BAB III STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN

III.1. Khalayak Sasaran

Menentukan khalayak sasaran bertujuan untuk menentukan target audiens yang tepat dalam menginformasikan pesan yang ingin disampaikan. Target audiens untuk sasaran informasi Taman Sari Gua Sunyaragi adalah sebagai berikut:

- **Demografis**

Usia : Dewasa awal 18 – 35 tahun

Jenis Kelamin : Pria dan Wanita

Pekerjaan : Karyawan swasta - wirausaha

Status Ekonomi : Masyarakat yang berstatus ekonomi menengah kebawah sampai menengah keatas.

- **Geografis**

Informasi yang dibuat ditunjukkan untuk pengunjung yang berasal dari daerah Cirebon maupun luar Cirebon.

- **Psikografis**

Menurut Hurlock (1996), masa dewasa awal merupakan masa penyesuaian terhadap perilaku, kebiasaan, dan sifat yang baru. Masa ini merupakan masa peralihan dari remaja ke dewasa, sehingga perlu penyesuaian. Dimasa ini akan ada peran, pengembangan perilaku, pengembangan sifat, keinginan, dan pekerjaan yang baru pula.

III.1.1. *Consumer Insight*

Consumer Insight adalah proses mencari tahu kegiatan yang dilakukan oleh khalayak sasaran, yaitu kegiatan sehari-hari dari bangun tidur sampai tidur lagi, pola pikir, sampai perilaku yang dimiliki.

Menurut hasil pengamatan, *consumer insight* yang ada di daerah Cirebon dan sekitarnya adalah sebagai berikut:

- Lebih banyak menghabiskan waktu bersama keluarga saat liburan

- Menyukai tempat yang terbuka dan luas untuk di kunjungi saat ada waktu luang
- Menyukai hal yang menarik untuk dilihat

Pengamatan tersebut dilakukan pada saat berada di lokasi Gua Sunyaragi dan lingkungan sekitar perumahan. Dengan demikian dapat mengetahui langsung bagaimana kegiatan khalayak tersebut.

III.1.1. *Consumer Journey*

Untuk menentukan khalayak sasaran maka ditentukan *consumer journey*, agar dapat menentukan media yang dipakai sebagai informasi tentang objek wisata Tama Sari Gua Sunyaragi. *Consumer journey* ini merupakan analisa pengunjung yang datang ke kawasan Taman Sari Gua Sunyaragi. Berikut adalah tabel *consumer journey* dari salah satu pengunjung dikawasan Taman Sari Gua Sunyaragi.

Tebel III.1 *Consumer Journey*
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Waku	**Tempat**	**Kegiatan**	***Point Of Contact***
10.00	Tempat parkir	Memarkirkan kendaraan	Motor/mobil, sabuk pengaman/helm, tas
10.05	Loket tiket	Membeli tiket masuk Mengisi data pengunjung	Tiket, dompet, pulpen, kertas, tas
10.10	Kawasan situs	Berfoto	Smartphone, kamera, tas
10.15	Kawasan situs	Berkeliling kawasan situs	Bangunan gua, smartphone, tas
11.00	Gedung pesanggrahan	Istirahat	Bangunan gedung, smartphone, tas, botol minum, kotak makanan
11.30	Wahana	Menikmati wahana Berfoto	Wahana, kamera, smartphone, tas

12.00	Musholla	Sholat dzuhur	Mukena/ sarung, sajadah
12.30	Kawasan situs	Masuk ke bangunan gua	Bangunan gua, smartphone, senter, tas
13.30	Pintu keluar	keluar dari kawasan situs	Tas dan smatphone
13.35	Tempat parkir	Keluar parkir	Motor/mobil, helm/sabuk pengaman, tas

Dilihat dari kegiatan khalayak sasara yang datang sampai keluar kawasan Taman Sari Gua Sunyaragi, memperlihatkan bahwa khalayak sasaran lebih banyak menghabskan waktunya untuk berkeliling ke kawasan situs, maka dapat diketahui media utama dan media pendukung yang cocok untuk khalayak sasaran.

III.2. Strategi Perancangan

Dari beberapa masalah yang ditemukan di kawasan objek wisata Gua Sunyaragi, maka akan dilakukan adalah membuat *sign system* yang belum ada di kawasan tersebut dan juga akan dibuat infotaiment map sebagai pelengkapnya. Selain itu, beberapa *sign system* yang belum ada akan dibuat dan nama gua-gua yang ada di kawasan tersebut akan ditambahkan sedikit informasi mengenai fungsinya.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan dari membuat *sign system* kawasan wisata Taman Sari Gua Sunyaragi ini adalah untuk memberikan informasi yang dapat dimengerti oleh masyarakat, agar mudah untuk mengetahui fasilitas yang ada di kawasan situs Gua Sunyaragi dan masyarakat juga bisa ikut menjaga kawasan tersebut agar bangunan tetap utuh dan bersih.

III.2.2. Pendekatan Komunikasi

Dalam perancangan *re-design sign system* akan ada penambahan visual berupa ikon atau simbol yang dapat dimengerti oleh masyarakat, dengan tipografi yang memiliki keterbacaan jelas dan pendekatan komunikasi yang disesuaikan dengan keadaan kawasan Gua Sunyaragi, yaitu penggabungan antara elemen batu karang dan air yang merupakan ciri dari Gua Sunyaragi.

III.2.3. *Mandatory*

Dalam membuat perancangan ini diperlukan *mandatory* dari pihak terkait, agar hasilnya dapat dipublikasikan. *Mandatory* merupakan istilah yang digunakan untuk lembaga terkait dengan media informasi yang dibuat untuk di sebarkan. Lembaga tersebut biasanya merupakan lembaga swasta ataupun lembaga negara yang sesuai dengan objek yang diambil. *Mandatory* yang digunakan untuk media *sign system* Taman Sari Gua Sunyaragi yaitu Keraton Kasepuhan yang merupakan pengelola dan pemilik kawasan Taman Sari Gua Sunyaragi.



Gambar III.1 Logo Keraton Kasepuhan
Sumber: http://festivalkeraton2017.pantura.id/2017/09/logo-keraton-kasepuhan-cirebon.html

Keraton Kasepuhan merupakan pengelola dari Taman Sari Gua Sunyaragi dan kawasan tersebut dibangun oleh salah satu Sultan dari Keraton Kasepuhan. Semua kegiatan atau pembangunan di kawasan tersebut akan dipantau secara langsung oleh Sultan Sepuh Keraton Kasepuhan.

III.2.4. Materi Pesan

Materi pesan yang digunakan untuk membuat *sign system* ini diambil dari petunjuk informasi yang sudah ada dan dari pihak pengelola kawasan objek wisata Gua Sunyaragi, agar pesan yang disampaikan sesuai dengan aturan dari pihak keraton Kasepuhan yang merupakan pemilik kawasan objek wisata Gua Sunyaragi. Pesan ini ditunjukkan pada pengunjung yang datang, agar mudah untuk mencari lokasi fasilitas yang disediakan dan mengetahui informasi mengenai objek wisata tersebut.

