

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki bentang alam cukup luas dan telah diakui oleh dunia. Terletak dalam jalur ring of fire, Indonesia memiliki jumlah gunung paling banyak di dunia. Oleh karena itu kegiatan outdoor khususnya mendaki gunung menjadi olah raga yang paling diminati oleh anak muda dan orang dewasa. Mendaki gunung merupakan salah satu aktivitas berpetualang di alam terbuka menuju tempat yang lebih tinggi yaitu menuju puncak gunung. Seperti yang diungkapkan Sumitro dkk bahwa : “Mendaki gunung adalah suatu kegiatan yang berorientasi pada alam terbuka dan mendaki ke tempat yang lebih tinggi merupakan tujuan utama aktivitas olahraga tersebut.”

Pendakian gunung di Indonesia mulai dikenal masyarakat luas yaitu pada tahun 1964. Saat itu pendaki Indonesia dan Jepang berhasil mencapai puncak Soekarno di pegunungan Jayawijaya yang terletak di Papua. Lalu seiring berjalannya waktu berdirilah perkumpulan atau komunitas pendaki gunung di Indonesia. Dimulai dari Wanadri yang hingga sekarang masih aktif dan telah diakui negara serta para penggiat alam bebas di Indonesia. Lalu di ikuti Mapala yang kemudian disusul oleh perkumpulan lainnya di berbagai kampus dan kota di Indonesia.

Gunung Lawu dengan ketinggian 3265 mdpl terletak di Pulau Jawa. tepatnya di perbatasan Provinsi Jawa Tengah dan Jawa Timur, di antara dua

kabupaten yaitu kabupaten Karanganyar dan Magetan. Status gunung ini adalah gunung api istirahat dan diperkirakan terakhir meletus pada tahun 1885. Rapatnya vegetasi serta puncaknya yang tererosi membuktikan bahwa Gunung Lawu sudah lama tidak aktif. Lerengnya terdapat kepundan kecil yang masih mengeluarkan uap air dan belerang. Gunung Lawu memiliki tiga puncak yaitu puncak Hargo Dalem, Hargo Dumiling dan Hargo Dumilah. Gunung Lawu menyimpan misteri pada masing-masing dari tiga puncak utamanya dan dipercaya sebagai tempat sakral di Tanah Jawa.

Sering terdengar terjadi kebakaran di gunung. Banyak faktoryang menyebabkan terjadinya kebakaran di hutan dan gunung. Seperti gesekan daun kering saat siang hari ketika cuaca sedang panas dan angin, ketidak sengajaan membuang puntung rokok, api unggun yang belum dipastikan padam,dan kesengajaan manusia untuk membuka lahan baru. Pada akhir tahun 2015 terjadi kemarau yang cukup panjang sehingga menyebabkan kebakaran di beberapa gunung di Indonesia. Provinsi Jawa Tengah yaitu Merbabu, Ungaran, Sindoro, Sumbing, dan salah satunya Lawu. Kebakaran di Lawu saat itu terjadi cukup lama, sekitar seminggu dan menelan korban jiwa cukup banyak. Kebanyakan korban adalah orang luar kota seperti Jakarta dan Bandung. Dari informasi yang didapat kebakaran tersebut terjadi di jalur Cemoro Sewu di sekitar pos 3, saat itu cuaca begitu panas disertai angin kering. Selain kebakaran yang kerap terjadi adalah pendaki yang kelelahan dancidera. Selain itu kemungkinan terburuk lainnya adalah hipotermia, tersesat, hilang, dan kematian.

Jalur Cemoro Sewu merupakan jalur tercepat daripada kedua jalur lainnya. Meskipun cepat jalur yang terbuat dari batu tersebut membuat pendaki cepat lelah karena tumpuan pada kaki yang keras. Selain itu pendaki yang melewati jalur Cemoro Sewu juga lebih banyak. Ada dua jenis pendaki yang melewati jalur ini, yaitu pendaki pemula dan pendaki religi. Sedangkan untuk jalur Candi Cetho dan Cemoro Kandang umumnya adalah pendaki profesional yaitu orang yang cukup sering melakukan kegiatan pendakian dan memahami manajemen pendakian. Pendaki pemula dan pendaki religi yang melewati jalur Cemoro Sewu adalah orang-orang yang berpotensi akan mengalami kelelahan, cedera dan kemungkinan lainnya karena belum begitu memahami standarisasi pendakian.

