

**PERANCANGAN GRAFIS LINGKUNGAN
OBJEK WISATA MUSEUM SITUS PRASEJARAH
“ SANGIRAN ”
SRAGEN-JAWA TENGAH**



Candra Wibawa

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2004**

**PERANCANGAN GRAFIS LINGKUNGAN
OBJEK WISATA MUSEUM SITUS PRASEJARAH
“ SANGIRAN ”
SRAGEN-JAWA TENGAH**

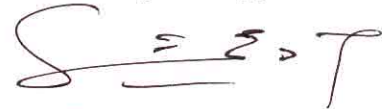


**Candra Wibawa
NIM: 981 1018 023**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual
2004**

Tugas Akhir Karya Desain berjudul :
PERANCANGAN GRAFIS LINGKUNGAN OBJEK WISATA MUSEUM
SITUS PRASEJARAH "SANGIRAN" SRAGEN - JAWA TENGAH, diajukan
oleh Candra Wibawa, NIM. 981 1018 023, Program Studi Desain Komunikasi
Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 25 Juni 2004
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota



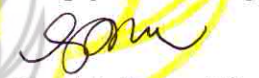
Drs. I T. Sumbo T, M. Sn
NIP. 131996634

Pembimbing II / Anggota



Dra. TH. Suwarni
NIP. 130521294

Penguji Ahli / Anggota



Hesti Rahayu, SSn
NIP. 132206674

KPS. DKV / Anggota



Drs. Baskoro Suryo B
NIP. 131996632

Ketua Jurusan Desain/Ketua



Drs. M. Umar Hadi M.S
NIP. 131 474 284

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



Drs. Sukarman
NIP. 130 521 245





.....Kupersembahkan Tugas Akhir ini untuk.....

Ayah, Ibu & Kakak-kakakku Tercinta

atas doa, kasih sayang dan dukungannya

KATA PENGANTAR

Puji Syukur tak terhingga kepada Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat -Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir Karya Desain dengan judul ” Perancangan Grafis Lingkungan Objek Wisata Museum Situs Prasejarah ”Sangiran” Sragen-Jawa” ini dengan lancar.

Disusun melalui proses panjang dengan dukungan banyak pihak, menjadikan Tugas Akhir ini berhutang budi pada banyak orang. Salah satu momen teragung dalam hidup adalah kala kata hati kita membungkuk, mengucapkan terimakasih.

Untuk itu terima kasih setulus-tulusnya kepada :

1. Bpk. Drs. I T. Sumbo T, M. Sn., selaku Dosen Pembimbing I.
2. Ibu. Dra. TH. Suwarni, selaku Dosen Pembimbing II.
3. Ibu. Hesti Rahayu, SSn, selaku Dosen Penguji Ahli.
4. Drs. Baskoro Suryo Banindro, selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta.
5. Drs. Umar Hadi, M.S., selaku Ketua Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta.
6. Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta.
7. Drs. Asnar Zacky, selaku dosen wali.
8. Bpk. Prof. Dr. I Made Bandem, M.A., selaku Rektor ISI Yogyakarta.
9. Segenap Pengajar dan Staf Program Studi Desain Komunikasi Visual.
10. *My team work*, Aan, Alif, Agung S, Seno, Kunto, Bogie kalian yang terbaik.

11. Rekan-rekan TA seperjuangan,
12. Teman-teman DKV '98.
13. Studio Pensel + dan Wisma Warjowiyono, Irwandi & Ni2et, Liliek, Didiet, Kadut, Jojo, Whayan dan yang lainnya, kompak terus.
14. Mas Bambang
15. Tak lupa kepada seluruh civitas akademika di lingkungan ISI Yogyakarta.
16. Pemerintah Daerah TK II Kab Sragen
17. Dinas Pariwisata Daerah TK II Kab Sragen
18. Seluruh Staf dan Karyawan Museum Situs Prasejarah Sangiran
19. Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala Jawa Tengah
20. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung memberi bantuan untuk kelancaran Tugas Akhir ini.