III.2.5. Gaya Bahasa

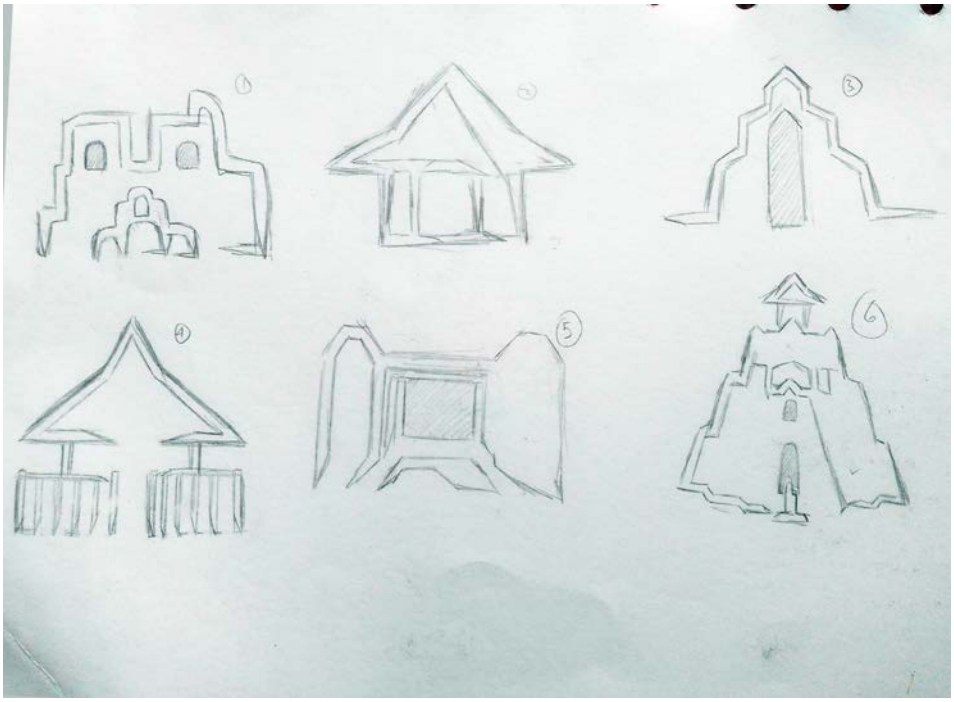
Bahasa yang digunakan pada teks *sign system* adalah deskriptif, bahasa tersebut dipilih agar pengunjung mengerti maksud yang disampaikan dan dapat diterima oleh pengunjug. Selain digunakan pada teks, gaya bahasa juga digunakan dalam ikon. Pada beberapa ikon menggunakan gaya bahasa metafora, gaya bahasa ini digunakan untuk membandingkan dua hal yang berbeda secara langsung sehingga menghasilkan makna yang baru, akan tetapi pengertiannya tetap sama (Gorys Keraf, 2007, h.139).

III.2.6 Strategi Kreatif

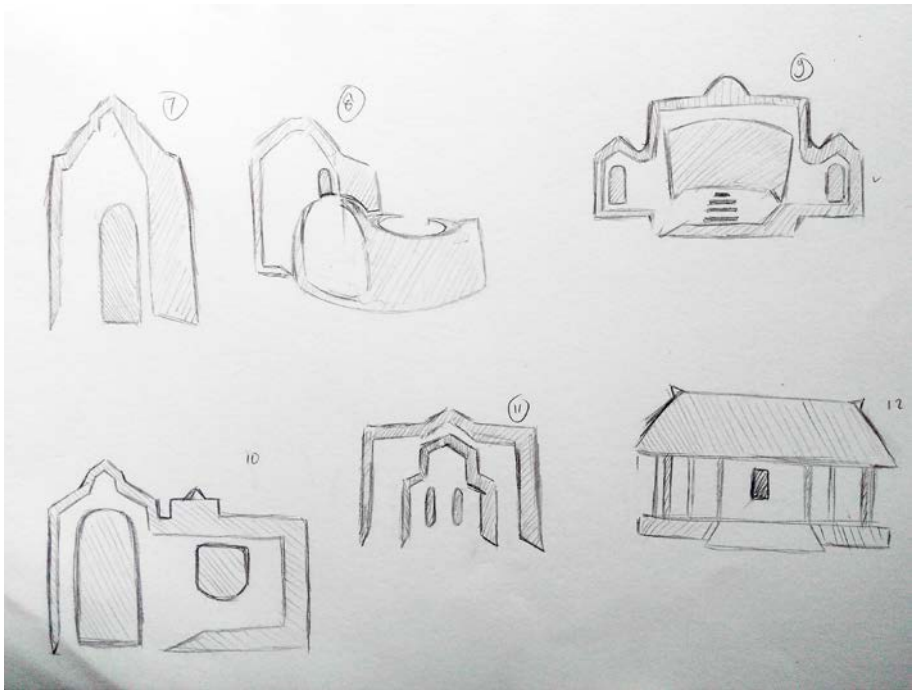
Strategi kreatif yang akan dibuat adalah *sign system* yang berisi informasi mengenai kawasan objek wisata Taman Sari Gua Sunyaragi, antara lain berupa identifikasi, direksi, dan regulasi. Identifikasi berupa visualisasi beberapa objek yang ada di kawasan tersebut, direksi berupa petunjuk letak objek yang ada, dan regulasi berupa informasi himbauan atau larangan yang ada dikawasan tersebut. *Sign system* merupakan media utama dan untuk media pendukungnya merupa peta kreatif sebagai petunjuk arah kawasan Gua Sunyaragi, unsur yang digunakan untuk pembuatan media tersebut merupakan ciri khas yang dimiliki oleh Taman Sari Gua Sunyaragi. strategi kreatif yang digunakan untuk pembuatan *sign system* Taman Sari Gua Sunyaragi meliputi sketsa dan visualisasi.

1. Sketsa

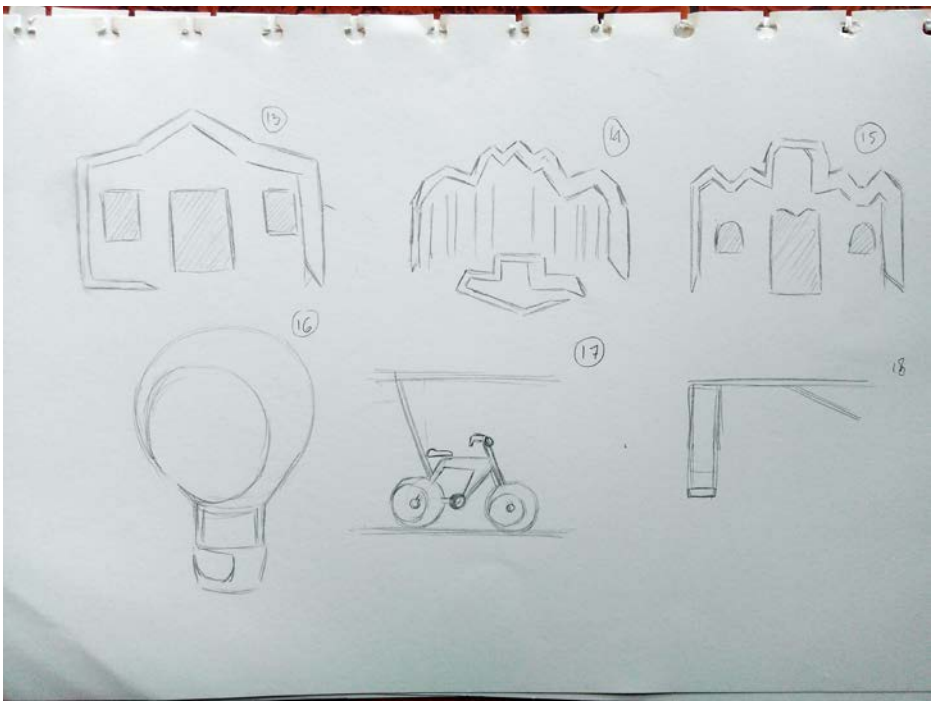
Strategi kreatif yang pertama untuk pembuatan *sign system* adalah sketsa. Sketsa adalah gambar kasar yang dibuat untuk rancangan, gambar tersebut merupakan garis sederhana dari bentuk aslinya (www.dosenpendidikan.com). Sketsa yang dibuat merupakan ikon dari kawasan Taman Sari Gua Sunyaragi, dari bentuk asli dibuat sesederhana mungkin tapi masih tetap bisa teridentifikasi oleh pengunjung. Dari sketsa tersebut kemudian akan dibuat gambar digital dengan cara ditraching menggunakan *software Adobe Illustrator*. Berikut adalah beberapa sketsa awal utuk ikon fasilitas yang ada di Taman Sari Gua Sunyaragi.



