untuk memahami lebih dalam dari latar belakang dan perilaku konsumen atau *audience.* Pencarian informasi perilaku ini sangat penting untuk menjadi proses interaksi yang menguntungkan satu sama lain yaitu perusahaan/produsen dan konsumen/*audience.* Berikut *consumer insight* dari target *audience* diantaranya :

- Sering melakukan perjalanan liburan.
- Aktif dengan media sosialnya .
- Tertarik dengan wisata alam ataupun berkemah.

III.1.5 *Consumer Journey*

Menurut Kasilo (2008:65) *consumer journey* yaitu suatu kegiatan yang mengamati jadwal kegiatan hidup sehari- hari dari target *audience* untuk mencapai sebuah tujuan. *Consumer Journey* dibutuhkan agar konsep yang diterapkan dapat tersampaikan dengan benar. Berikut merupakan tabel dari *consumer journey* dari perancangan ini :

Tabel III.1 *Consumer Journey*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)(2018)

Waktu	**Kegiatan**	**Tempat**	***Point Of Contact***
05.00-06.00	Bangun Tidur, shalat, main *handphone*	Rumah, Tempat Tidur	Melihat *Handphone*, Medsos, Jam Dinding
06.00-06.30	Mandi, Sarapan, Persiapan Perlengkapan	Kamar Mandi, Meja Makan, Dapur	Perlengkapan Mandi, Alat, Makan, Alat Sekolah
06.30-07.00	Perjalanan	Jalan Raya	Kendaraan, Poster, Baliho, Billboard, Spanduk

07.00-12.00	Belajar	Sekolah	Alat Tulis , Meja, Tas Sekolah, Baju, Topi, Seragam Sekolah, Buku Catatan, Papan Pengumuman
12.00-12.45	Istirahat, Makan, Sholat	Kantin, Mushola, Sekolah	*Handphone*, Alat Shalat, Meja, Papan Mading
12.45-14.00	Masuk Kelas, Belajar	Sekolah , Kelas	Seragam Sekolah, Alat Tulis, Buku Catatan, Topi, Papan Tulis
14.00	Pulang Sekolah	Jalan Raya	Kendaraan, Baliho, Spanduk, Billboard,
14.00-17.00	Main, Jalan-Jalan,	Jalan ,Tempat Nongkrong	*Handphone*, Medsos, Spanduk, Billboard Jalanan
17.00-19.00	Pulang, Istirahat, Mandi, Sholat	Jalan Raya, Rumah, Kamar, Kamar Mandi	Kendaraan, Baliho, Spanduk, Billboard Jalanan, Alat Mandi
19.00-21.00	Makan Malam, Main Game, Nonton Tv	Meja Makan, Kamar, Ruang Keluarga	Piring, Botol, *Handphone*, Komputer, Tv, Baju, Jam Dinding, Medsos
21.00-06.00	Tidur	Kamar, Kasur	Alat Tidur

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan memiliki dua kata yaitu strategi dan perancangan. Menurut Rangkuti (2009) strategi merupakan alat untuk mencapai sesuatu untuk mencapai tujuan utama. Sedangkan pengertian perancangan menurut Kusrini (2007:79) yaitu sebuah proses pengembangan spesifikasi sistem baru yang berdasarkan hasil dari rekomendasi analisis sistem.

Dari hasil data yang didapat dengan wawancara dan observasi yang ditujukan kepada wisatawan dan penjaga Puncak Bintang. Permasalahan yang ada di Puncak Bintang didapati yaitu mengenai media informasi berupa *sign system.* Media informasi yang ada di Puncak Bintang sendiri belum terstruktur dengan baik dan juga sarana informasi seperti petunjuk arah sudah tidak jelas untuk dilihat karena sudah pudar dan tidak dapat dibaca dengan baik. Oleh karena itu, maka

dibutuhkan perancangan media informasi berupa *sign system* yang terstruktur dengan baik dan jelas agar Puncak Bintang memiliki ciri khas tersendiri dan juga mempermudah wisatawan mengakses fasilitas-fasilitas yang ada di Puncak Bintang.

Strategi perancangan untuk Masalah ini yaitu penulis melakukan pengumpulan semua hasil data dari objek wisata Puncak Bintang untuk mendapatkan banyak referensi sebagai pembuatan media informasi berupa *sign system* yang didalamnya memilik berbagai macam informasi berupa petunjuk arah, fasilitas, identitas, anjuran dan larangan untuk para wisatawan yang datang. Dengan adanya perancangan ini diharapkan wisatawan dapat lebih memahami informasi yang ada.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Menurut Onong Uchjana Effendy (2002) komunikasi adalah seorang penyampai pesan untuk orang lain yang bertujuan untuk memberitahukan, mengubah sikap atau pendapat, dan juga prilaku orang tersebut. Pesan dapat berupa lisan ataupun media.