Semoga Allah SWT melimpahkan anugerah kepada mereka atas bantuan, dorongan dan doa dari keikhlasan hati sehingga penyusun dapat menyelesaikan studi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan lancar.

Yogyakarta, 20 Juli 2004

Candra Wibawa

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Perancangan.....	9
D. Daerah Perancangan.....	10
E. Metode Perancangan.....	10
F. Skema Perancangan.....	15
BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA	16
A. Identifikasi Data.....	16
1. Situs Prasejarah Sangiran.....	16
2. Riwayat Berdirinya Museum Sangiran.....	26
3. Gambaran Proyek.....	30
4. Data Fisik/ Kondisi fisik objek.....	32
5. Ilmu Tanda.....	33
6. Grafis	39
Lingkungan.....	43
7. Tanda Sebagai Elemen Komunikasi Grafis.....	58
B. Analisa Data.....	61
C. Kesimpulan.....	62
BAB III KONSEP PERANCANGAN	62
A. Perencanaan Kreatif.....	62

1. Tujuan Kreatif.....	64
2. Strategi Kreatif.....	73
3. Program Kreatif.....	84
4. Biaya Kreatif.....	85
B. Perencanaan Media.....	85
1. Tujuan Media.....	85
2. Strategi Media.....	85
3. Program Media.....	86
4. Biaya Media.....	88
BAB IV PERANCANGAN	90
A. Perancangan <i>Logomark</i> Sangiran.....	93
B. Perancangan <i>Pictorial</i>	117
C. Perancangan Tipe Fisik <i>Sign</i>	164
BAB V PENUTUP	250
A. Kesimpulan.....	250
B. Saran-saran.....	250
DAFTAR PUSTAKA	252
LAMPIRAN	
Lembar Asistensi	
Surat Ijin Survei	
Dokumentasi	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema Perancangan.....	15
Gambar 2. Tabel Ikon-Indeks-Symbol.....	37
Gambar 3. Elemen Makna Peirce.....	38
Gambar 4. Elemen Desain.....	43
Gambar 5. Diagram Pertanyaan Dasar <i>Graphic Communication I</i>	44
Gambar 6. Diagram Pertanyaan Dasar <i>Graphic Communication II</i>	45
Gambar 7. Diagram Perbedaan Objek-Symbol-Abstrak.....	45
Gambar 8. <i>Image-related Symbol</i>	46
Gambar 9. <i>Pictograph Cup and Knife</i>	47
Gambar 10. <i>Pictograph</i> Objek yang sama.....	47
Gambar 11. <i>Ideographs</i>	48
Gambar 12. <i>Conventional Symbols</i>	48
Gambar 13. Simbol dan Teks.....	48
Gambar 14. <i>Arbitrary Symbols</i>	49
Gambar 15. Bentuk Standar Sign.....	50
Gambar 16. Warna Sign.....	52
Gambar 17. Basic Symbol.....	53
Gambar 18. <i>Freestanding</i>	54
Gambar 19. <i>Wall Mounted</i>	54
Gambar 20. <i>Hanging</i>	54
Gambar 21. <i>Moveable</i>	55
Gambar 22. <i>Desk Top</i>	55
Gambar 23. Huruf Interstate.....	57
Gambar 24. Tabel Jarak pandang dan ukuran tinggi huruf	57
Gambar 25. Tabel Jarak Pandang dan Ukuran <i>pictorial</i>	58
Gambar 26. <i>Sign A Man Crossing The Street</i>	64
Gambar 27. Garis Berlawanan.....	74
Gambar 28. Garis Lengkung dan Garis Lurus.....	75

Gambar 29. Chevron dan Fret.....	75
Gambar 30. Tipografi Sangiran.....	80
Gambar 31. Trebuchet MS.....	81
Gambar 32. Interstate.....	81