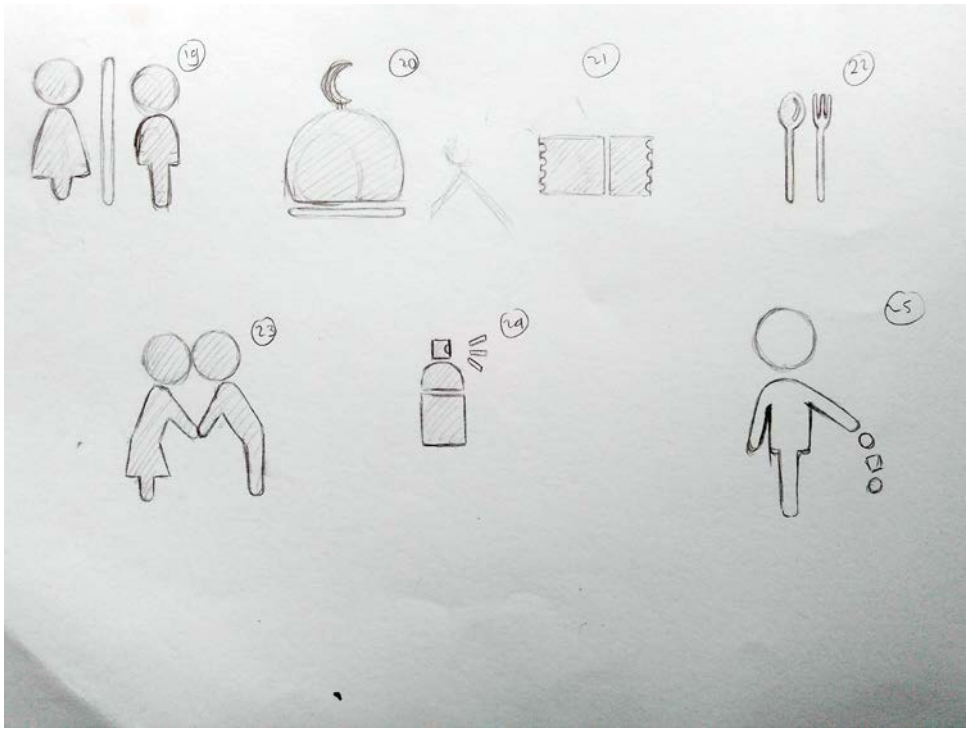
Gambar III.2 Sketsa 1
Sumber: Dokumen Pribadi (Juni, 2018)



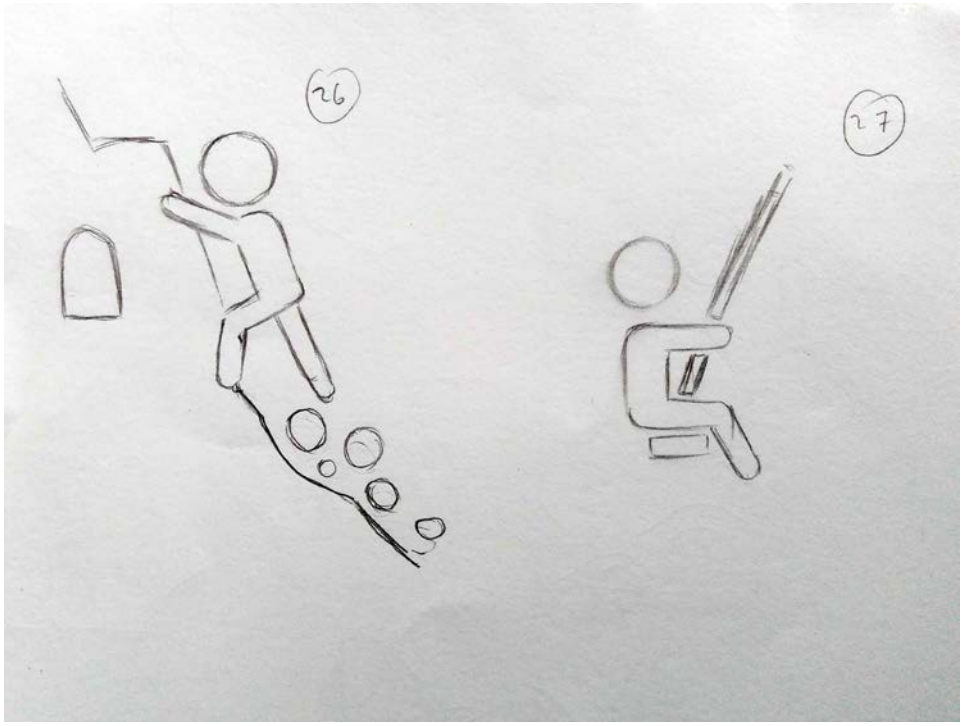
Gambar III.3 Sketsa 2
Sumber: Dokumen Pribadi (Juni, 2018)



Gambar III.4 Sketsa 3
Sumber: Dokumen Pribadi (Juni, 2018)



Gambar III.5 Sketsa 4
Sumber: Dokumen Pribadi (Juni, 2018)



Gambar III.6 Sketsa 5
Sumber: Dokumen Pribadi (Juni, 2018)

2. Visualisasi

Visualisasi merupakan referensi yang akan digunakan dalam pembuatan *sign system* Taman Sari Gua Sunyaragi, baik itu bentuk maupun unsur yang digunakan. Gaya visualisasi *sign system* Taman Sari Gua Sunyaragi adalah *flat design* yang merupakan penyederhanaan dari gambar asli yang diambil dari kawasan tersebut. Berikut merupakan beberapa referensi yang diambil untuk pembuatan *sign system* Taman Sari Gua Sunyaragi.



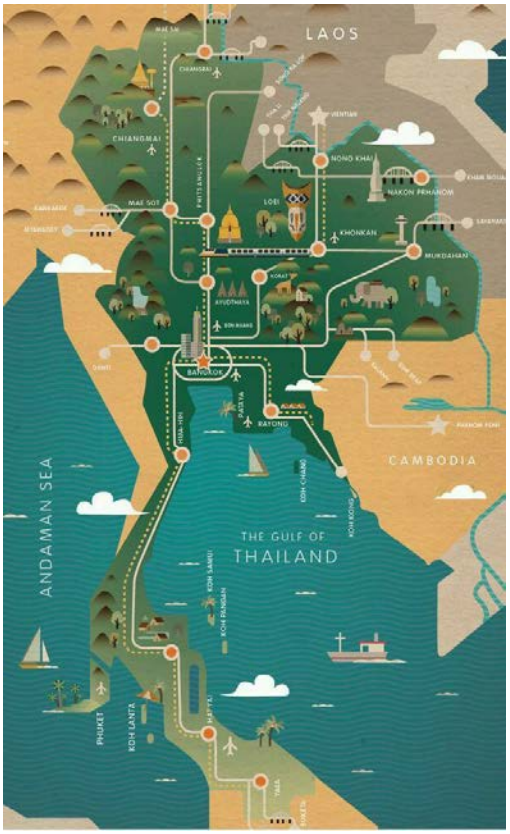
Gambar III.7 Referensi Visual Direksi
Sumber: pinterest.com
(Diakses Pada 10/06/2018)

Referensi visual direksi untuk *sign system* Taman Sari Gua Sunyaragi diambil dari pnterest.com, dikarenakan situs tersebut menyediakan banyak referensi yang menarik untuk dilihat, salah atunya visual direksi di atas.



Gambar III.8 Referensi Visual *Sign System*
Sumber: pinterest.com
(Diakses Pada 8/07/2018)

Referensi visual *sign system* juga diambil dari pinterest.com karena banyak visual ikon dan tata letak yang menarik untuk dijadikan referensi media yang akan dibuat.



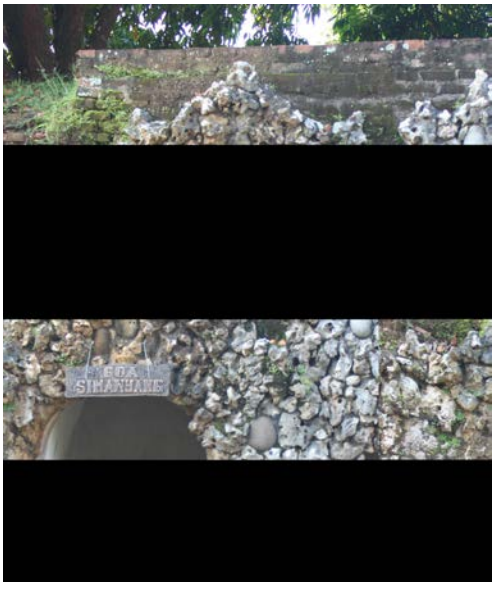
Gambar III.9 Referensi Visual *Infotainment Map*
Sumber: pinterest.com
(Diakses Pada 8/07/2018)

Untuk referensi visual *infotainment map* diambil dari situs pinterest.com, karena menyediakan banyak visualisasi *infotainment map* yang menarik, baik dari segi warna, ikon, dan tata letaknya.