Tujuan komunikasi dari perancangan media informasi yang berupa *sign system* ini sangat penting agar pesan-pesan yang sudah dimasukan kedalam *sign system* tersampaikan dengan baik sesuai dengan target *audience.* Maka dari itu tujuan komunikasi perancangan *sign system* yang didapat diantaranya :

- Untuk mempermudah wisatawan yang datang mengakses semua fasilitas yang ada di Puncak Bintang, terutama untuk wisatawan yang baru berkunjung ke Puncak Bintang.
- Untuk memberikan informasi kepada wisatawan mengenai peraturan-peraturan, fasilitas, dan tempat yang ada di Puncak Bintang.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Dalam perancangan ini penulis mengunakan pendekatan komunikasi yang terdapat dua pendekatan yaitu pendekatan komunikasi visual dan verbal :

1. Pendekatan Komunikasi Visual

   Pendekatan visual yang dilakukan untuk perancangan media informasi melalui *sign system* di Puncak Bintang ini untuk menyampaikan informasi kepada wisatawan menggunakan *icon,* tipografi, dan ilustrasi dibuat dengan bentuk

gaya yang minimalis agar wisatawan mengerti dan memahami isi pesan informasi yang disampaikan.

2. Pendekatan Komunikasi Verbal

   Pendekatan Verbal yang akan digunakan dalam perancangan ini untuk menyampaikan pesan informasi yang menggunakan gaya Bahasa Indonesia yang baik dan benar agar wisatawan dapat memahami informasi tersebut dengan baik, karena informasi yang akan diberikan sebagian besar dikonsumsi oleh wisatawan Indonesia.

III.2.3 *Mandatory*

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia *mandatory* adalah orang atau pemerintah yang mendapatkan amanat, pemangku amanat, mandataris, yang bersifat perintah atau penguasan, wajib. Perancangan media informasi berupa *sign system* ini diberikan *mandatory* oleh pihak Perhutani KPH Bandung Utara.



Gambar III.1 Logo Perhutani
Sumber : http://www.bumn.go.id/perhutani/halaman/200.html (2018)

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan perancangan media informasi berupa *sign system* ini yaitu ditunjukan untuk semua wisatawan yang datang ke lokasi Puncak Bintang. Dan pesan yang akan disampaikan kepada *target audience* tersebut yaitu papan informasi yang berupa petunjuk arah, identifikasi tempat, anjuran dan larangan yang ada di objek wisata Puncak Bintang.

III.2.5 Gaya Bahasa

Dalam perancangan media informasi berupa *sign system* ini menggunakan gaya bahasa yang formal yaitu Bahasa Indonesia, yang bertujuan untuk dapat dipahami dan dimengerti dengan mudah oleh semua wisatawan dengan semua usia. Bahasa yang digunakan yaitu Bahasa Indonesia karena mayoritas pengunjung yang datang yaitu warga lokal di area Kota Bandung.

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi yang akan digunakan yaitu menggunakan visual yang mewakili semua objek di Puncak Bintang yang mempunyai bentuk sederhana dan dapat dengan mudah dimengerti. Untuk dapat menjadikan visual tersebut memilik daya tarik, di setiap rancangan *sign system* yang dibuat memiliki *icon* dari bentuk sederhana yang akan menjadi ciri setiap lokasi ataupun bangunan dan penggunaan warna yang menarik yang dapat menarik perhatian wisatawan. Media informasi menggunakan gambar dan huruf, huruf yang akan digunakan yaitu memakai huruf yang hampir sama dengan bentuk dari *sign system* yang akan dibuat dan juga tidak terlalu rumit agar memudahkan dan terbaca jelas oleh wisatawan yang datang. Perancangan media informasi berupa *sign system* ini akan dibuat dengan informasi petunjuk arah, identitas¸ anjuran serta larangan dan menggunakan bentuk yang disesuaikan dengan nama dari perancangan ini yaitu diambil dari sebuah bentuk puncak dan bintang yang akan digabungkan dan dikembangkan.

III.2.7 Strategi Media

Media yang akan digunakan untuk perancangan *sign system* ini yaitu menggunakan media cetak dan untuk bahan materialnya akan disesuaikan dengan kebutuhan *sign system outdoor*. Didalam perancangan ini akan menggunakan dua media yang akan dibuat yaitu media utama dan media pundukung.

1. **Media Utama**

   Menurut Tinarbuko (2012:12) pengertian *sign system* adalah sebuah rangkaian representasi dari visual dan simbol yang memiliki fungsi untuk media interaksi manusia dengan ruang publik. Jenis *sign system* yang akan dipakai untuk perancangan objek wisata Puncak Bintang ini diantaranya memakai tiga jenis *sign system*, yaitu :

- Petunjuk Arah (*Direction)*

  Jenis tanda ini akan digunakan untuk membantu wisatawan mencari sebuah tempat atau lokasi fasilitas yang akan dituju di objek wisata Puncak Bintang.
- Tanda Pengenal (*Identification)*

  Jenis tanda ini akan digunakan sebagai suatu tanda pengenal dan juga sebagai pembeda dari sebuah tempat ataupun fasilitas-fasilitas yang ada di area Puncak Bintang.
- Tanda Larangan dan Peringatan (*Regulation)*

  Jenis tanda ini akan digunakan untuk memberikan informasi di Puncak Bintang mengenai suatu anjuran ataupun peraturan-peraturan yang dilarang di daerah lokasi Puncak Bintang.

