BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1.1 Khalayak Sasaran

Setelah dilakukan penelitian didapatkan bahwasannya permasalahan yang ada di kawasan Tahura Ir. H. Djuanda adalah kurangnya fasilitas informasi berupa *Sign system*. Dengan kurangnya fasilitas informasi ini membuat wisatawan kesulitan dalam mecari petunjuk arah, informasi tempat, larangan dan himbauan yang berada di kawasan Tahura Ir. H. Djuanda. Maka didapatkan khalayak sasaran sebagai berikut:

1. Demografis

   Demografis adalah segmentasi yang didasari berdasarkan usia, jenis kelamin, strata sosial dan lainnya. Dalam perancangan ini didapatkan segmentasi sebagai berikut:

   - Umur: 18 Tahun hingga 40 Tahun (Dewasa Awal)
   - Jenis Kelamin: Laki – Laki dan Perempuan
   - SES: Status Ekonomi Menengah, dan Menengah Atas

2. Geografis

   Dalam perancangan ini target wilayah yang di tuju adalah di kawasan Tahura Ir. H. Djuanda karena media yang dirancang semuanya berada di dalam kawasan tersebut.

3. Psikografis

   Pada tahapan usia tersebut menurut Hurlock (1996) merupakan masa yang dimana banyak melakukan hal – hal baru baik secara aktivitas, reproduktif dan juga emosional. Dalam perancangan ini dipilih beberapa kegiatan yang dilakukan oleh khalayak sasaran yang di sudah ditentukan seperti melakukan kegiatan olahraga seperti berjalan kaki dan lari ringan, lalu menyukai kegiatan luar ruangan lebih tepatnya di tempat yang berhubungan dengan alam.

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan adalah penetapan rancangan yang akan ditujukan kepada khalayak sasaran yang sudah ditentukan sehingga dapat tercapai tujuan yang diinginkan. Dalam perancangan ini dilakukan berbagai penelitian di Tahura Ir. H. Djuanda seperti observasi, kuisioner dan wawancara, dari hasil penelitian tersebut lalu dianalisa dan menghasilkan permasalahan yang harus segera diselesaikan.

Dari permasalahan yang didapat dari hasil analisa maka dapat disimpulkan bahwa *sign system* yang terdapat di Tahura Ir. H. Djuanda masih mempunyai berbagai kendala seperti informasi yang tidak tersampaikan kepada wisatawan lalu juga masih kurangnya media informasi yang dapat membantu wisatawan seperti informasi mengenai tempat, petunjuk arah, dan regulasi seperti larangan dan himbauan. Dengan dilakukannya perancangan ini diharapkan dapat membantu wisatawan untuk menulusuri Tahura Ir. H. Djuanda dengan lebih mudah dan juga dapat mengedukasi wisatawan dari berbagai objek wisata yang terdapat di dalamnya.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Menurut Ginting (2015) komunikasi adalah sebuah cara untuk menghubungkan dan menyamakan sebuah presepsi oleh pihak yang sedang melakukan komunikasi. Dari perancangan ini memiliki tujuan komunikasi yaitu sebagai berikut:

1. Untuk membantu wisatawan dalam mencapai berbagai objek wisata yang terdapat di Tahura Ir.H. Djuanda.
2. Untuk memberikan pesan berupa informasi mengenai fasilitas, objek wisata, dan regulasi seperti larangan dan himbauan di Tahura Ir. H. Djuanda.
3. Untuk memberikan edukasi kepada wisatawan mengenai berbagai objek wisata yang terdapat di Tahura Ir. H. Djuanda.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi di dalam perancangan ini dilakukan melalui dua cara yaitu pendekatan komunikasi visual dan pendekatan komunikasi verbal.

1. Pendekatan Komunikasi Visual

   Dalam perancangan ini pendekatan visual digunakan untuk menyampaikan pesan melalui bentuk atau simbol seperti ikon, illustrasi, warna dan tipografi di mana dalam setiap visual menujukan ciri dari Tahura Ir. H. Djuanda dengan penyampaian yang bergaya simpel namun tetap dapat tersampaikan isi pesan tersebut.

2. Pendekatan Komunikasi Verbal

   Dalam perancangan ini komunikasi verbal berfungsi sebagai penyampaian informasi tentang objek di Tahura, dalam penyampaiannya digunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris kedua bahasa ini dipilih berdasarkan kunjungan wisatawan yang datang di mana didominasi oleh wisatawan lokal baik dari daerah Bandung maupun luar Bandung. Lalu bahasa Inggris digunakan karena banyak pula wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Tahura Ir. H. Djuanda.

III.2.3 *Mandatory*

Dalam perancangan ini yang mewakili *mandatory* Tahura Ir. H. Djuanda adalah bagian Perum Perhutani Jawa Barat yang menjadi pihak yang bertanggung jawab dalam mengelola tahura selain balai pengelolaan Tahura Ir. H. Djuanda.



Gambar III.1 Logo Perhutani

Sumber:
https://upload.wikimedia.org/wikipedia/id/thumb/2/2b/PERUM_PERHUTANI.png/1048px-PERUM_PERHUTANI.png

III.2.4 Materi Pesan

Pesan yang akan disampaikan kepada wisatawan berdasarkan khalayak sasaran dimana mencakup usia dewasa awal. Pesan yang akan disampaikan adalah berupa informasi mengenai objek wisata Tahura, petunjuk arah, informasi mengenai fasilitas Tahura dan informasi mengenai larangan dan himbauan yang ada di Tahura Ir. H. Djuanda.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan dalam perancangan ini adalah gaya bahasa denotatif yang berisikan pesan apa adanya atau sesuai dengan apa yang di maksud. Dalam hal ini pesan yang disampaikan menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris yang disampaikan secara formal.