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pariwisata adalah perpindahan sementara yang dilakukan manusia dengan tujuan keluar dari pekerjaan-pekerjaan rutin, keluar dari tempat kediamannya. Aktifitas dilakukan selama mereka tinggal di tempat yang dituju dan dibuat untuk memenuhi kebutuhan mereka.¹ Semua kegiatan tersebut merupakan manifestasi gejala naluri manusia sejak purbakala, yaitu hasrat untuk mengadakan perjalanan. Lebih dari itu pariwisata dengan ragam motivasinya akan menimbulkan permintaan-permintaan dalam bentuk jasa-jasa dan persediaan-persediaan lain. Permintaan akan barang dan jasa ini meningkat sesuai dengan perkembangan kehidupan manusia. Di negara-negara yang sedang berkembang akan terjadi perluasan lingkup kepentingan. Sedang di negara yang sudah maju selain lingkup kepentingan yang luas, waktu luang pun bertambah lama dan banyak karena ditunjang oleh kenaikan pendapatan serta transportasi yang lancar dan cepat. Sejalan dengan itu terjadi pula peningkatan pendidikan, pengetahuan, dan kecerdasan di kalangan penduduk. Sebagai akibat dari perkembangan tersebut, motifasi-motifasi untuk mengadakan perjalanan menjadi lebih kuat, lebih-lebih setelah ditunjang oleh kemajuan teknologi, hasrat untuk mengadakan perjalanan

¹ Happy Marpaung, SH,MH,Drs, *Pengetahuan Kepariwisataan*, Alfabeta, Bandung, 2002, hal.13.

menjadi mudah terpenuhi dan kita dapat menyaksikan betapa deras arus perjalanan berwisata meski motivasi mereka kadang kala berbeda-beda².

Perkembangan dan kemajuan pembangunan kepariwisataan Indonesia sebagai suatu industri semenjak tahun 1966 sampai saat sekarang, semakin bertambah maju, hasil-hasil yang dicapai sangat meyakinkan dengan meningkatnya arus wisatawan manca negara berkunjung ke Indonesia dari tahun ke tahun. Peran sektor pariwisata pun mulai menarik perhatian masyarakat, dengan kemampuannya menyumbang devisa kepada negara sebesar USD 5,7 milyar pada tahun 2000 dan USD 5,4 milyar pada tahun 2001 dengan menyerap tenaga kerja 7,36 juta jenis pekerjaan langsung sehingga 12 juta masyarakat Indonesia sesungguhnya sangat tergantung kepada kegiatan pariwisata nasional. Atas dasar titik tolak tersebut akhir-akhir ini minat masyarakat, khususnya mahasiswa, untuk mempelajari sektor pariwisata mulai tumbuh³. Mahasiswa sebagai insan intelektual diharapkan dapat memahami kepariwisataan dengan melakukan berbagai kajian dalam bidang Pariwisata yang dapat memberi nilai tambah dalam pengembangan Industri Pariwisata.

Kepariwisataan tidak menggejala sebagai bentuk tunggal. Istilah ini umum sifatnya yang menggambarkan beberapa bentuk perjalanan dan penginapan sesuai dengan motifasi berdarmawisata. Sebenarnya pariwisata

² Samsuridjal D Dr, Kaelany, HD Drs, *Peluang Di Bidang Pariwisata*, Mutiara Sumber Widya, Jakarta, 1997, hal. 11-12.

³ Happy Marpaung, *Op.Cit.* hal. iii.

sebagai suatu gejala, terwujud dalam beberapa bentuk yang digolongkan berdasarkan jenis-jenis objek dan daya tarik wisata⁴.

Terdapat banyak jenis daya tarik pariwisata dan dibagi dalam berbagai macam sistem pengelompokan daya tarik. Secara garis besar daya tarik wisata dikelompokkan ke dalam tiga kelompok⁵.