Lewat kejadian tersebut munculah sebuah ide perancangan kampanye keselamatan pendakian lewat gerakan Sign System. Diharapkan lewat gerakan tersebut bisa menjadi alternatif untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di obyek wisata pendakian khususnya di Gunung Lawu jalur Cemoro Sewu. Kampanye tersebut bertujuan untuk mengajak masyarakat yang berkegiatan di alam bebas khususnya mendaki untuk selalu menjaga keselamatan dan mentaati peraturan pendakian. Konsep yang dibuat tidak hanya sebatas slogan dan poster tetapi juga menyeluruh dan memaksimalkan media yang ada saat ini, mulai dari media cetak hingga media digital. Melalui proses komunikasi yang berkesan, dapat memberikan hasil penyerapan informasi yang efektif dan bertahan lama. Hal tersebut juga didukung dengan metode komunikasi visual yang realisasinya dirancang sesuai dengan fakta yang ada yakni terdapat sebuah permasalahan yang timbul di masyarakat kemudian masalah tersebut diselesaikan dengan metode desain yang

ada yakni menggunakan media desain komunikasi visual yang nantinya bisa sebagai media kampanye sosial untuk keselamatan pendakian di Gunung Lawu. Tanda gambar (picture mark) merupakan identitas yang dipergunakan untuk menggambarkan citra dan karakter suatu lembaga atau perusahaan maupun organisasi.

Keselamatan pendakian dipilih sebagai tema perancangan karena untuk menghimbau, mengingatkan, dan mencegah terjadinya korban jiwa saat melakukan pendakian di Gunung Lawu jalur Cemoro Sewu. Perancangan ditujukan untuk masyarakat umum yang tertarik dengan kegiatan pendakian dan pendaki terutama pendaki pemula dan pendaki religi. Media desain komunikasi visual merupakan solusi alternatif, selebihnya adalah partisipasi masyarakat khususnya pendaki yang menjadi elemen utama keberhasilan kampanye ini. Media desain komunikasi visual yang dikerjakan yaitu membuat identitas visual kampanye yang meliputi ikon, sign system, infografis, dan media pendukung kampanye.

Lewat media komunikasi visual tersebut diharapkan mampu menjadi solusi alternatif dalam kampanye keselamatan pendakian dan memberikan informasi yang mudah dipahami. Sehingga para pendaki atau wisatawan mengetahui serta memahami standarisasi aturan dari pendakian, entah peraturan dari dinas Perhutani ataupun kebiasaan warga setempat. Selain itu media komunikasi visual yang diciptakan diharapkan juga mampu mengedukasi dan mengajak untuk menjaga kelestarian Gunung Lawu.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Konsep Perancangan Sign System Pendakian Gunung Lawu 3265 MDPL Jalur Via Cemoro Sewu?
2. Bagaimana Visualisasi Rancangan 3265 MDPL Jalur Via Cemoro Sewu?

C. Tujuan

Tujuan dari program keselamatan ini adalah untuk menjaga keselamatan dan keamanan para pendaki terutama pemula dan yang akan melakukan ritual di Gunung Lawu. Selain itu juga mengajak dan mengedukasi masyarakat untuk menjaga kelestarian Gunung Lawu. Lewat program kampanye dan perancangan media komunikasi visual diharapkan mampu mengingatkan masyarakat khususnya para pendaki untuk selalu mentaati peraturan yang ada, adapun tujuan khusus dari perancangan ini adalah :

1. Menyusun konsep sign system di Gunung Lawu 3265 MDPL jalur via Cemoro Sewu.
2. Visualisasi sign system di Gunung Lawu jalur via Cemoro Sewu.

D. Manfaat

Sebuah karya dapat menjadi penelitian yang mampu menambah ilmu tentang kampanye terkait keselamatan pendakian. Penulisan tentang perancangan gerakan “Sign System” diharapkan mampu memberi kontribusi bagi pengelola jalur Cemoro Sewu, pendaki, masyarakat umum, dan pembuat desain yang ingin

mengembangkan masalah serupa. Adapun manfaat dari penciptaan atau pembuatan karya ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penciptaan karya ini diharapkan mampu menjadi pedoman atau sumber data bagi pembuatan karya desain komunikasi visual lain, serta berguna untuk tinjauan teoritis bidang desain komunikasi visual pada umumnya, khususnya tentang gerakan kampanye sosial agar peduli terhadap keselamatan pendakian atau kegiatan alam bebas lainnya

2. Manfaat Praktis

Penciptaan karya ini diharapkan mampu mencegah kemungkinan terburuk saat melakukan pendakian di Gunung Lawu khususnya di jalur Cemoro Sewu. Melalui media kamanan yang dirancang yaitu sign system diharapkan mampu membantu perhutani dan organisasi peduli lingkungan Paguyuban Giri Lawu dalam mengelola dan menjaga kawasan wisata pendakian di Gunung Lawu. Untuk masyarakat khususnya pendaki pemula dan pendaki religidiharapkan melalui infografis yang dirancang mampu menyadarkan dan lebih memahami tentang pentingnya manajemen pendakian agar terhindar dari potensi yang mungkin di alami seperti kelelahan, cedera, hipotermia hingga tersesat. Bersama-sama menjaga kelestarian Gunung Lawu agar terhindar dari sampah, kebakaran dan kerusakan alam lainnya.