III.2.6 Strategi Kreatif

Untuk menarik minat wisatawan dalam menerima dan mencari tahu tentang informasi objek di Tahura Ir. H. Djuanda maka diperlukan sebuah media yang menarik dan dapat menyampaikan pesan dengan mudah. Dalam perancangan ini berbagai objek yang ada di tahura diwakili oleh bentuk ikon yang simpel. Selain mewakili dengan bentuk, media yang akan dibuat tentunya harus memiliki gambaran yang menarik baik dari segi warna atau visual yang ada, dalam perancangannya digunakan warna yang cerah dan kontras dari lingkungan di sekitarnya sehingga diharapkan dapat membantu wisatawan dalam menemukan media informasi ini.

Visual yang digunakan dalam merancang media ini merupakan hal yang mewakili Tahura itu sendiri. Pesan yang disampaikan harus mudah dibaca dan di pahami oleh wisatawan, maka jenis huruf yang ditampilkan harus terlihat jelas dan memiliki keterbacaan yang baik. Dalam penyampaiannya menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris yang digunakan berdasarkan jumlah kunjungan baik dari wisatawan lokak maupun mancanegara.

Media yang dibuat dalam perancangan ini adalah media *sign system* yang di dalamnya terdapat beberapa media yaitu identitas, petunjuk arah dan regulasi berupa larangan dan himbauan. Diharapkan perancangan ini dapat membantu wisatawan dalam berkunjung ke kawasan Tahura Ir. H. Djuanda.

III.2.7 Strategi Media

Media yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah media yang berfungsi sebagai alat bantu wisatawan dalam berkunjung di Tahura Ir. H. Djuanda. Media yang akan dirancang terbagi menjadi dua yaitu media utama dan media pendukung.

Media utama yang akan dirancang adalah media yang memiliki fungsi penuh dalam penyampaian informasi kepada wisatawan sedangkan media pendukung memiliki fungsi sebagai penguat ataupun sebagai pelengkap media utama. Menurut (Tinarbuko, 2008 dalam Putra 2017, h.4) " *Sign system* adalah rangkaian representasi visual dan simbol grafik yang bertujuan sebagai media interaksi manusia dengan ruang publik". Dalam *sign system* dibagi menjadi beberapa bagian berdasarkan fungsinya yang dijadikan sebagai media utama yaitu sebagai berikut:

A. Media Utama

   Media utama yang akan dirancang adalah *sign system* yang di dalamnya terdapat beberapa jenis yaitu:

   - *Identification sign*

     Memiliki fungsi sebagai tanda pengenal sebuah objek yang di dalamnya terdapat nama ataupun keterangan mengenai objek tersebut. Dalam perancangannya akan digunakan sebagai media pengenal bagi fasilitas yang ada di Tahura dan juga sebagai media informasi mengenai objek wisata di Tahura Ir. H. Djuanda.

   - *Direction sign*

     Berfungsi sebagai media yang menuntun wisatawan dalam berkunjung ke berbagai objek wisata di Tahura, media ini di bagi menjadi dua bagian yaitu petunjuk arah utama dan petunjuk arah pendukung. Media ini juga menunjukan berbagai fasilitas yang terdapat di Tahura Ir. H. Djuanda.

   - *Regulation sign*

Media ini memiliki pesan mengenai larangan ataupun himbauan kepada wisatawan yang berkunjung.

B. Media Pendukung

Selain media utama terdapat pula media pendukung yang berfungsi sebagai penguat media utama. Media pendukung tersebut yaitu

- *Infotaiment Maps*

  Sebuah media berupa denah atau *maps* yang dirancang secara menarik dan mudah dipahami. Dalam denah ini terdapat informasi mengenai objek wisata dan fasilitas yang terdapat di Tahura Ir. H. Djuanda baik mengenai letak maupun jarak antara berbagai objek yang ada. Alasan dibuatnya denah ini adalah untuk membantu wisatawan dalam mengetahui keseluruhan kawasan Tahura ini sehingga dapat membantu wisatawan dalam menentukan tujuan yang akan di tuju.

- Brosur

  Brosus adalah media yang di dalamnya memiliki informasi mengenai Tahura, objek wisata dan juga denah kawasan Tahura. Brosur dipilih karena dapat dibawa kemana saja sehingga dapat memudahkan wisatawan dalam mencapai dan menerima informasi mengenai berbagai objek wisata di Tahura Ir. H. Djuanda. Brosur akan diberikan secara gratis kepada wisatawan.

- *Tote Bag*

  Tote bag atau tas jinjing berfungsi sebagai alat yang dapat menampung berbagai barang sehingga mudah dibawa kemana saja. Alasan penggunaan media ini adalah sebagai pengingat atas kunjungan ke Tahura Ir. H. Djuanda dan juga sebagai media yang membantu wisatawan dalam membawa berbagai barang. Media ini akan dijual kepada wisatawan.

- *Tumbler*

  Tumbler atau botol minum adalah alat untuk membawa air minum kemana saja yang dapat digunakan tidak hanya dalam sekali. Alasan

media ini digunakan adalah sebagai salah satu pengingat kunjungan dan juga berfungsi sebagai alat pembawa air saat sedang berkunjung dan dapat juga mengurangi sampah botol plastik air mineral. Media ini akan dijual kepada wisatawan.