1. Daya tarik alam
2. Daya tarik budaya
3. Daya tarik buatan manusia

Walaupun demikian, daya tarik wisata dapat dibagi menjadi dua kelompok saja, yaitu:

1. Objek dan daya tarik wisata alam
 - a. Pantai
 - b. Wisata Tirta
 - c. Pegunungan
 - d. Daerah Liar dan Terpencil
 - e. Taman dan Daerah Konservasi
 - f. *Health Resort*
2. Objek dan daya tarik wisata sosial budaya
 - a. Peninggalan Sejarah Kepurbakalaan dan Monumen
 - b. Museum dan Fasilitas budaya lainnya
 - c. Pola Kehidupan

⁴ Salah Wahap Ph.D, *Manajemen Kepariwisata*, terj. Frans Gromang M.Si, PT Pradnya Paramita, Jakarta, 2003, hal.6.

⁵ Happy Marpaung, *Op. Cit*, hal.80.

d. Desa Wisata

e. Wisata Keagamaan, Etnis dan Nostalgia

Batasan pokok pembahasan permasalahan ini adalah objek wisata dengan daya tarik sosial budaya yang masuk dalam kategori Peninggalan Sejarah Kepurbakalaan dan Museum

Peninggalan Sejarah Kepurbakalaan dan Monumen seperti monumen nasional, gedung bersejarah, kota, desa, bangunan keagamaan (Gereja, Kuil, Candi, Puri, Masjid), *battlefields* merupakan golongan budaya yang menjadi objek dan daya tarik wisata utama di banyak negara. Jenis lain dari objek dan daya tarik wisata ini adalah :

1. Penelitian bawah air, misalnya kapal karam atau tenggelam
2. Industri *archeology*
3. Taman-taman bersejarah

Museum dan Fasilitas budaya merupakan jenis objek dan daya tarik wisata yang berhubungan dengan aspek alam dan aspek kebudayaan di suatu kawasan atau daerah tertentu. Museum dapat dikembangkan berdasarkan pada temanya, antara lain museum arkeologi, sejarah ,etnologi, sejarah alam, seni dan kerajinan, ilmu pengetahuan, teknologi dan industri, ataupun dengan tema khusus lainnya.

Jenis objek dan daya tarik wisata ini biasanya dikembangkan dengan tujuan untuk memenuhi masyarakat lokal dalam melakukan aktifitas rekreasinya ataupun mengisi waktu luang, tetapi jika suatu museum dikelola

dengan baik akan dapat memberikan peluang yang cukup penting bagi peningkatan kegiatan pariwisata baik domestik maupun internasional⁶.

Museum Sangiran merupakan satu objek wisata di Propinsi Jawa Tengah, tepatnya di Kabupaten Sragen yang berbatasan langsung dengan Jawa Timur atau sering disebut Tlatah Sukowati yang mempunyai Wilayah 941,55 Km², dengan keadaan Topografi sebagai berikut: Ditengah tengah mengalir Sungai Bengawan Solo. Daerah sebelah selatan merupakan bagian dari lereng Gunung Lawu sebelah Utara merupakan bagian dari Pegunungan Kendeng dan sebelah Barat merupakan Kawasan yang terkenal dengan sebutan Kubah Sangiran. Museum Sangiran termasuk di dalam kawasan Kuba Sangiran . Kubah tersebut terletak di depresi Solo, di kaki gunung lawu (kurang lebih 17 Km dari kota Solo). Kehadiran Sangiran merupakan contoh gambaran kehidupan manusia masa lampau karena situs ini merupakan situs fosil manusia purba paling lengkap di Jawa. Sangiran merupakan situs terpenting untuk ilmu pengetahuan terutama penelitian di bidang antropologi, arkeologi, palaeontologi, geologi dan tentu saja untuk bidang kepariwisataan. Sampai saat ini sudah ditemukan 50 individu fosil manusia Homo Erectus. Jumlah ini mewakili 65% fosil Homo Erectus yang ditemukan di seluruh Indonesia atau sekitar 50% populasi Homo Erectus di dunia. Berdasarkan hasil temuannya Situs Sangiran merupakan Situs Prasejarah yang sangat penting untuk memahami tentang proses evolusi manusia dan merupakan situs terlengkap di Asia bahkan di dunia. Berdasarkan hal tersebut Situs Sangiran ditetapkan