2. Media Pendukung

Media pendukung adalah suatu media tambahan untuk melengkapi dan mendampingi media utama. Media pendukung yang akan digunakan diantaranya :

- Peta Kreatif (*Infotainment map)*

  Media ini digunakan untuk memudahkan wisatawan untuk mengetahui lokasi atau fasilitas yang ada di area Puncak Bintang dan berfungsi sebagai panduan untuk melihat denah di semua wilayah Puncak Bintang.
- Brosur

  Media ini digunakan untuk membantu wisatawan sebagai panduan untuk melihat denah area Puncak Bintang, dengan adanya brosur ini dapat di bawa oleh wisatawan melihat tempat yang diinginkan.
- Tempat Sampah

  Media ini digunakan untuk mengingatkan kepada wisatawan yang datang untuk tetap menjaga kebersihan di objek wisata Puncak Bintang.

Adapun cenderamata atau souvenir yang disediakan dan diperjual belikan di objek wisata Puncak Bintang diantaranya adalah :

- *T-Shirt*

  T-Shirt digunakan untuk diperjual belikan kepada wisatawan Puncak Bintang, yang bertujuan untuk mengingatkan para pengunjung yang sudah datang ke Puncak Bintang.

- Gantungan Kunci

  Gantungan Kunci merupakan *souvenir* yang diperjual belikan di loket Puncak Bintang, yang bertujuan untuk mengingatkan para pengunjung yang sudah datang ke Puncak Bintang.

- Pin

  Pin merupakan *souvenir* yang diperjual belikan di loket Puncak Bintang, yang bertujuan untuk mengingatkan para pengunjung yang sudah datang ke Puncak Bintang.

- Stiker

  Stiker merupakan *souvenir* yang dibagikan secara gratis setelah membeli kaos yang dijual di Puncak Bintang, yang bertujuan untuk mengingatkan para pengunjung yang sudah datang ke Puncak Bintang.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Strategi distribusi yaitu bentuk perencanaan untuk menyalurkan informasi yang terjadwal untuk target *audience*. Dalam strategi media utama *sign system* ini akan ditempatkan di tempat yang tepat dan dibeberapa tempat yang ramai wisatawan yang melewati lokasi tersebut. Untuk media pendukung *infotainment map* akan ditempatkan di depan pintu masuk gerbang Puncak Bintang untuk melihat keseluruhan lokasi yang ada di Puncak Bintang, untuk brosur juga akan disebarkan kepada wisatawan di pintu masuk ketika membeli tiket masuk, untuk tempat sampah akan diletakan di dalam toilet yang berfungsi untuk pembuangan tisu dan lainya, dan ada juga beberapa media berupa souvenir yang akan didistribusikan diantaranya yaitu :

Tabel III.2 Lokasi Distribusi
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

No	Media	Tempat	Keterangan Distribusi
1	Brosur	Pos Tiket	Dibagikan gratis sebagai sarana informasi kepada pengunjung
2	*T-Shirt*	Toilet	Diperjual belikan kepada para wisatawan Puncak Bintang
3	Gantungan Kunci	Pos Tiket	Diperjual belikan kepada para

			wisatawan Puncak Bintang
4	Pin	Pos Tiket	Diperjual belikan kepada para wisatawan Puncak Bintang
5	Stiker	Pos Tiket	Dibagikan gratis setelah membeli *T-Shirt* Puncak Bintang.

Tabel III.3 Waktu distribusi
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

No	Media	Bulan					
		8	9	10	11	12	1
1	Brosur						
2	*T-Shirt*						
3	Gantungan Kunci						
4	Pin						
5	Stiker						

III.3 Konsep Visual

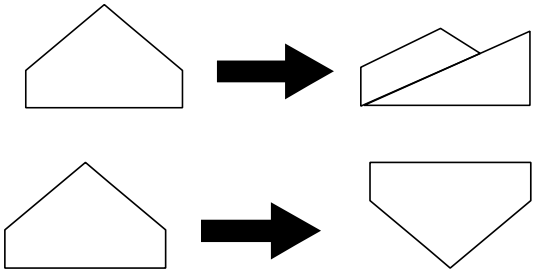
Perancangan media informasi ini mempunyai konsep visual yang akan ditampilkan didalamnya yaitu terinspirasi dari lokasi objek wisata Puncak Bintang. Untuk bentuk papan *sign system* yang di buat diambil dari bentuk dan nama yang sesuai dengan objek wisata yaitu puncak dan bintang. Sedangkan untuk *icon* yang terdapat didalam *sign system* mengambil dari bentuk sebuah bintang yang memiliki siku-siku dan tidak memiliki lingkaran didalamnya. Dan untuk membedakan warna agar wisatawan dapat mengetahui fungsi dari *sign system* tersebut, maka warna dibuat dengan berbeda dari jenis-jenis yang dibuat diantaranya, warna merah dan kuning dibuat untuk *sign regulasi*, warna hijau dibuat untuk *sign identification,* sedangkan warna biru dibuat untuk *sign direction.*

III.3.1 Format Desain

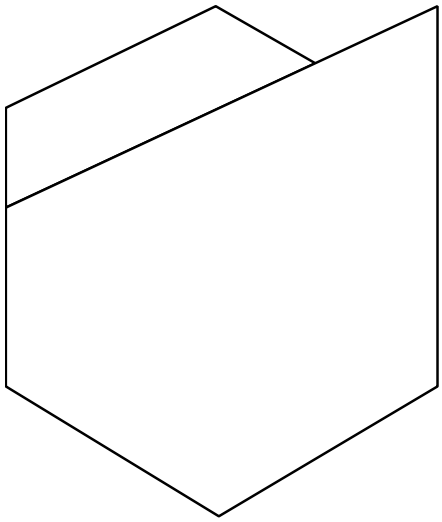
Dalam perancangan media informasi Puncak Bintang, format yang dipakai akan dibuat dalam bentuk minimalis dari posisi *potrait* ataupun *landscape.* Dalam bentuk posisi *potrait* akan dimasukan kedalam papan identifikasi tempat, anjuran, dan juga larangan. Dan untuk bentuk posisi *landscape* akan dimasukan kedalam papan petunjuk arah.