- Stiker

  Stiker digunakan sebagai media pendukung untuk mengingat sekaligus mempromosikan kawasan Tahura ini, dengan harga yang murah maka stiker ini dapat dibagikan kepada wisatawan secara gratis.

- Kaktus Mini

  Sebagai sebuah tempat wisata alam maka diperlukan media yang dapat mengingatkan wisatawan tentang Tahura Ir. H. Djuanda dengan tema alam. Kaktus mini dipilih karena bentuknya yang ramping dan menarik sehingga dapat menjadi sebuah media yang memiliki nilai jual.

III.2.8 Strategi Distribusi Media

Dalam perancangan ini berbagai media yang dirancang akan didistribusikan kepada khalayak sasaran yaitu pengunjung Tahura Ir. H. Djuanda. Berikut adalah tabel pendistribusian media di Tahura:

Table III.1 Distribusi Media

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Media	Jul	Agu	Sep	Okt	Nov	Des
Brosur						
Tote Bag						
Topi						
Tumbler						

Dalam pendistribusian ini *sign system* dan *infotaiment maps* akan didistribusikan setiap bulan karena kedua media ini sangat dibutuhkan dalam sebuah tempat wisata

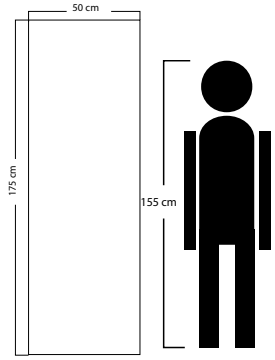
khususnya Tahura yang memiliki kawasan yang luas. Brosur didistribusikan hanya saat bulan – bulan liburan dimana akan ada lebih banyak pengunjung dan hanya didistribusikan dalam sebulan karena terbuat dari bahan yang tidak dapat tahan begitu lama. *Tote bag*, topi dan *tumbler* adalah barang yang didistribusikan pula saat waktu libur tiba tetapi dengan rentang waktu yang lebih lama karena memiliki tingkat ketahanan yang baik.

III.3 Konsep Visual

Visual adalah salah satu elemen penting dalam perancangan media ini, dalam perancangannya ditetapkan elemen visual yang mewakili kawasan Tahura dan juga menjadi ke khasan sehingga dapat menjadi identitas di setiap media yang ada.

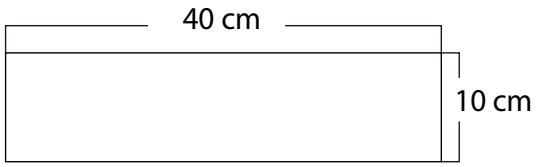
III.3.1 Format Desain

Dalam perancangan *sign system* ini di dapatkan visual yang dihasilkan dari bentuk atau objek yang ada di Tahura. Pohon tusam atau lebih dikenal pinus adalah salah satu flora yang terdapat di kawasan ini dan juga menjadi pohon yang paling mendominasi, sehingga dalam perancangan ini digunakan bentuk persegi panjang yang mewakili pohon pinus dan juga digunakan visual yang berbentuk pohon pinus. Pada setiap visualnya menggunakan format landscape maupun potrait sesuai dengan media yang dipakai. Ukuran yang digunakan dalam perancangan ini mengacu pada tinggi rata – rata orang Indonesia. Menurut Djojodibroto (2001, h.33) mengatakan bahwa tinggi rata – rata orang indonesia adalah 155 cm yang diukur berdasarkan jarak antara tumit dan puncak kepala. Dari pernyataan tersebut maka ukuran format desain dan visual media ini adalah sebagai berikut:



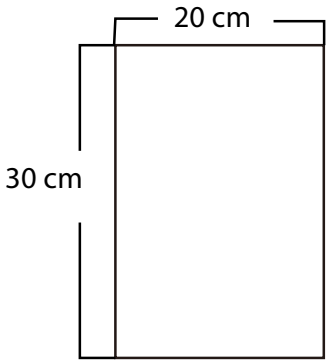
Gambar III.2 Bentuk Petunjuk arah utama & identifikasi 1