⁶ *Ibid*, hal. 90.

sebagai Warisan Dunia dengan No. 593 oleh Komite World Heritage pada saat peringatan ke-20 di Marida Meksiko.

Pada awal berdirinya tahun 1974 Museum Sangiran diberi nama Museum Plestosen, berupa sebuah bangunan berbentuk joglo, terletak diatas tanah 1000m² di Desa Krikilan, menyimpan temuan fosi-fosil dan hanya berfungsi sampai tahun 1975. Selanjutnya mengingat semakin pesatnya pengunjung , perkembangan pendidikan, dan dibutuhkannya fasilitas-fasilitas penelitian yang lebih memadai, dibangunlah museum situs Prasejarah Sangiran oleh Depdikbud pusat. Adapun tanahnya disediakan oleh Pemerintah Daerah Tk.1 Jawa Tengah (Diparda) dan Kanwil Parpostel Jawa Tengah. Bangunan bertype joglo terdiri dari: Ruang Pameran, Ruang Pertemuan, Laboratorium, Perpustakaan, Gudang Fosil, Gudang Peralatan, Ruang Jaga, dan Tempat Parkir

Museum Situs Prasejarah Sangiran dikelola oleh dua Instansi:

1. Suaka peninggalan Sejarah dan Purbakala Jawa Tengah, mengelola Museum, termasuk fosil-fosilnya, serta pengamanan Daerah Situs Cagar Budaya Sangiran.
2. Dinas Pariwisata Daerah TK.II Kab. Sragen, mengelola retribusi (Karcis masuk, dan parkir)

Dampak positif adanya museum Situs Prasejarah Sangiran:

1. Memberi lapangan pekerjaan masyarakat Sangiran dan sekitarnya dengan menjual berbagai kerajinan.
2. Sarana perhubungan lancar dan listrik masuk desa.

3. Sarana Objek wisata, Pendidikan dan Penelitian Ilmiah serta berbagai disiplin ilmu.

Dengan melihat uraian diatas maka dapat diambil sebuah kesimpulan tentang betapa pentingnya pengembangan sebuah objek wisata Museum, ditinjau dari tujuan pengembangannya suatu Museum tidak hanya menampilkan koleksi yang ada secara baik untuk keperluan rekreasi, tetapi unsur pendidikan melalui interpretasi ataupun program-program khusus merupakan tujuan utama.

B. Rumusan Masalah.

Untuk mencapai segmentasi pasar yang lebih luas pengembangan pariwisata tidak hanya melalui strategi pemasaran yang kuat melainkan dengan ditingkatkannya citra, mutu produk, dan pelayanan kepariwisataan⁷.

Pelayanan kepariwisataan melibatkan beberapa sistem yang berlaku dalam sebuah objek wisata. Salah satu sistem yang utama adalah sistem informasi. Sistem informasi bisa diartikan sebagai kesatuan elemen informasi, termasuk cara merancang, mengaktifkan, menangani, memelihara, dan memanfaatkan informasi.⁸

Suatu Informasi dapat mempunyai beberapa fungsi, antara lain:

1. Menambah pengetahuan.
2. Mengurangi ketidak pastian.
3. Mengurangi resiko kegagalan.
4. Mengurangi keanekaragaman/variasi yang tidak diperlukan

⁷ Harmoko, "Aplikasi Pengembangan Pariwisata," *Guide Book On Indonesia Tourism Information*, GRANADA-BRI, 1991, hal.27.