Gambar III.2 Bentuk dasar 1
Sumber : www.pariwisatabandung.info /mau -ke-bukit-bintang-bandung-ini-caranya (2018)



Gambar III.3 Hasil bentuk 1
Sumber : Dokumentasi pribadi (2018)

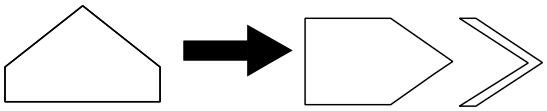


Gambar III.4 Bentuk *sign system identification & regulation*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Format desain yang diambil untuk *identification & regulation* ini yaitu mengambil unsur bentuk puncak yang ada di objek wisata puncak bintang. Puncak memiliki bentuk seperti bentuk segitiga yang akan dikembangkan lagi menjadi sebuah bentuk dasar untuk membuat *sign identification* dan *regulation.*



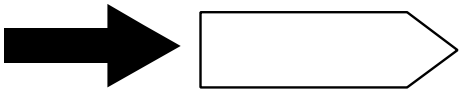
Gambar III.5 Bentuk dasar 2
Sumber : www.pariwisatabandung.info /mau -ke-bukit-bintang-bandung-ini-caranya (2018)



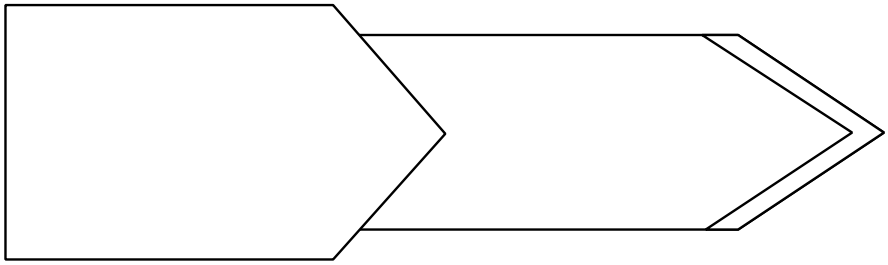
Gambar III.6 Hasil bentuk 2
Sumber : Dokumentasi pribadi (2018)



Gambar III.7 Bentuk dasar 3
Sumber : Dokumentasi pribadi (2018)



Gambar III.8 Hasil bentuk 3
Sumber : Dokumentasi pribadi (2018)

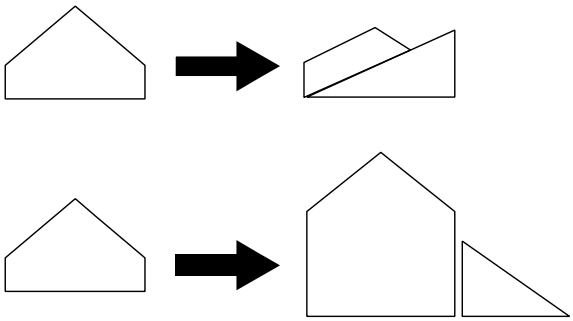


Gambar III.9 Bentuk *sign system direction*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

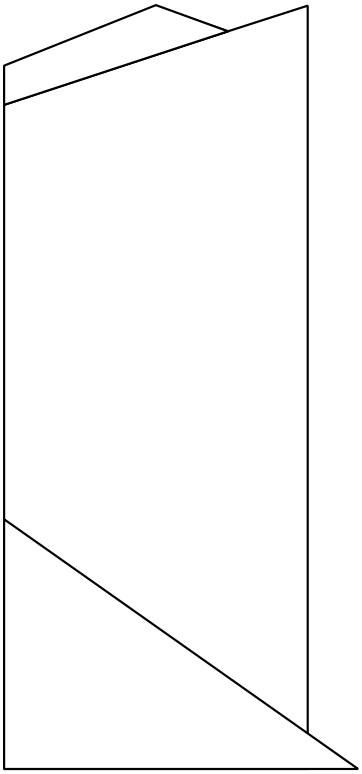
Format desain yang diambil untuk *sign direction* ini yaitu terinspirasi juga dari puncak yang sudah disederhanakan dan dikembangkan menjadi dasar berbentuk segitiga dan menggabungkan petunjuk arah yang sudah ada di puncak bintang. Fungsi dari petunjuk arah ini yaitu untuk membantu wisatawan mencari lokasi yang akan dituju.