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



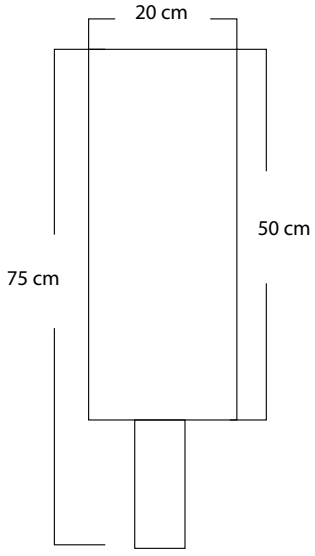
Gambar III.3 Bentuk identifikasi 2

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



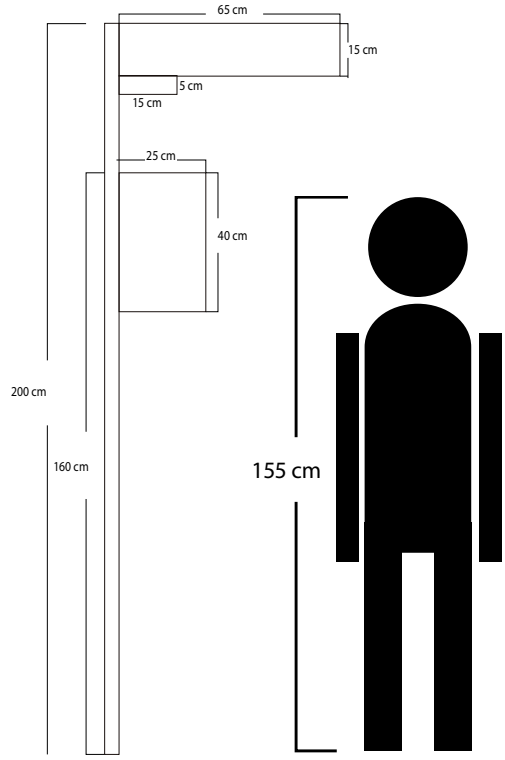
Gambar III.4 Bentuk regulasi 1

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar III.5 Bentuk regulasi 2

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

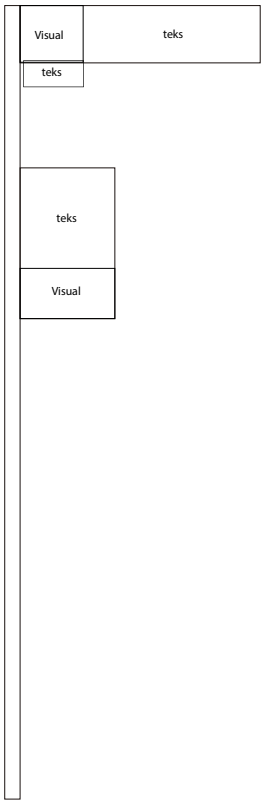


Gambar III.6 Bentuk petunjuk arah

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

III.3.2 *Layout*

Dalam perancangan ini diperlukan sebuah metode dalam menyusun berbagai informasi yang akan disampaikan kepada wisatawan. Informasi yang akan diberikan berupa teks maupun gambar, penyusunan ini diperlukan agar informasi yang disampaikan dapat mudah dimengerti dan menarik. *Layout* yang disusun dalam media ini memiliki susunan yang mudah dimengerti oleh wisatawan, selain mudah dimengerti penyusunan informasi ini harus memiliki susunan yang menarik antara teks dan visual sehingga dapat menarik perhatian wisatawan untuk melihat informasi yang disampaikan. Penyusunan ini pula didasarkan oleh warna dan ukuran huruf yang berbeda antara semua media.



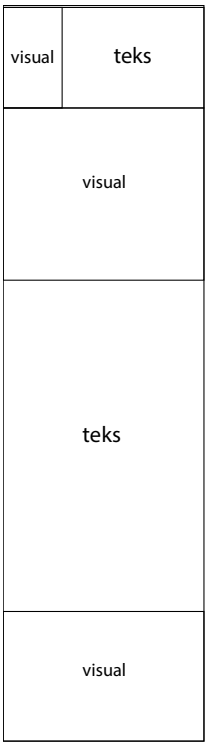
Gambar III.7 *Layout* petunjuk arah

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



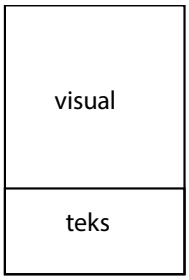
Gambar III.8 *Layout* petunjuk arah utama

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



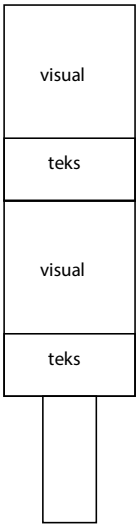
Gambar III.9 *Layout* identifikasi 1

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar III.10 *Layout* regulasi 1

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar III.11 *Layout* regulasi 2

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar III.12 *Layout* identifikasi 2

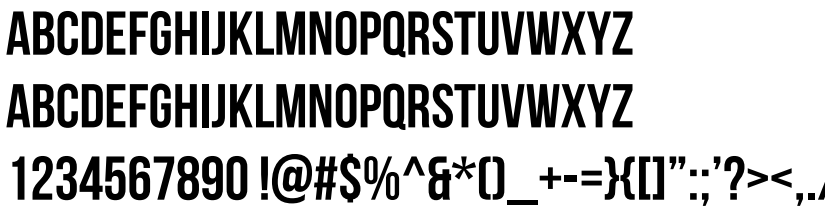
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

III.3.4 Tipografi

Tipografi adalah sebuah seni yang di dalamnya bertujuan untuk merancang dan menata sebuah aksara yang akan dipublikasian (Kusrianto, 2010, h.1). Dalam perancangnya tipografi adalah sebuah hal penting karena setiap informasi yang disampaikan menggunakan teks. Font yang digunakan harus dapat terbaca dengan jelas oleh wisatawan, dalam perancangan ini digunakan dua jenis font yang berfungsi sebagai *headline* dan *bodytext,* berikut adalah *font* yang digunakan dalam perancangan *sign system:*

- *Bebas Neue*

  Font ini dipilih sebagai headline karena memiliki ketebalan yang cukup sehingga dapat dilihat dari jarak yang jauh dan juga memiliki bentuk yang pipih seperti halnya pohon pinus yang memiliki bentuk fisik pipih. *Font* ini memiliki sifat gratis untuk digunakan sebagai keperluan komersil maupun pribadi. *Font* ini dibuat oleh *Dharma Type* dengan format gratis baik untuk komersil dan kebutuhan perseorangan.