⁸ Taufiq Rochim, *Sistem Informasi*, ITB, Bandung, 2002, hal.1.

5. Memberi standar atau aturan-aturan, ukuran-ukuran, dan keputusan-keputusan yang menentukan pencapaian sasaran dan tujuan.⁹

Di dalam suatu lingkungan objek wisata diperlukan suatu perancangan grafis lingkungan untuk menyampaikan informasi, mengatur pola perilaku, dan memberikan petunjuk arahan yang jelas bagi para wisatawan dalam menempuh perjalanan wisata dan mengapresiasi objek wisata.

Secara etimologis grafis lingkungan terdiri atas kata grafis dan lingkungan, lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan hidup alamiah.

Grafis (*Graphic*) adalah cara komunikasi yang dilakukan dengan bentuk huruf, angka, tanda maupun gambar.¹⁰

Lingkungan (*Environment*)/lingkungan hidup alamiah adalah suatu sistem amanat dinamis yang merupakan kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan, makhluk hidup, dan komponen biotik maupun abiotik lainnya tanpa adanya dominasi manusia. Interaksi yang terjadi dalam lingkungan alamiah dan sekitarnya membentuk suatu sistem ekologi (Ekosistem).¹¹

Jadi, grafis lingkungan merupakan cara mengkomunikasikan suatu sistem ekologi kedalam bentuk bahasa tanda atau gambar.

Salah satu strategi perancangan grafis lingkungan dalam memenuhi kebutuhan wisatawan adalah dengan merancang *Sign System*.

Sign System: Sebuah sistem grafis yang mandiri yang terdiri dari beberapa *graphic devices* yang dihubungkan dengan karakteristik-karakteristik

⁹ Edhy Sutanta, *Sistem Informasi Manajemen*, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2003, hal. 11.

¹⁰ Matar Advertising, *Kamus Istilah Periklanan Indonesia*, Gramedia, Jakarta, 1996, hal. 76.

¹¹ *Ensiklopedi Nasional Indonesia*, PT Cipta Adi Pustaka, Jakarta, 1990, hal. 201.

atau properti-properti yang sama dan disusun untuk mengkomunikasikan seluruh informasi. Diyakini sangat penting untuk mengoptimalkan fungsi fasilitas bagi para penggunanya.¹²

Dengan melihat semua kepentingan dan kebutuhan yang ada diperoleh suatu rumusan masalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi apakah yang akan dikomunikasikan di dalam media *sign system*.
2. Bagaimana menciptakan bentuk visual dalam perancangan *sign system* yang dapat mewakili karakter objek wisata.
3. Media apakah yang akan dipilih sebagai bahan pembuatan *sign*.
4. Bagaimanakah menentukan letak *sign* yang benar, agar mudah dilihat dan dipahami oleh wisatawan yang berkunjung.

C. Tujuan Perancangan

1. Memberikan pelayanan informasi, agar pengunjung mendapatkan kemudahan dalam menuju dan menelusuri lokasi objek wisata museum.
2. Menciptakan *sign* yang mudah dimengerti.
3. Menciptakan identitas visual objek wisata yang tercermin dalam karakter *sign*.
4. Ikut memberikan kontribusi terutama dalam memperindah lingkungan objek wisata dan memberikan daya tarik tersendiri bagi para wisatawan.

¹² Blackistone, Mick and Charles B. Mc Lendon, *Signage: Graphic Communication In The Built World*, USA, 1982, hal. 11.