Gambar III.10 Bentuk dasar 4
Sumber : www.pariwisatabandung.info /mau -ke-bukit-bintang-bandung-ini-caranya (2018)



Gambar III.11 Hasil bentuk 4
Sumber : Dokumentasi pribadi (2018)



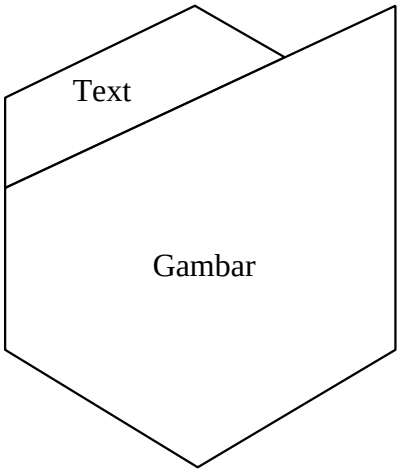
Gambar III.12 Bentuk Dasar *Main Direction*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Format desain untuk *main direction* ini juga sama terinspirasi dari bentuk puncak dan bintang yang sudah disederhanakan lalu menambahkan bentuk segitiga di bagian bawahnya.

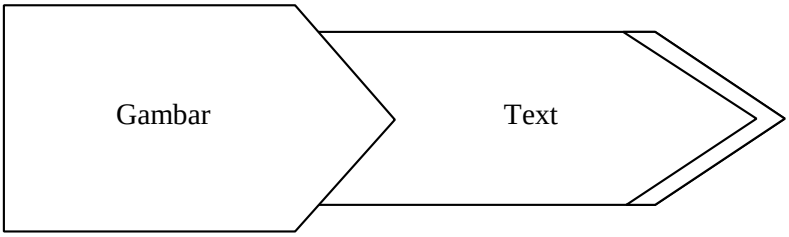
III.3.2 Tata Letak (*Layout)*

Menurut Hendri Hendratman (2008: 25) *layout* adalah sebuah bentuk elemen yang memiliki pesan yang berarti. Layout harus dibuat menjadi lebih mudah agar dapat dimengerti, ketika pada sebuah iklan yang termasuk didalamnya yaitu *headline, bodycopy, ilustrasi*, dan juga beberapa pendukung lainya.

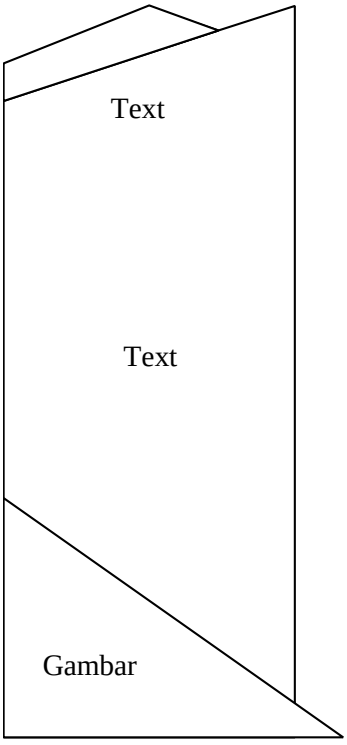
Tata letak yang ingin disampaikan dari perancangan ini yaitu menampilkan sebuah visual berbentuk gambar dan teks untuk memberikan kemudahan wisatawan dalam melihat sebuah informasi yang dibuat. Di setiap layout yang digunakan, akan dibuat sebuah bentuk bervariasi berupa bentuk yang mengandung unsur Puncak Bintang yaitu bangunan dan lokasi yang ada di Puncak Bintang dan juga referensi yang didapatkan dan akan disederhanakan dan di isi menggunakan *icon* dan tulisan pada *sign system.*



Gambar III.13 Tata Letak (*Layout)* pada identifikasi tempat & regulasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar III.14 Tata Letak (*Layout)* pada petunjuk arah
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar III.15 Tata Letak (*Layout)* Bentuk Main Direction
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

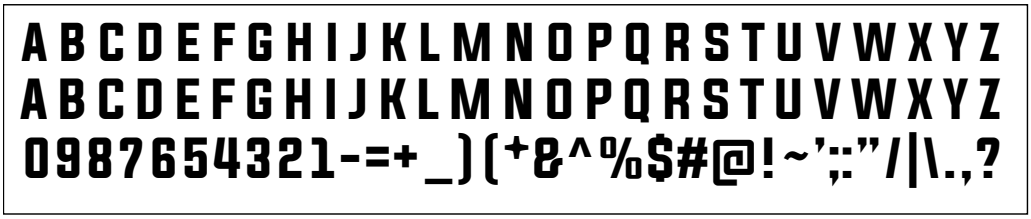
III.3.3 Tipografi

Menurut Danton Sihombing (2001) tipografi adalah sebuah ilmu yang belajar mengenai sebuah huruf yang berfungsi sebagai fungsi komunikasi dan fungsi estetis, fungsi komunikasi yang digunakan sebagai menyampaikan pesan (informasi) yang berbentuk teks yang jelas, dan untuk fungsi estetis digunakan sebagai alat penunjang penampilan sebuah pesan untuk terlihat menarik.