Gambar III.10 Referensi Visual Blangkon Cirebon
Sumber: http://kasepuhan.com/sejarah/profil-sejarah-sultan-kasepuhan/profil-pra-arief-natadiningrat-se-sultan-sepuh-keraton-kasepuhan-cirebon/
(Diakses Pada 29/08/2018)

Pada bagian ikon untuk mushollah, toilet, dan regulasi larangan menggunakan visual *stick man* mengenakan blangkon yang digunakan oleh Sultan Sepuh Keraton Kasepuhan Cirebon. Blangkon tersebut merupakan ciri khas Sultan Keraton Kasepuhan Cirebon yang diterapkan pada visual *sign system* Taman Sari Gua Sunyaragi.



Gambar III.11 Referensi Visual Mulut Gua
Sumber: Dokumen Pribadi (April, 2018)

Visual mulut gua pada sign system Taman Sari Gua Sunyaragi diambil dari salah satu gua yang ada di kawasan tersebut. Gua tersebut adalah gua simanyang, dimana pada bagian atas pintu berbentuk setengah lingkaran.

III.2.7 Strategi Media

Starategi media yang digunakan untuk memberikan informasi mengenai objek wisata Taman Sari Gua Sunyaragi meliputi media utama dan media pendukung.

1. Media Utama

Media utama yang digunakan berupa *sign system* atau dalam bahasa Indonesia disebut sistem tanda. Gua Sunyaragi sebenarnya memiliki beberapa *sign system*, akan tetapi belum memadai jumlahnya dan tidak memiliki visualisasi yang menandakan fasilitas di objek wisata tersebut. Dengan ditambahkannnya *sign system* yang belum ada di kawasan Taman Sari Gua Sunyaragi maka diharapkan para pengunjung yang datang merasa dimudahkan untuk mengetahui informasi mengenai objek wisata tersebut.

2. Media Pendukung

Selain media utama sebagai sarana informasi untuk pengunjung, ada juga media pendukung untuk menunjang media utama agar pengunjung tahu bahwa kawasan objek wisata tersebut memiliki sarana informasi untuk memudahkan pengunjung yang datang. Berikut merupakan beberapa media pendukung yang dibuat:

- Brosur

Brosur yang digunakan sebagai media pendukung *sign system* berisi infotainment map yang berfungsi sebagai petunjuk lokasi fasilitas yang ada di kawasan objek wisata Taman Sari Gua Sunyaragi. Selain *infotainment map,* brosur tersebut berisi penjelasan mengenai beberapa fasilitas yang ada di Taman Sari Gua Sunyaragi.

- *Infotainment Map*

Infotainment map adalah peta kreatif yang menunjukan lokasi objek yang akan dikunjungi. *Infotainment map* berisi peta lokasi kawasan objek wisata Taman Sari Gua Sunyaragi dan legenda yang menerangkan nama objek yang ada, agar mempermudah pengunjung untuk mengetahui lokasi objek yang akan dikunjungi.

Infotainment map yang dibuat ada dua macam, yaitu peta utama yang akan di tempatkan di beberapa sudut kawasan wisata Taman Sari Gua Sunyaragi dan di cetak pada brosur yang dibagikan di dalam kawasan situs Taman Sari Gua Sunyaragi untuk memudahkan pengunjung yang baru pertama kali datang ke kawasan tersebut.

- Maket

Maket merupakan tiruan bangunan yang berbentuk tiga dimensi. Bangunan dibuat lebih kecil dibandingkan bangunan aslinya, fungsinya adalah sebagai pengenalan bentuk bangunan dan lokasi bangunan. Maket yang dibuat merupakan gambaran kawasan Taman Sari Gua Sunyaragi yang sudah terdapat *sign system* didalamnya, gambaran tersebut berupa miniatur kawasan tersebut. Selain itu juga dibuat maket beberapa fasilitas yang ada di Taman Sari Gua Sunyaragi yang sudah dipasang identifikasi baru.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Strategi Distribusi yang dilakukan hanya untuk media pendukung. Distribusinya dilakukan oleh pihak pengelola Taman Sari Gua Sunyaragi, media pendukung berupa *infotainment map* akan di tempatkan di sudut kawasan Taman Sari Gua Sunyaragi. Brosur akan dibagikan secara langsung oleh pihak pengelola kepada pengunjung yang masuk ke kawasan situs Taman Sari Gua Sunyaragi. Berikut adalah tabel distribusi media pendukung Taman Sari Gua Sunyaragi.

Tabel III.2 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Media	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
Infotainment Map					
Brosur					

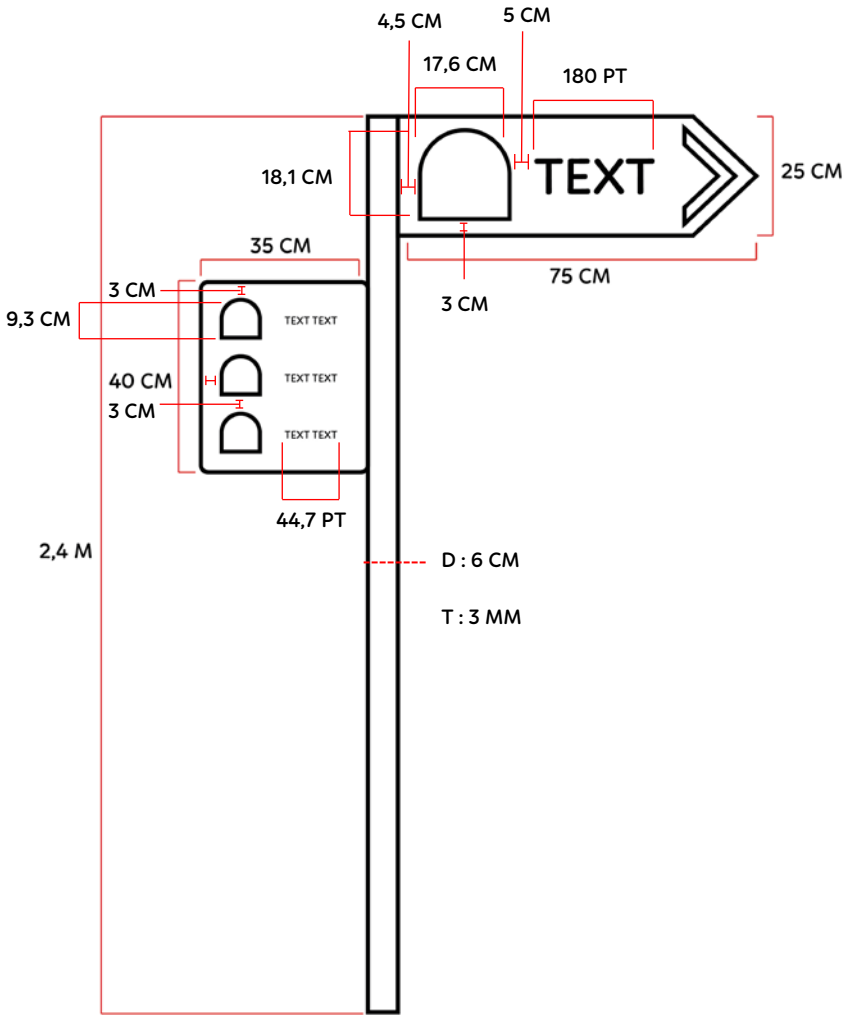
Dalam penyebaran media *sign system* pengunjung yang masuk ke dalam situs Taman Sari Gua Sunyaragi akan dibagikan brosur yang berisi *infotaiment map*, agar pengunjung bisa menuju objek yang ingin dikunjungi. Media yang disebar dan di tempatkan akan di distribusikan setiap bulan, agar pengunjung yang datang bisa terbantu saat berkunjung ke kawasan Taman Sari Gua Sunyaragi.

III.3 Konsep Visual

Konsep visual yang digunakan untuk media informasi *sign system* menggunakan *flat design*, ikon situs dan fasilitas dibuat simple mengikuti bentuk aslinya. Gaya *flat design* digunakan agar pengunjung bisa mengidentifikasi ikon dari situs dan fasilitas yang ada di Taman Sari Gua Sunyaragi. *Flat design* yang dipakai tidak menggunakan bayangan dan tekstur, melainkan lebih fokus pada warna, bentuk, dan tipografi. Bentuk dari *sign system* dibuat kaku menyesuaikan dengan tempatnya, warna yang digunakan merupakan warna dari alam dan identitas Keraton Kasepuhan. Ikon yang digunakan disesuaikan dengan objeknya.