D. Daerah Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi dan untuk memberikan arahan penyelesaian, permasalahan dibatasi pada perancangan grafis lingkungan yang meliputi:

1. *Logomarks*
2. *Sign System*, yang berisi:
 - a. Informasi
 - b. Pengarahan
 - c. Larangan

E. Metode Perancangan.

1. Pendahuluan.

Menentukan bagian-bagian yang mendasari Perancangan *Sign System* yang terdiri dari:

a. Latar belakang Masalah

Penjelasan tentang objek wisata dalam hubungannya dengan kondisi sistem informasi

b. Rumusan Masalah

Menentukan arah perancangan dan pokok permasalahan yang mendasari perancangan.

c. Tujuan Perancangan

Hasil yang hendak dicapai dalam perancangan dengan berdasarkan rumusan masalah.

d. Lingkup Perencanaan

Batasan daerah perancangan dan cakupan penyelesaian masalah.

e. Langkah Perancangan

Sistematika tata urutan perancangan yang dilakukan.

2. Inventarisasi dan identifikasi data

Semua usaha pengumpulan data objek perancangan untuk mendapatkan: Gambaran Proyek (*discription of projects*).¹³

- a. Klien : Data diri yang otentik tentang klien (nama, alamat, no telepon, no fax.).
- b. Ruang lingkup usaha (*brand*) : Data umum tentang usaha yang dijalankan oleh klien.
- c. Produk : Yang dihasilkan dari klien.
- d. *Date line* : Batas waktu yang disepakati ditentukan, mulai dari dummy pertama hingga delivery. Setelah diketahui dateline, maka penyusunan time schedule terhadap sebuah proyek mulai diberlakukan.
- e. *Product Identity* : Menjelaskan tentang item/benda fisik yang dikehendaki dan direkomendasikan terhadap klien: *company profile*,
- f. *Non physics* : setelah benda promo diketahui kekuatan non fisik apa sajakah yang hendak ditonjolkan.

¹³ Agus Trijanto, *Copywriting*, Rosda, Bandung, 2001, hal. 65.

- g. *Physics* : kekuatan materi/fisik yang terdapat pada benda yang akan di promosikan.
- h. *Positioning* : kedudukan , kemampuan menempatkan diri klien yang ditengah khalayak sasaran.
- i. *Differentiation* : ciri khas dan tipikal utama yang melekat dalam diri produk/jasa klien yang nantinya akan dijabarkan kedalam sebuah karya.
- j. *Market share* : arah pasar yang hendak disasar (regional/national/international)
- k. USP : *Unique Selling Point* / nilai keunggulan, yaitu segala kelebihan produk/jasa klien yang membedakan dengan kompetitor lain dan ditaksir akan memberikan keuntungan baginya.
- l. Kondisi fisik objek/lokasi yang berkaitan dengan denah dan alur pengunjung.

3. Konsep Desain.

Perancangan *Sign Sytem* menggunakan teori dasar mengenai elemen-elemen dan prinsip desain, yang merupakan bagian dari teori estetika sebagai sarana Komunikasi Visual berdasarkan objek perancangan. Teori-teori tersebut perlu dipahami untuk selanjutnya diaplikasikan sebagai pesan atau informasi yang akan disampaikan melalui media kepada khalayak ramai. Agar pesan atau informasi mencapai sasaran maka bentuknya harus menarik, dan pemilihan

media harus tepat¹⁴. Pada tahap ini dilakukan perencanaan kreatif dan perencanaan media.

a. Perencanaan Kreatif

Semua kegiatan kreatif dalam menyusun unsur visual (gambar/ilustrasi, tipografi) dan unsur verbal (isi pesan/informasi), dan lain-lain berdasarkan pada:

- 1) Tujuan kreatif
- 2) Strategi kreatif
- 3) Program kreatif
- 4) Biaya kreatif

b. Perencanaan Media

Menentukan media/bahan yang akan digunakan dalam pembuatan *sign system*, seperti ukuran dan jenis karakter bahan yang terwujud dalam:

- 1) Tujuan media
- 2) Strategi Media
- 3) Program media
- 4) Biaya media

4. Perancangan

Proses pelaksanaan dan penerapan gagasan/ide, konsep, elemen perancangan didasarkan pada perencanaan kreatif dan perencanaan