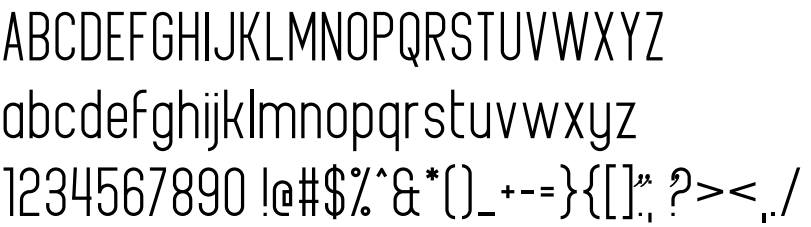


Gambar III.13 *Font Bebas Neue*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

- *Megan June*

  Font ini dipilih sebagai *bodytext* atau keterangan, *font* ini memiliki karakteristik tipis dan tinggi yang mewakili bentuk daun pinus yang tipis dan berukuran panjang. Selain alasan tersebut font ini pula memiliki tingkat kerterbacaan yang baik. *Font* ini dibuat oleh *Chequered-Ink* dengan format gratis untuk penggunaan pribadi dan berbayar bagi penggunaan komersil.

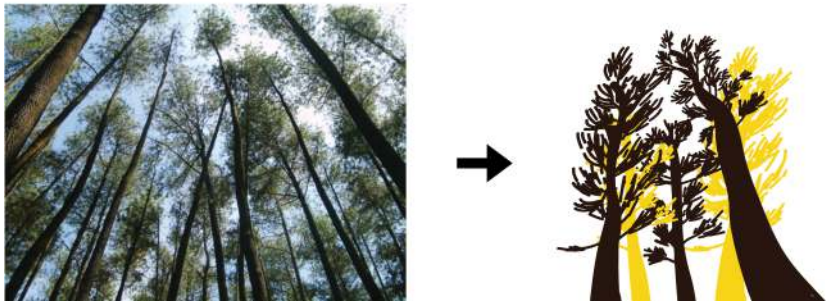


Gambar III.14 *Font Megan June*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

III.3.4 Ilustrasi

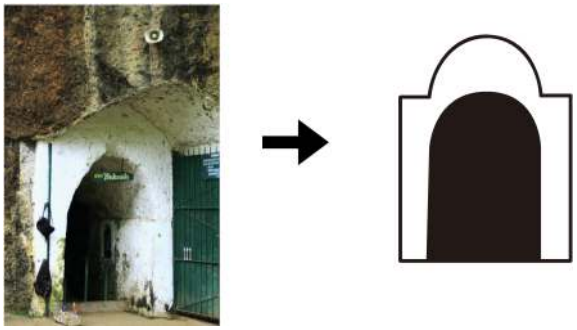
Dalam perancangan ini terdapat beberapa visual yang dihasilkan dari penyederhanaan bentuk dari objek yang sudah ada, objek tersebut lalu dijadikan menjadi ikon atau visual pendukung disetiap media yang ada, yang mewakili Tahura Ir. H. Djuanda. Semua visual yang dihasilkan memiliki kaitan dengan pohon tusam atau pinus, setiap visual dirancang dengan acuan pohon tersebut seperti ikon yang dirancang berdasarkan daun pohon tusam yang berbentuk garis tebal dan juga buah pinus dengan bentuk oval. Lalu bentuk visual yang menjadi ciri disetiap media yang berbentuk pohon tusam. Berikut adalah hasil ilustrasi dari berbagai objek di Tahura:



(a) (b)

Gambar III.15 (a) Foto pohon tusam. (b) Ilustrasi pohon tusam

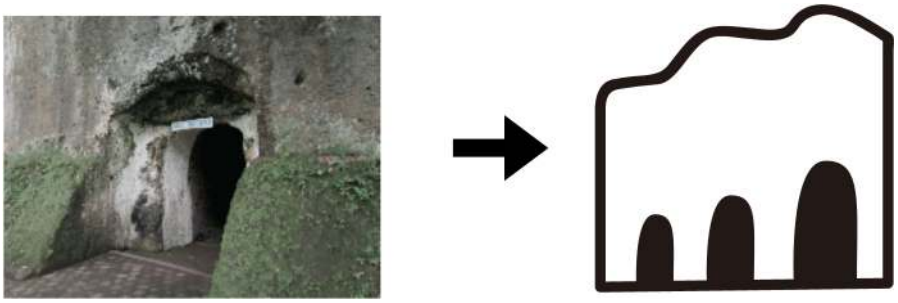
Sumber: (a) https://langit11.files.wordpress.com/2010/01/s50045181.jpg. (b) Dokumen Pribadi (2018)



(a) (b)

Gambar III.16 (a) Foto Gua Belanda. (b) ikon Gua Belanda

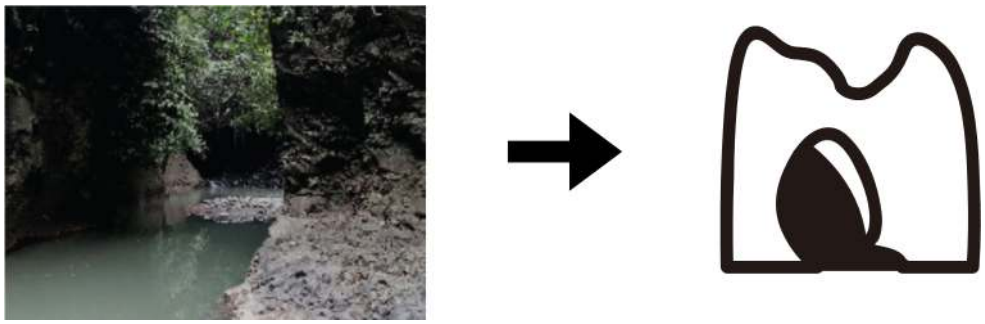
Sumber: (a) https://www.klikhotel.com/klik/database/informasiSekitarLokasi/58-928.jpg. (b) Dokumen Pribadi (2018)