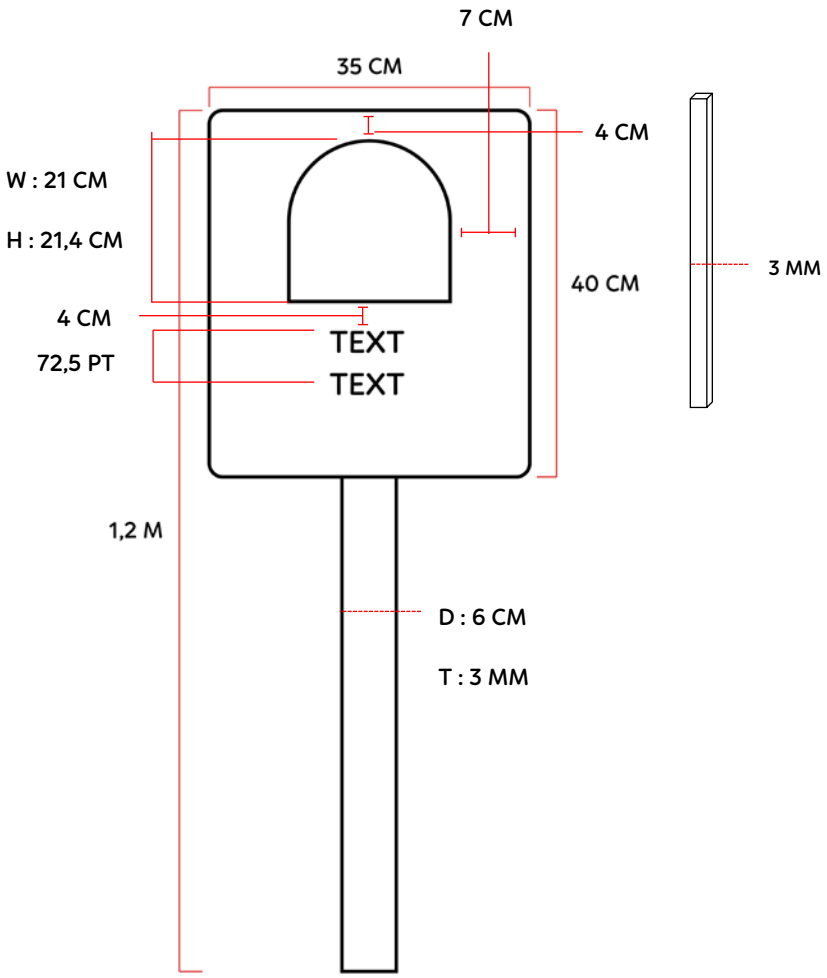
III.3.1 Format Desain

Format desain dari *sign system* Taman Sari Gua Sunyaragi disesuaikan dengan keadaan tempat. Untuk ukuran *sign system* memiliki tinggi 2,4 meter yang akan ditanam di dalam tanah pada kedalaman 40cm agar *sign system* tidak mudah roboh. Kemudian untuk ukuran direksi memiliki panjang dan lebar 75cm x 25cm dengan ketebalan 3mm dan ukran untuk regulasi memiliki panjang dan lebar 40cm x 35cm ketebalan 3mm dengan jarak 10cm antara direksi dan regulasi. Ukuran diameter tiang penyanggahnya 6cm dengan ketebalan 3mm.



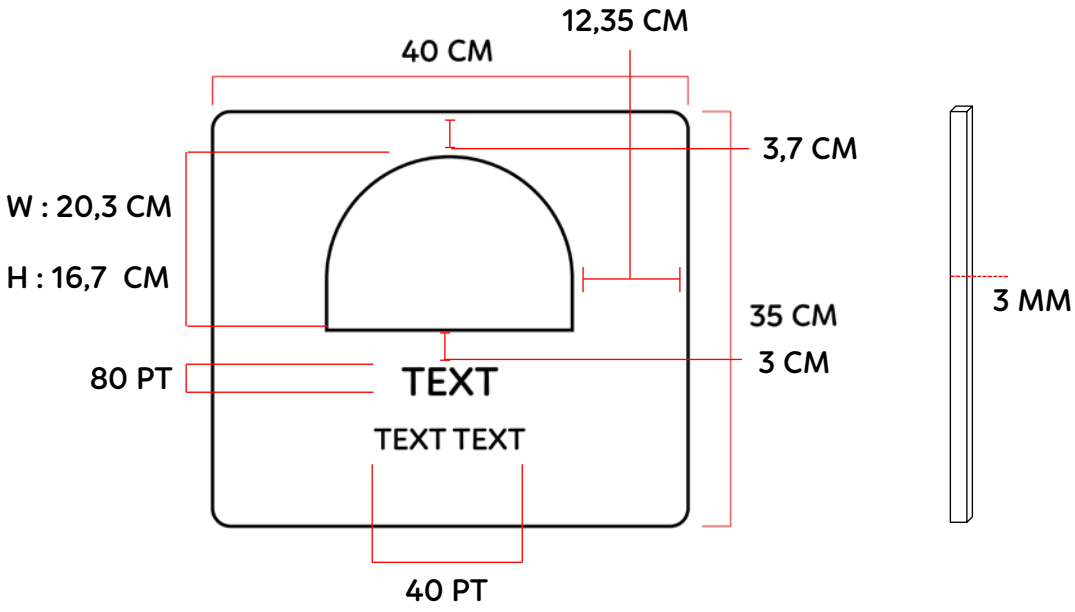
Gambar III.12 Format Desain Direksi
Sumber: Dokumen Pribadi (Juli, 2018)

Format desain regulasi yang akan ditempakan pada setiap sudut kawasan objek wisata memiliki ukuran tinggi 1,6 meter yang ditanam di dalam tanah pada kedalaman 40cm, agar regulasi dapat berdiri kokoh dan tidak mudah roboh jika tertiup angin atau di senggol oleh pengunjung. Ukuran panjang regulasinya adalah 40cm dan lebar 35cm dengan ketebalan 3mm.



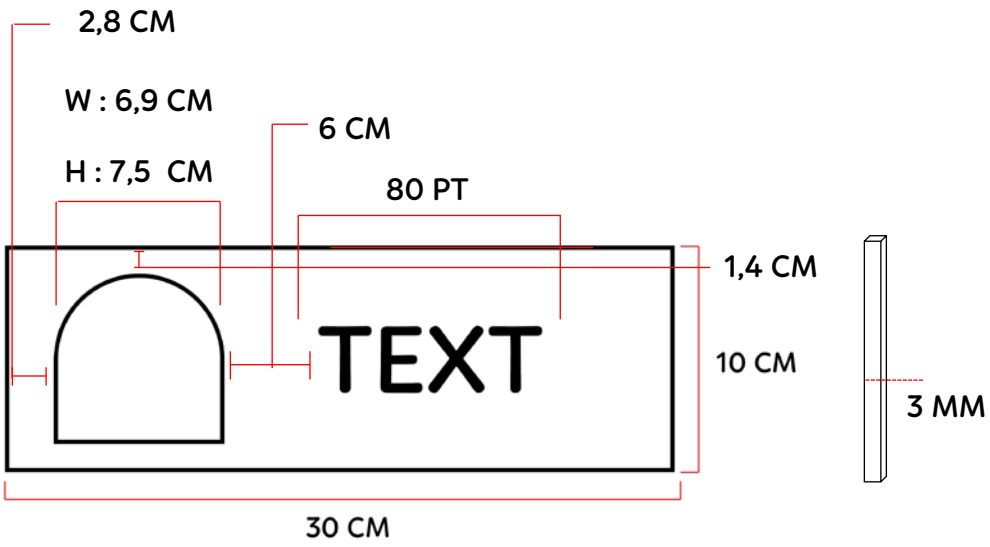
Gambar III.13 Format Desain Regulasi
Sumber: Dokumen Pribadi (Juli, 2018)

Format desain identifikasi gua dikawasan Taman Sari Gua Sunyaragi memiliki ukuran panjang 35cm dan lebar 40cm dengan ketebalan 3mm yang dipasang pada dinding gua agar pengunjung bisa mengetahui informasi mengenai gua tersebut.