Pemilihan huruf yang akan dipakai pada perancangan *sign system* ini yaitu yang memiliki tingkat keterbacaan yang baik dan menarik yang akan disesuaikan dengan tema dan bentuk yang dipilih, dan jenis tipografi yang akan digukan adalah jenis huruf :

- **Evogria**

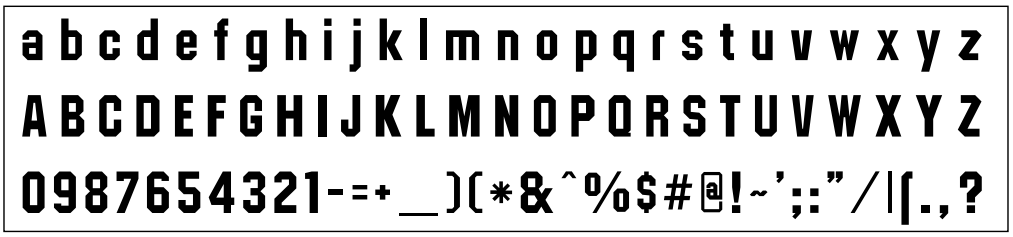
  Evogria adalah jenis huruf *sans serif* yang bentuknya sederhana dan mempunyai ketebalan huruf dan tidak mempunyai tangkai serta dapat mendapatkanya secara gratis. Dipilihnya jenis huruf ini karena memiliki kemiripan dengan konsep bentuk *sign system* yang dibuat yaitu memiliki sudut yang lancip. Font ini dipakai di seluruh *icon sign system.* Pembuat huruf tersebut yaitu bernama Situjuh Nazara yang berasal dari Negara Indonesia.



Gambar III.16 Jenis Huruf (Tipografi) Evogria
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

- **College TM Regular**

  College TM Regular adalah jenis huruf *sans serif* yang bentuknya sederhana dan mempunyai ketebalan huruf dan tidak mempunyai tangkai serta dapat mendapatkanya secara gratis. Dipilihnya jenis huruf ini karena media yang dipakai yaitu media informasi yang keterbacaan pesannya harus jelas dan baik untuk memudahkan pesan yang akan dimasukan di dalamnya, dan juga jenis font ini memilki kemiripan juga dengan bentuk *sign system* yang dibuat yaitu memiliki sudut yang lancip. Pembuat huruf tersebut yaitu bernama Dieter Steffmann yang berasal dari Negara Jerman.



Gambar III.17 Jenis Huruf (Tipografi) College TM Regular
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

III.3.4 Ilustrasi

Ikon adalah sebuah hubungan antara tanda dan objeknya yang memiliki kemiripian dengan bentuk aslinya (Sobur, 2004:41). Ilustrasi yang akan diterapkan yaitu sebuah gambar atau foto yang telah disederhanakan dalam bentuk sebuah icon yang diambil dari objek wisata Puncak Bintang. Alasanya dipilih *Icon* yaitu mudah dimengerti dan juga memiliki bentuk-bentuk yang sangat sederhana. *Icon* adalah sebuah tanda yang memiliki kemiripan dengan bentuk wujud aslinya sebagaimana yang dikenali oleh pemakainya (Budiman, 2004:29).



Gambar III.18 Bentuk dasar *icon*
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)

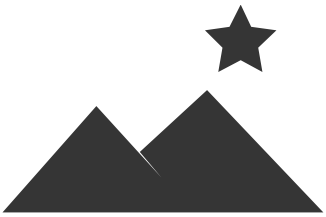
Ilustrasi yang diterapkan dalam perancangan ini yaitu berbentuk *icon* yang diambil dari segitiga sebuah gambar bintang yang berada di area Puncak Bintang dan akan mencirikan sebuah bentuk dari perancangan *sign system ini* dan menyesuaikan dengan nama objek wisatanya yaitu Puncak Bintang, oleh karena itu konsep ini diambil sebagai dasar dari acuan untuk membuat *sign system* di area objek wisata Puncak Bintang. Berikut ini adalah semua bentuk *icon* dan foto yang akan digunakan untuk perancangan *sign system* tersebut :

- *Icon* Puncak Bintang

  Icon Puncak Bintang dipakai untuk *sign identification* diambil dari dua puncak untuk pembeda dengan *icon* gunung dalam pembuatanya mengacu pada referensi.



Gambar III.19 Referensi 1
Sumber : https://www.indonesiakaya.com/jelajah-indonesia/detail/panorama-keindahan-bukit- telang-pelaihari(akses 10 juli 2018)



Gambar III.20 *Icon* puncak bintang
Sumber : Dokumentasi pribadi(2018)

- *Icon* Hutan Pinus

  Icon Hutan Pinus dipakai untuk *sign identification* diambil dari acuan referensi yang telah disederhanakan menjadi sebuah *icon*.



Gambar III.21 Referensi 2
Sumber : https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/forest-pine-tree-foliage-natural-trunk-icon-vector-15063892
(akses 10 juli 2018)



Gambar III.22 *Icon* hutan pinus
Sumber : Dokumentasi pribadi(2018)

- *Icon* Area Camping

  Icon Area Camping dipakai untuk *sign identification* diambil dari acuan referensi yang telah disederhanakan menjadi sebuah *icon*.