(a) (b)

Gambar III.17 (a) Foto Gua Jepang (b) ikon Gua Jepang

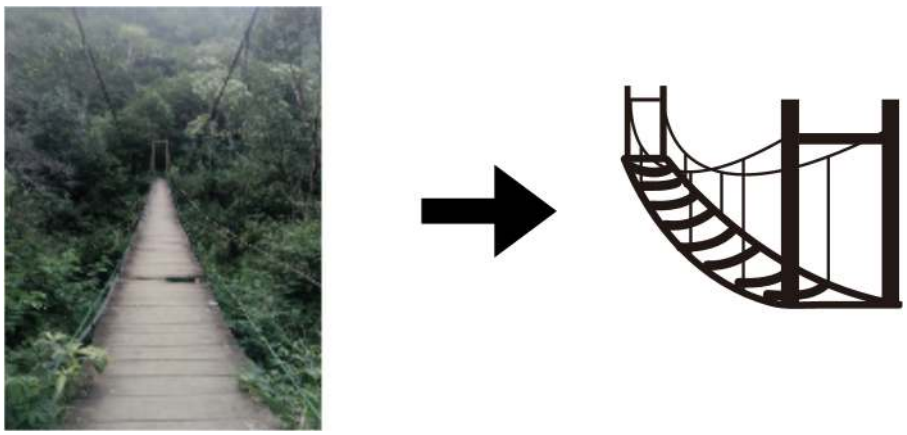
Sumber: (a) Dokumen Pribadi (2018) (b) Dokumen Pribadi (2018)



(a) (b)

Gambar III.18 (a) Foto Curug Koleang (b) Ikon Curug Koleang

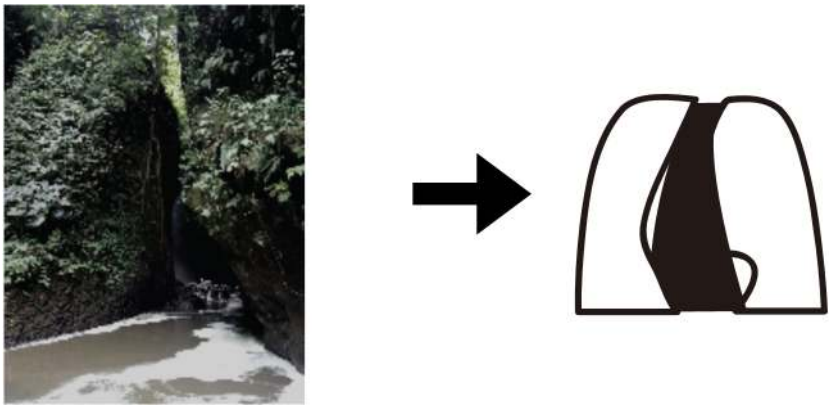
Sumber: (a) Dokumen Pribadi (2018) (b) Dokumen Pribadi (2018)



(a) (b)

Gambar III.19 (a) Foto Jembatan Gantung (b) Ikon Jembatan Gantung

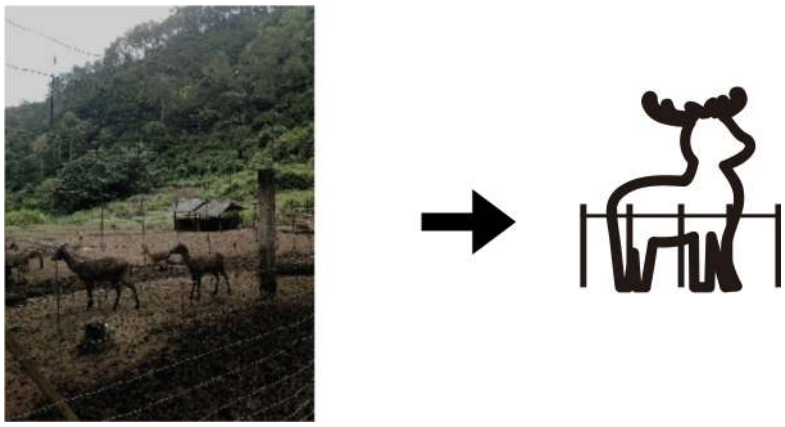
Sumber: (a) Dokumen Pribadi (2018) (b) Dokumen Pribadi (2018)



(a) (b)

Gambar III.20 (a) Foto Curug Lalay (b) Ikon Curug Lalay

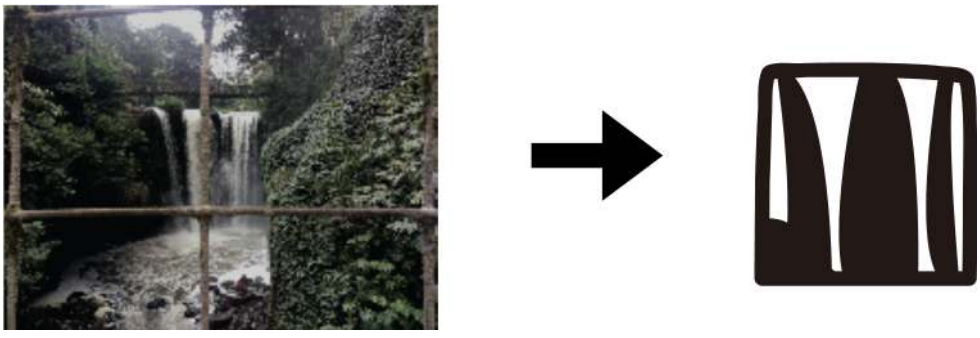
Sumber: (a) Dokumen Pribadi (2018) (b) Dokumen Pribadi (2018)