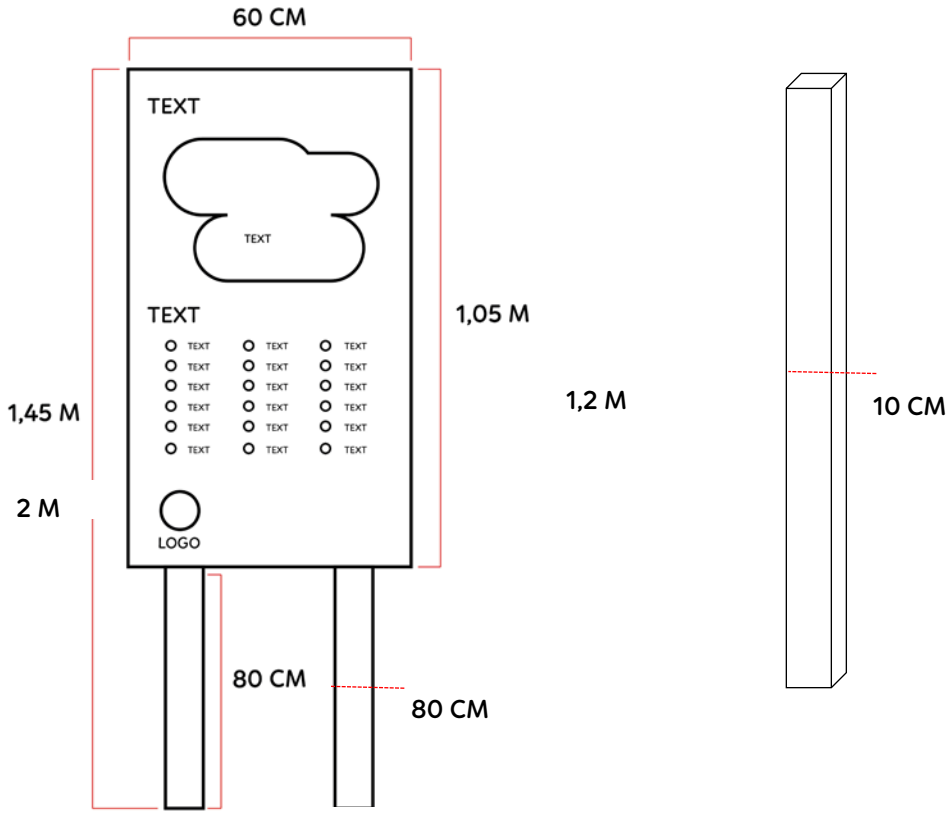
Gambar III.14 Format Desain Identifikasi Gua
Sumber: Dokumen Pribadi (Juli, 2018)

Format desain identifikasi nama fasilitas di kawasan Taman Sari Gua Sunyaragi memiliki ukuran panjang 10cm dan lebar 30cm dengan ketebalan 3mm. Identifikasi nama fasilitas tersebut akan di tempel pada dinding, agar pengunjung dapat mengetahui nama fasilitas yang ada.



Gambar III.15 Format Desain Identifikasi Nama Fasilitas
Sumber: Dokumen Pribadi (Juli, 2018)

Format desain infotainment map kawasan Taman Sari Gua Sunyaragi memiliki ukuran tinggi 1,m yang ditanam pada tanah sedalam 40cm agar tidak mudah roboh saat terkena angin atau tersenggol oleh pengunjung. Ukuran tinggi kaki penyanggahnya berukuran 80cm dari tanah sampai bagian bawah *infotainment map*, panjang *infotaiment map* berukuran 1,2m dan lebarnya 60cm dengan ketebalan 10cm.

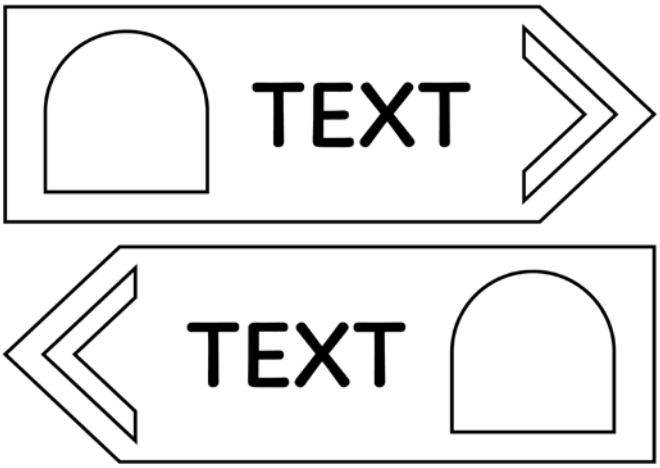


Gambar III.16 Format Desain *Infotainment Map*
Sumber: Dokumen Pribadi (Juli, 2018)

III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

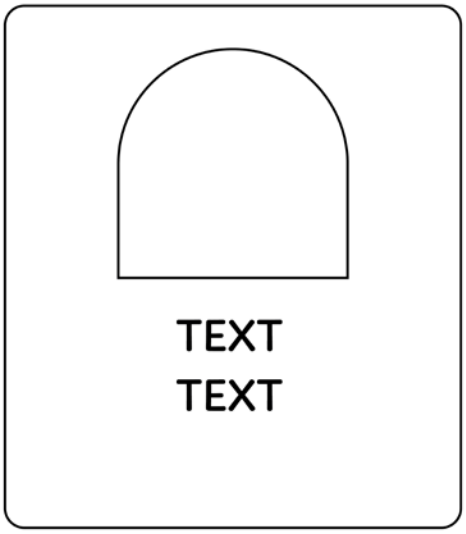
Menurut Amborse dan Harris (2005) "*Layout* adalah susunan elemen-elemen desain yang saling berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk sususnan artistik". Hal ini juga dapat disebut manajemen bentuk dan bidang.

Layout yang digunakan dalam desain *sign system* direksi bagian depan adalah ikon diletakkan di sebelah kiri dan tulisannya diletakkan disebelah kanan, sedangkan pada bagian belakang tulisan diletakkan pada bagian kiri dan ikon disebelah kanan. Berikut gambaran *layout* direksi yang sudah dibuat.



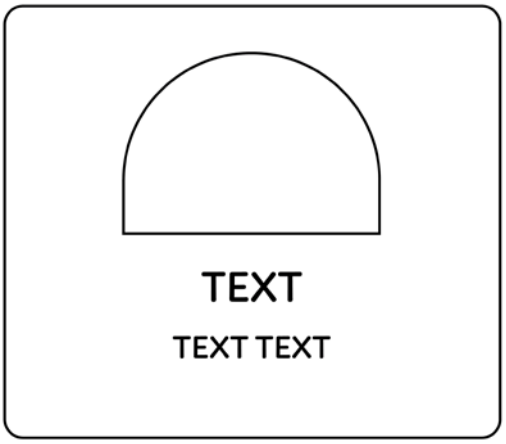
Gambar III.17 *Layout* Direksi
Sumber: Dokumen Pribadi (Juli, 2018)

Layout pada regulasi adalah ikon diletakkan dibagian atas dan teks di bagian atas, *layout* ini bertujuan agar pengunjung lebih fokus pada ikon terlebih dahulu baru kemudian membaca teks.



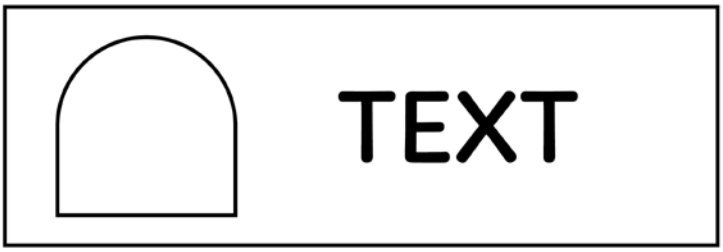
Gambar III.18 *Layout* Regulasi
Sumber: Dokumen Pribadi (Juli, 2018)

Layout yang digunakan untuk identifikasi gua adalah ikon diletakkan dibagian atas dan teks di bagian atas sama seperti regulasi, *layout* ini juga bertujuan agar pengunjung lebih fokus pada ikon terlebih dahulu baru kemudian teks.