Gambar III.23 Referensi 3
Sumber : http://malesjalan-jalan.blogspot.com/2017/03/tempat-wisata-bukit-moko-bandung.html(akses 10 juli 2018)



Gambar III.24 *Icon* area *camping*
Sumber : Dokumentasi pribadi(2018)

- *Icon* Dermaga Bintang

  Icon Dermaga Bintang dipakai untuk *sign identification* diambil dari bentuk bangunan aslinya yang telah disederhanakan menjadi sebuah *icon.*



Gambar III.25 Referensi 4
Sumber: Dokumentasi pribadi (2018)



Gambar III.26 *Icon* dermaga bintang
Sumber : Dokumentasi pribadi(2018)

- *Icon* Patahan Lembang

  Icon Patahan Lembang dipakai untuk *sign identification* dan diambil dari suasana yang ada telah disederhanakan menjadi sebuah *icon.*



Gambar III.27 Referensi 5
Sumber: https://www.pinterest.co.uk/pin /306104105900619663/ (akses 10 juli 2018)



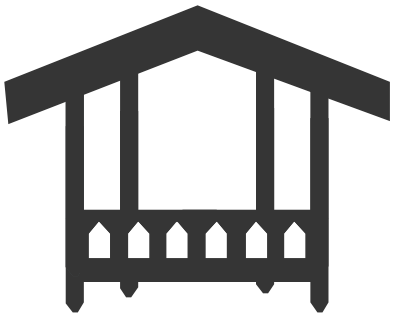
Gambar III.28 *Icon* patahan lembang
Sumber : Dokumentasi pribadi(2018)

- *Icon* Tempat Istirahat

  Icon Tempat Istirahat dipakai untuk *sign identification* diambil dari bentuk bangunan aslinya yang telah disederhanakan menjadi sebuah *icon.*



Gambar III.29 Referensi 6
Sumber : Dokumentasi pribadi(2018)



Gambar III.30 *Icon* tempat istirahat
Sumber : Dokumentasi pribadi(2018)

- *Icon* Pusat Informasi

  Icon Pusat Informasi dipakai untuk *sign identification* diambil dari acuan referensi yang telah disederhanakan menjadi sebuah *icon*.



Gambar III.31 Referensi 7
Sumber :https://livejapan.com/id/article-a0000233(akses 10 juli)



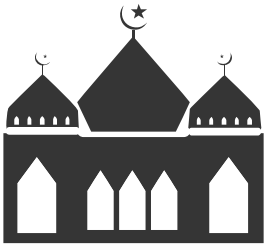
Gambar III.32 *Icon* pusat informasi
Sumber : Dokumentasi pribadi(2018)

- *Icon* Muhola

  Icon Mushola dipakai untuk *sign identification* diambil dari bentuk masjid karena mushola identik dengan kubah di atas bangunan dan tetap mengacu pada referensi yang telah disederhanakan menjadi sebuah *icon*.



Gambar III.33 Referensi 8
http://www.wiradadi.desa.id/mushola-al-ikhlas(akses 10juli 2018)



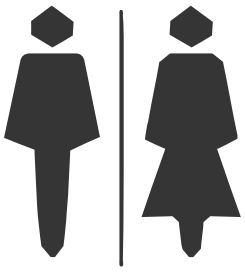
Gambar III.34 *Icon* mushola
Sumber : Dokumentasi pribadi(2018)

- *Icon* Toilet

  Icon Toilet dipakai untuk *sign identification* diambil dari acuan referensi yang telah disederhanakan menjadi sebuah *icon*.



Gambar III.35 Referensi 9
Sumber : http://www.homenayoo.com/read-me-68(akses 10 juli 2018)



Gambar III.36 *Icon* toilet
Sumber : Dokumentasi pribadi(2018)

- *Icon* Petunjuk Arah Toilet

  Icon Petunjuk Arah ini dipakai untuk *sign direction* dibedakan dengan *icon t*oilet *identification* karena *sign identification* toilet tidak untuk menunjukan arah melainkan hanya untuk membedakan laki-laki dan perempuan.



Gambar III.37 Referensi 10
Sumber : https://www.signaturehardware.com /koenig-one-piece-round-siphonic-toilet-ada-compliant.html (akses 10 juli 2018)



Gambar III.38 Icon petunjuk toilet
Sumber : Dokumentasi pribadi(2018)

- *Icon* Tempat Parkir

  Icon Tempat Parkir dipakai untuk *sign identification* diambil bentuk kendaraan motor karena mayoritas yang datang memakai kendaraan bermotor dan tetap dengan acuan referensi yang sudah disederhanakan.



Gambar III.39 Referensi 11
Sumber : https://www.myparkingsign.com /Parking-Signs/Motorcycle-Parking-Signs.aspx (akses 10 juli 2018)



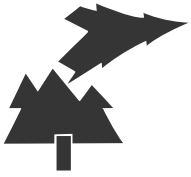
Gambar III.40 *Icon* tempat parkir
Dokumentasi pribadi(2018)

- *Icon* Pohon Tumbang

  Icon Pohon Tumbang dipakai untuk *sign regulation* diambil dari acuan referensi yang telah disederhanakan menjadi sebuah *icon*.



Gambar III.41 Referensi 12
Sumber : http://lenteraswaralampung.com/ berita -tanggapi-pohon-tumbang-.html (akses 10 juli 2018)



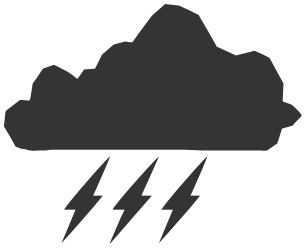
Gambar III.42 *Icon* pohon tumbang
Dokumentasi pribadi(2018)

- *Icon* Petir

  Icon Petir dipakai untuk *sign regulation* diambil dari acuan referensi yang telah disederhanakan menjadi sebuah *icon.*



Gambar III.43 Referensi 13
Sumber : https://stock.adobe.com/nz/images/warning-sign-of-bad-weather-ahead (akses 10 juli 2018)