(a) (b)

Gambar III.21 (a) Foto Penangkaran Rusa (b) Ikon Penangkaran Rusa

Sumber: (a) Dokumen Pribadi (2018) (b) Dokumen Pribadi (2018)



(a) (b)

Gambar III.22 (a) Foto Curug Omas (b) Ikon Curug Omas

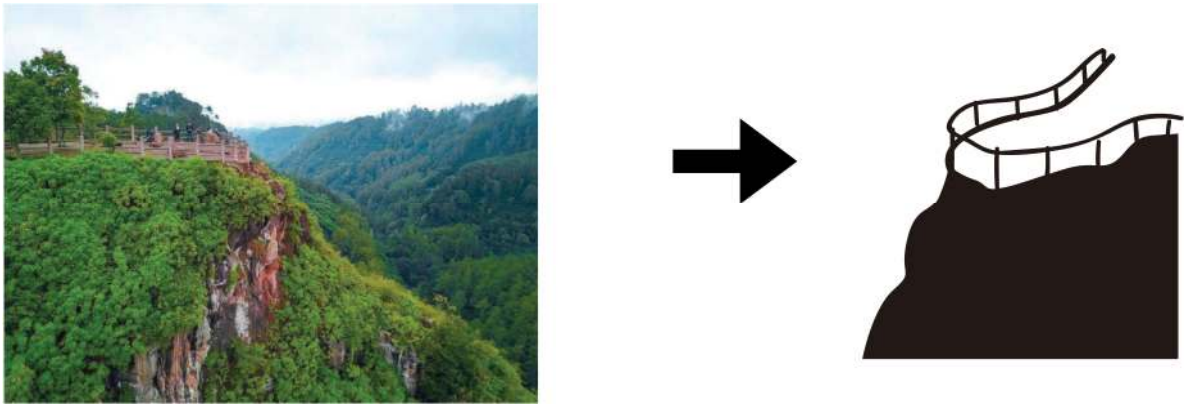
Sumber: (a) Dokumen Pribadi (2018) (b) Dokumen Pribadi (2018)



(a) (b)

Gambar III.23 (a) Foto Curug Dago (b) Ikon Curug Dago

Sumber: (a) https://tempatwisataseru.com/wp-content/uploads/2017/10/Curug-Dago-Bandung.jpg. (b) Dokumen Pribadi (2018)



(a) (b)

Gambar III.24 (a) Foto Tebing Keraton (b) Ikon Tebing Keraton

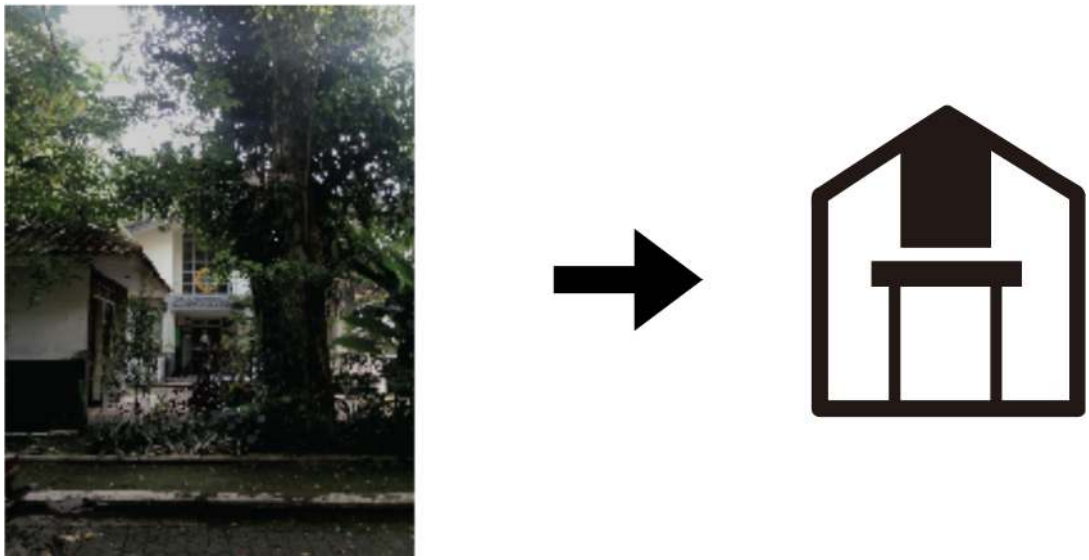
Sumber: (a) https://piknikasyik.com/wp-content/uploads/2018/04/foto-pemandangan-tebing-keraton-880x660.jpg. (b) Dokumen Pribadi (2018)



(a) (b)

Gambar III.25 (a) Foto Museum (b) Ikon Museum

Sumber: (a) Dokumen Pribadi (2018) (b) Dokumen Pribadi (2018)



(a) (b)

Gambar III.26 (a) Foto Kantor (b) Ikon Kantor

Sumber: (a) Dokumen Pribadi (2018) (b) Dokumen Pribadi (2018)

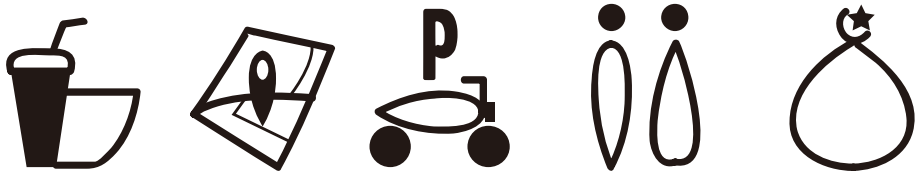
Ikon yang dirancang terinspirasi oleh bentuk daun dan juga buah pinus, terlihat dari bentuk orang yang memiliki bentuk lonjong seperti bentuk buah pinus. Lalu daun

pinus juga menjadi sebuah inspirasi dengan dijadikan sebagai bentuk garis karena daun pinus memiliki bentuk pipih seperti garis.