Gambar III.19 *Layout* Identifikasi Gua
Sumber: Dokumen Pribadi (Juli, 2018)

Layout untuk identifikasi nama fasilitas adalah ikon diletakkan pada sebelah kiri dan teks diletakkan pada sebelah kanan, bertujuan agar pengunjung melihat visualisasi fasilitas dalam bentuk sederhana kemudian dilanjutkan membaca nama fasilitas tersebut.

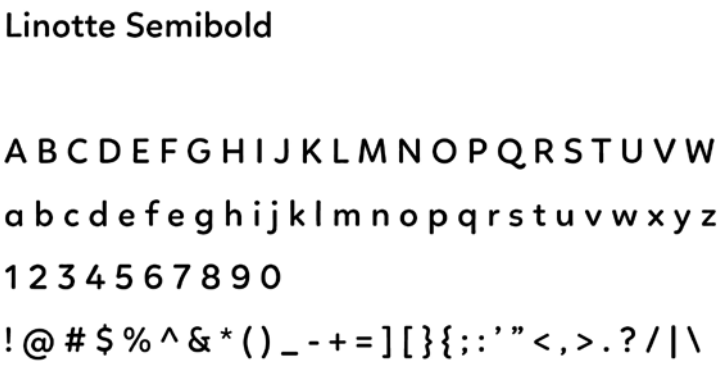


Gambar III.20 *Layout* Identifikasi Nama fasilitas
Sumber: Dokumen Pribadi (Juli, 2018)

III.3.3 Tipografi

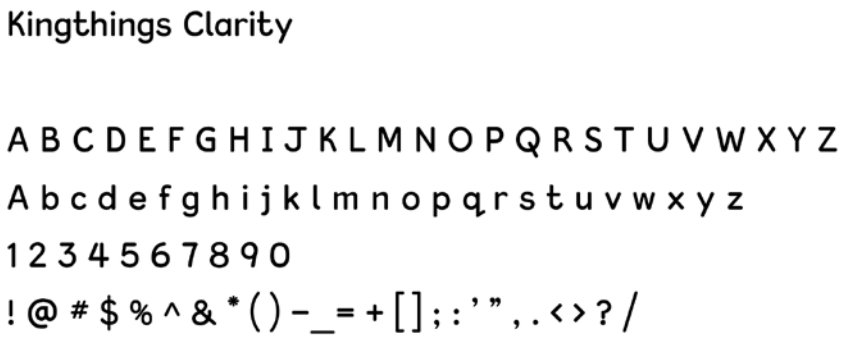
Tipografi menurut Crystal (1987) “Tipografi merupakan sebuah kajian tentang fitur grafis dari lembar halaman”. Pengertian umum dari tipografi adalah sebuah bentuk tulisan yang dibuat sedemikian rupa dan tetap bisa terbaca. Tipografi yang digunakan untuk pembuatan *sign system* Taman Sari Gua Sunyaragi adalah *font sans serif*. *Font* tersebut memberikan kesan tegas, sederhana, dan keterbacaan jelas, sehingga diharapkan bisa dibaca oleh pengunjung yang datang ke kawasan Taman Sari Gua Sunyaragi. Berikut adalah beberapa *font* yang digunakan dalam pembuatan *sign system* Taman Sari Gua Sunyaragi:

- *Font* Linotte SemiBold, digunakan untuk direksi, regulasi, dan nama tempat di dalam identifikasi, dikarenakan bentuknya yang cocok dengan kawasan Taman Sari Gua Sunyaragi yang terbuat dari batu alami. *Font* ini termasuk ke dalam jenis *font sans serif* dengan ujung yang bulat. *Font* linotte di buat oleh Joel Carrouche. Keunikan *font* ini memberikan kesan hangat dan naif. *Font* linotte semibold gratis untuk penggunaan pribadi maupun komersial.



Gambar III.21 *Font* Linotte Semibold
Sumber: Dokumen Pribadi (Juli, 2018)

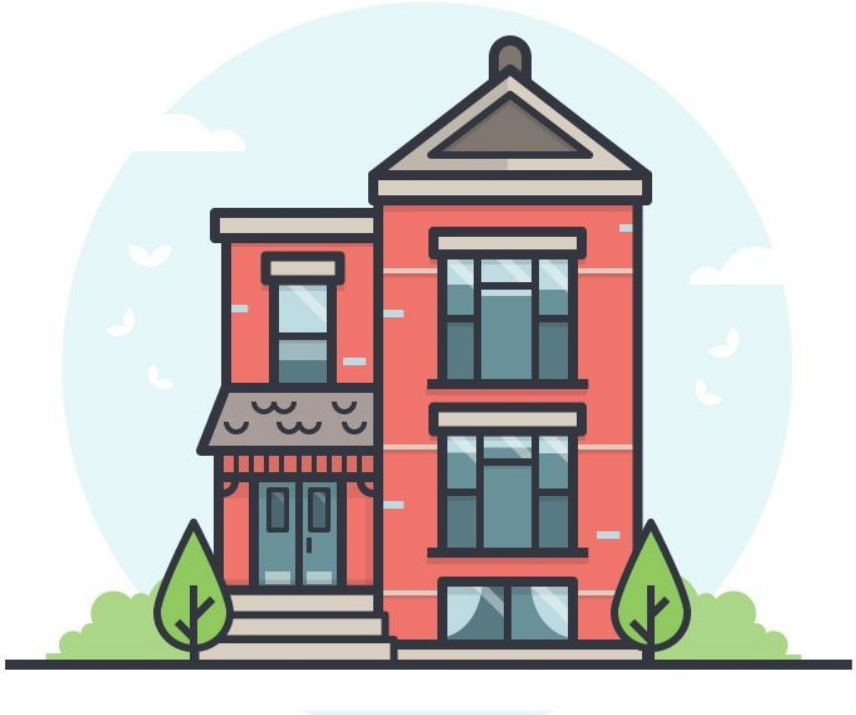
- *Font* Kingthings Clarity, digunakan untuk isi dari identifikasi karena bentuknya yang hampir sama dengan *font* linotte semibold dan menyesuaikan tempat kawasan Taman Sari Gua Sunyaragi. Dengan bentuk *font* yang membulat dibagian ujungnya dan memiliki struktur yang tegas namun tidak kaku. *Font* kingthings clarity dibuat oleh Kevin King pada tahun 2008 dan tidak termasuk ke dalam keluarga *sans serif*. *Font* ini gratis untuk pengguna pribadi maupun komersial.



Gambar III.22 *Font* Kingthings Clarity
Sumber: Dokumen Pribadi (Juli, 2018)

III.3.4 Ilustrasi

ilustrasi adalah gambar atau lukisan yang dibuat untuk kepentingan lain dan memberi penjelasan atau menyampaikan suatu pesan (Soedarso, 1996, h.1). Ilustrasi yang digunakan dalam perancangan desain *sign system* adalah ilustrasi ikon tempat dan fasilitas yang ada di Taman Sari Gua Sunyaragi. Gaya ilustrasi yang dipilih adalah gaya *flat design* yang masih bisa diidentifikasi oleh para pengunjung Taman Sari Gua Sunyaragi. berikut adalah ilustrasinya. Proses ilustrasi mulai dari gambar asli sampai pembuatan ikon. *Flat design* merupakan penyederhanaan objek dari bentuk aslina, berikut adalah contoh *flat design*:



Gambar III.23 Contoh *Flat Design* Gedung
Sumber: pinterest.com
(Diakses Pada 13/09/2018)

Contoh tersebut merupakan *flat design* sebuah gedung.



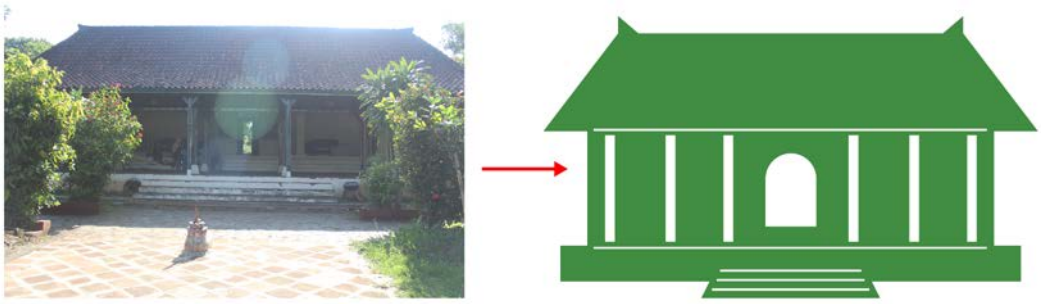
Gambar III.24 Contoh *Flat Design* Orang
Sumber: pinterest.com
(Diakses Pada 13/09/2018)

Ini adalah contoh *flat design* ikon orang, biasanya untuk ikon toilet, ruang ganti, disabilitas, dan lain-lain.