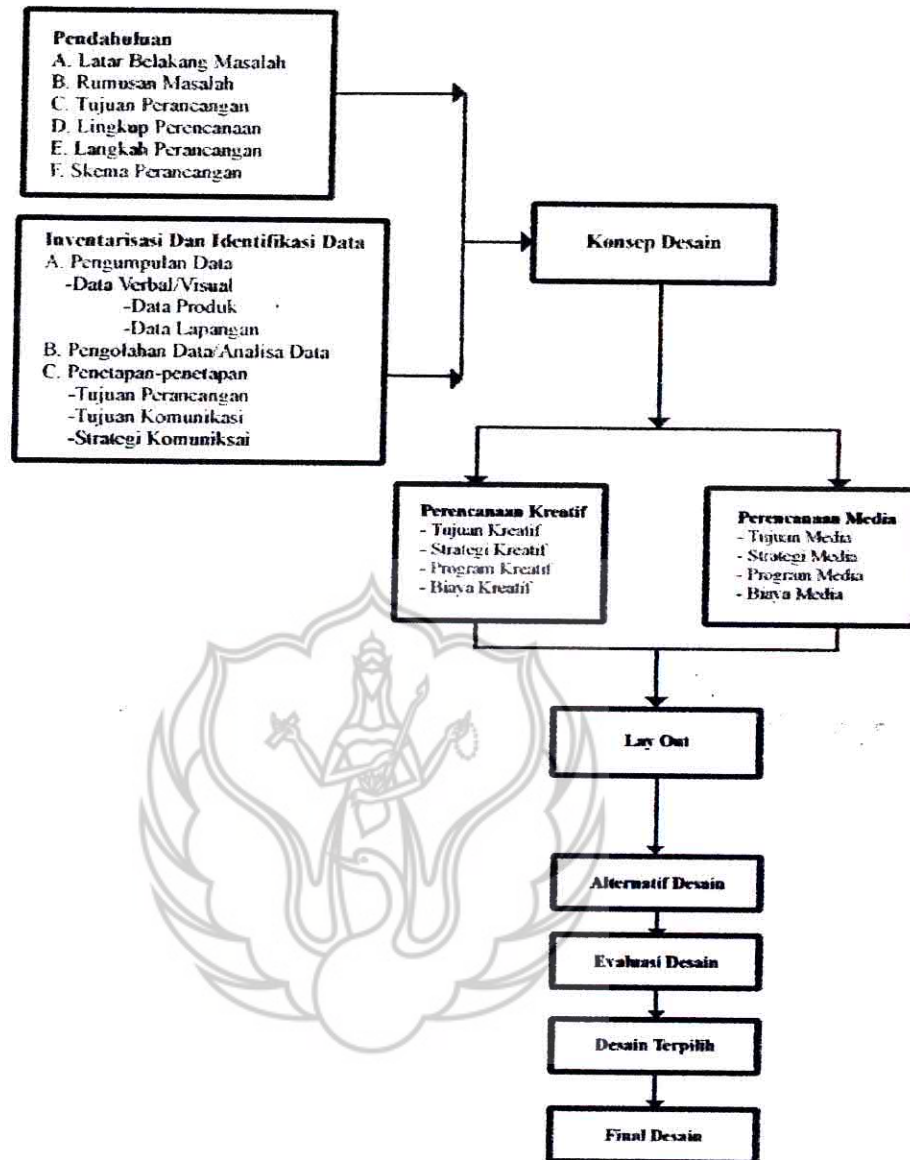
¹⁴ Artini Kusmiati R Dra, *Teori Dasar Disain Komunikasi Visual*, Djambatan, Jakarta, 1999, hal. VIII.

media melalui tahapan *lay out* desain sampai tahapan *final* desain.

Proses perancangan dijelaskan dalam skema berikut ini.



F. Skema Perancangan



Gambar 1 : Skema Perancangan