Gambar III.27 Ikon Regulasi

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar III.28 Ikon Fasilitas

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Ikon yang dirancang berasal dari referensi bebagai bentuk yang sudah ada yang kemudian digunakan sebagai contoh dalam membuat bentuk – bentuk yang sudah dibuat, berikut adalah referensi ikon yang menjadi contoh:

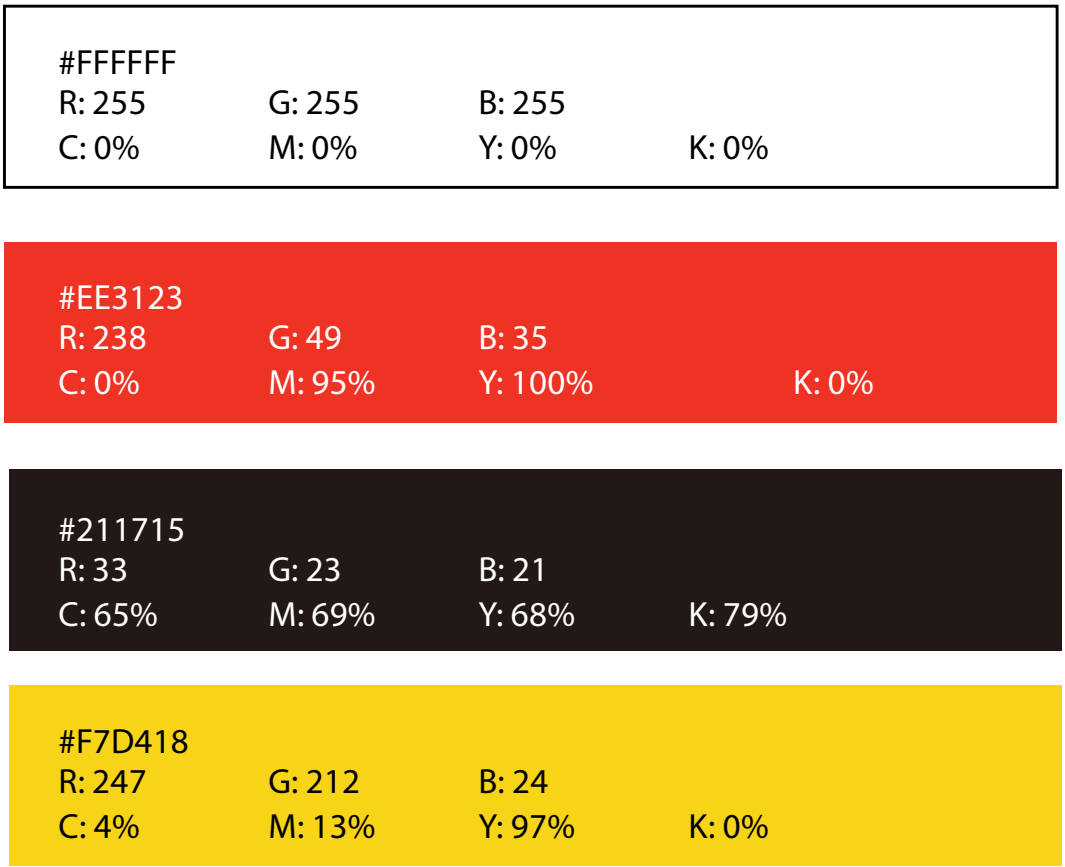


Gambar III.29 Referensi ikon

Sumber: http://pinterest.com

III.3.5 Warna

Warna memiliki faktor yang penting dalam mempengaruhi wisatawan dalam melihat media *sign system*, dengan warna media yang dirancang dapat terlihat jelas dari lingkungan yang ada, sehingga dapat mudah ditemui oleh wisatawan. Dalam perancangannya digunakan beberapa warna yang berasal dari objek di Tahura. Warna yang digunakan dalam perancangan ini ialah warna coklat, kuning, merah dan putih. Warna – warna ini digunakan dalam setiap media yang dirancang.



Gambar III.30 Warna dalam Perancangan

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Warna utama dalam perancangan ini adalah coklat dan kuning yang digunakan dalam semua media yang dirancang warna coklat digunakan untuk memperjelas teks yang ada dalam *identification sign* sehingga keterbacaannya akan lebih jelas

dengan warna teks putih untuk bahasa Indonesia dan kuning untuk bahasa Inggris. Warna kuning digunakan sebagai tempat untuk menyimpan *headline* sehingga akan kontras dengan warna disekitaran media ini, sehingga dapat menarik wisatawan dalam melihat media tersebut. Warna putih dan merah digunakan sebagai warna pendukung yaitu putih untuk teks dan merah sebagai tanda larangan dalam *regulation sign.* Warna utama dalam perancangan ini didapatkan dari warna – warna yang terdapat di kawasan Tahura, warna kuning diambil dari warna buah pinus yang baru tumbuh atau berkembang sedangkan warna coklat diambil dari warna kayu pohon pinus.