Gambar III.25 Ilustrasi Musholla
Sumber: Dokumen Pribadi (Juli, 2018)

Gambar diatas merupakan proses penyederhanaan musollah, dari objek asli ke ilustrasi *flat design*.



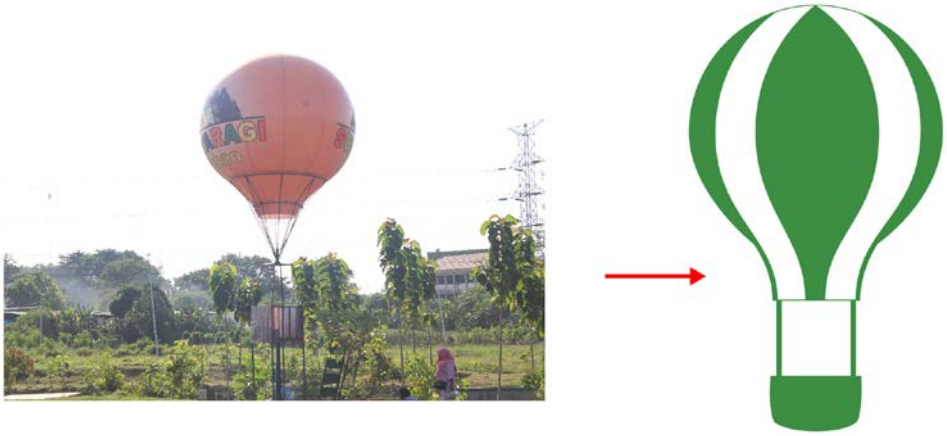
Gambar III.26 Ilustrasi Gedung Pesanggrahan
Sumber: Dokumen Pribadi (Juli, 2018)

Proses penyederhanaan gedung pesanggrahan, dari objek asli ke ilustrasi *flat design.*



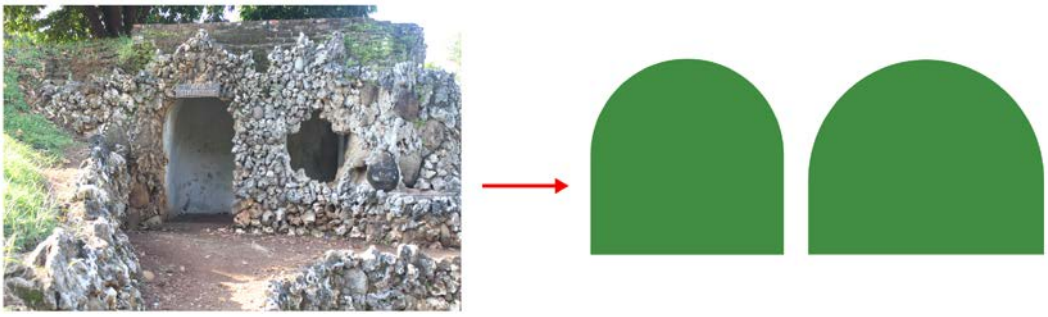
Gambar III.27 Ilustrasi Larangan Berbuat Asusila
Sumber: Dokumen Pribadi (Juli, 2018)

Ilustrasi penyederhanaan bentuk sepatu pada larangan berbuat asusila, dari referensi gambar sepatu ke bentuk *flat design*.



Gambar III.28 Ilustrasi Wahana Balon Udara
Sumber: Dokumen Pribadi (Juli, 2018)

Ilustrasi penyederhanaan bentuk wahana balon udara, dari objek asli ke bentuk *flat design.*



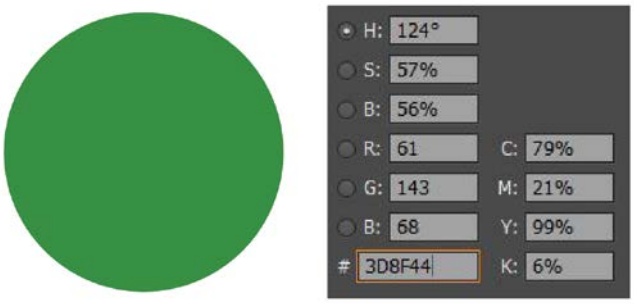
Gambar III.29 Ilustrasi Mulut Gua
Sumber: Dokumen Pribadi (Juli, 2018)

Ilustrasi penyederhanaan bentuk mulut gua dari objek asli ke bentuk *flat design.*

III.3.5 Warna

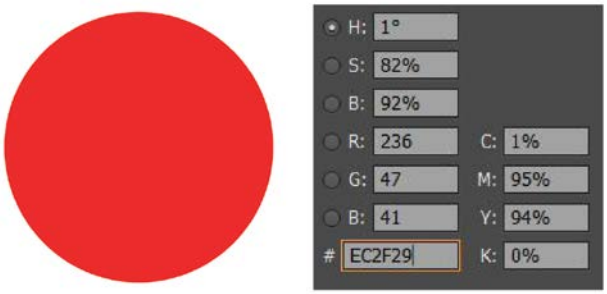
Warna merupakan pelengkap sebuah gambar yang mewakili suasana hati pembuatnya dalam berkomunikasi. Warna juga unsur yang tajam untuk kepekaan penglihatan sehingga mempengaruhi mood orang yang melihatnya (Kusrianto, 2007, h.46). Warna yang digunakan untuk perancangan *sign system* adalah warna dasar dari logo Keraton Kasepuhan, karena Taman Sari Gua Sunyaragi merupakan milik Keraton Kasepuhan Cirebon. Berikut adalah warna yang digunakan:

Anggraeni dan Nathalia (2015) menjelaskan "warna hijau merupakan warna yang menggambarkan alam dan sumber kehidupan" (h.38). Warna ini digunakan untuk direksi dan identifikasi.



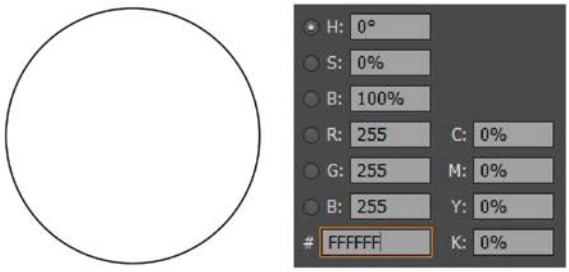
Gambar III.30 Warna Hijau
Sumber: Dokumen Pribadi (Juli, 2018)

Anggraeni dan Nathalia (2015) menjelaskan "warna merah, merupakan warna yang cenderung emosional dan ekstrem. Menggambarkan agresivitas, keberanian, dan kekuatan" (h.38). Warna ini digunakan untuk regulasi larangan, karena warna merah dalam rambu artinya sesuatu yang dilarang.



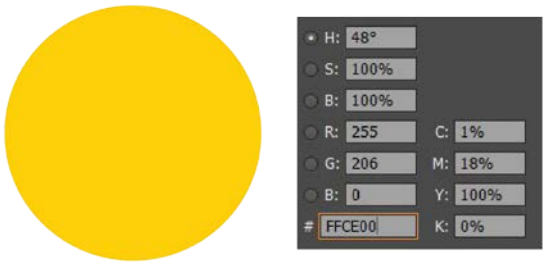
Gambar III.31 Warna Merah
Sumber: Dokumen Pribadi (Juli, 2018)

Warna putih melambangkan kesucian, kebersihan, dan netral. Warna putih ini digunakan untuk ikon dan teks, agar bisa teridentifikasi.



Gambar III.32 Warna Putih
Sumber: Dokumen Pribadi (Juli, 2018)

Anggraeni dan Nathalia (2015) menjelaskan "warna kuning merupakan warna yang bisa meningkatkan konsentrasi, selain itu warna ini disimbolkan sebagai warna kegembiraan, persahabatan, harapan, dan menonjol" (h.38). Warna ini digunakan untuk regulasi himbauan, karena memiliki makna yang sesuai.



Gambar III.33 Warna Kuning
Sumber: Dokumen Pribadi (Juli, 2018)