Gambar III.44 *Icon* petir
Dokumentasi pribadi(2018)

- *Icon* Hewan Liar

  Icon Hewan Liar dipakai untuk *sign regulation* diambil seekor babi hutan karena babi hutan identik dengan hewan liar dan mengacu pada referensi yang telah disederhanakan menjadi sebuah *icon*



Gambar III.45 Referensi 14
Sumber : http://www.studio-legale-online.net/2017/11/8285/ (akses 10 juli 2018)



Gambar III.46 *Icon* hewan liar
Dokumentasi pribadi(2018)

- *Icon* Tangga Licin

  Icon Tangga Licin dipakai untuk *sign regulation* diambil dari acuan referensi yang telah disederhanakan menjadi sebuah *icon.*



Gambar III.47 Referensi 15
Sumber : https://pixabay.com/en/stairs-caution-hazard-sign-warning-155980 (akses 10 juli 2018)



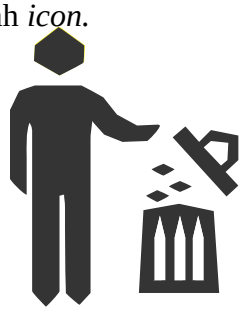
Gambar III.48 *Icon* tangga licin
Dokumentasi pribadi(2018)

- *Icon* Buang Sampah

  Icon Buang Sampah dipakai untuk *sign regulation* diambil dari acuan referensi yang telah disederhanakan menjadi sebuah *icon.*



Gambar III.49 Referensi 16
Sumber : http://pngimage.net/buang-sampah-png-6/(akses 10 juli 2018)



Gambar III.50 *Icon* buang sampah
Dokumentasi pribadi(2018)

- *Icon* Sayangi Lingkungan

  Icon sayangi lingkungan dipakai untuk *sign regulation* diambil dari acuan referensi yang telah disederhanakan menjadi sebuah *icon.*



Gambar III.51 Referensi 17
Sumber : http://bubaone.com/environmental-conservation-vector-icon-set(akses 10 juli 2018)



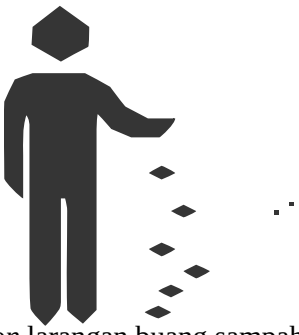
Gambar III.52 *Icon* sayangi lingkungan
Dokumentasi pribadi(2018)

- *Icon* Dilarang Buang Sampah

  Icon dilarang buang sampah dipakai untuk *sign regulation* diambil dari acuan referensi yang telah disederhanakan menjadi sebuah *icon.*



Gambar III.53 Referensi 18
Sumber : http://pngimage.net/buang-sampah-png-6/(akses 10 juli 2018)



Gambar III.54 *Icon* larangan buang sampah
Dokumentasi pribadi(2018)

- *Icon* Dilarang Membawa Minuman Keras

  Icon dilarang membawa minuman keras dipakai untuk *sign regulation* diambil dari acuan referensi yang telah disederhanakan menjadi sebuah *icon*



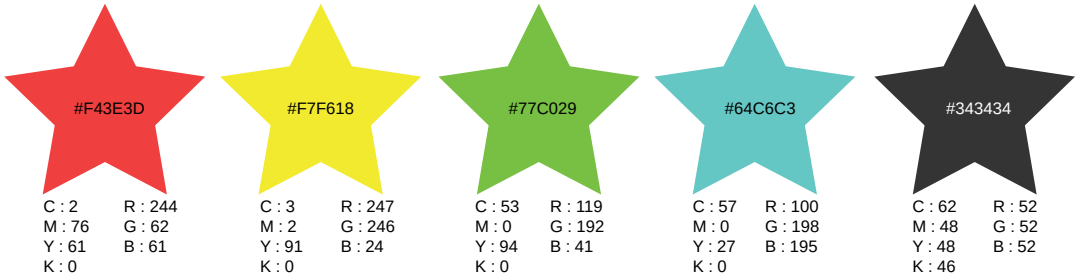
Gambar III.55 Referensi 19
Sumber : https://www.istockphoto.com/illustrations/broken-bottle



Gambar III.56 *Icon* larangan minuman keras
Dokumentasi pribadi(2018)

III.3.5 Warna

Warna menjadi daya tarik yang kuat untuk menciptakan makna tersendiri dan menjadi peranan penting untuk memperkuat dan mempertegas sebuah gambar dari sebuah desain yang akan dibuat. Warna abu-abu dipilih karena menurut Sanyoto (2009 :51) warna abu merupakan warna netral yang menyimbolkan ketenangan dan keberanian, selain warna abu warna yang dipakai dalam perancangan ini memiliki warna yang cerah, warna yang digunakan untuk regulasi yaitu memakai warna merah dan kuning seperti yang digunakan pada umumnya, sedangkan warna untuk petunjuk arah yaitu menggunakan warna biru muda yang menurut Dr. Eko Nugroho (2011) warna biru memiliki kesan sejuk dan santai. Untuk identification memakai warna hijau mengambil dari suasana warna yang mendominasi dari objek wisata tersebut karena menurut Dameria (2007:32) warna hijau yaitu warna yang memberikan kesan sejuk pada alam.



Gambar III.57 *Code* warna yang digunakan
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)