E. Tinjauan Pustaka

Proses perancangan Sign System di Gunung Lawu ini menggunakan beberapa referensi tinjauan yang relevan untuk menunjang penciptaan ide dan konsep. Ada beberapa referensi yang digunakan sebagai acuan. Untuk memberikan gambaran berbagai studi penciptaan yang menunjang dengan topik perancangan sebagai kerangka penciptaan yang terkait langsung dengan topik penciptaan terdahulu (penciptaan karya yang pernah dilakukan). Berikut beberapa referensi tulisan sebagai studi penciptaan.

1. Tugas akhir dari Ikhwan Idris Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom dengan judul “*Kampanye Tanggap Hipotermia Bagi Pendaki di Kawasan Taman Nasional Gunung Gede Pangrango*”. Kampanye Tanggap Hipotermia yang dirintis pada tahun 2015 ditunjukan bagi para pendaki di kawasan taman nasional Gunung Gede Pangrango. Kampanye sosial ini bertujuan untuk menghimbau dan mengingatkan para pendaki di gunung gede pangrango betapa berbahayanya hipotermia jika tidak ditanggulangi dengan benar. Lewat media komunikasi visual cetak yang menarik diharapkan mampu menjadi alternatif bagi para pendaki. Konsep kreatif yang digunakan untuk kampanyenya adalah AISAS. AISAS merupakan ketika *attention* menimbulkan *interest* yang kemudian target *audience* akan melakukan *search* dan selanjutnya akan langsung melakukan *action* sesudahnya akan di *share* kepada orang lain. Konsep kreatif ini sangat efektif karena dampaknya sangat cepat dan terasa bagi para pendaki itu sendiri.

Pengaplikasian media sosial dan media cetak yang dilakukan “*Kampanye Tanggap Hipotermia*” menjadi rujukan dalam perancangan gerakan kampanye keselamatan pendakian yang juga menggunakan promosi kampanye melalui media sosial seperti Instagram dan Facebook. Perbedaannya adalah gerakan tidak hanya terfokus pada satu masalah seperti hipotermia namun lebih ke mengantisipasi dan mencegah terjadinya kecelakaan.

2. Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sastra dan Seni Rupa, Universitas Sebelas Maret oleh Fiki Aristantie dengan judul “*Perancangan Sign System Taman Satwa Taru Jurug*”. Perancangan tersebut bertujuan untuk menciptakan suatu *sign system* yang informatif, memiliki daya tarik visual tinggi, bertema, bentuk komunikasi, dan gaya pendekatan yang menarik, efektif, dan jelas kepada pengunjung agar dapat memanfaatkan semua fasilitas yang diberikan oleh Taman Satwa Jurug pada tahun 2011. Secara desain grafis, visual yang digunakan yaitu menggunakan teknik *vector* dan secara budaya mengangkat karakter Solo lewat visual *blankon* yang diterapkan melalui maskot utama. Pengaplikasian material menggunakan *allucomb* dan stiker *frontlite*. Persamaan perancangan tersebut dengan perancangan yang akan dilakukan adalah merancang *sign system* pada suatu objek wisata. Perbedaannya adalah pengaplikasian *sign system* pada objek wisata pendakian.

3. Nur Cahyo Ariwibowo dari Universitas Dian Nuswantoro Semarang, Progdi DKV dengan judul “*Perancangan Identitas Visual Sebagai Media Branding Watu Gunung Ungaran*” pada tahun 2017. Penciptaan karya ini lebih ke merancang ulang identitas visual Watu Gunung Ungaran, karena Identitas visual Watu Gunung saat itu masih belum menampilkan citra atau kesan yang jelas. Logo sebagai identitas visual utama dalam mencerminkan karakteristik objek wisata, yang kemudian diaplikasikan pada berbagai media seperti *office stationery*, *signage*, tiket masuk, *merchandise*, seragam, dan *ID card* bertujuan untuk memperkenalkan Watu Gunung kepada masyarakat luas. Karena perusahaan yang mempunyai identitas visual yang baik, dengan sendirinya akan mendapat perhatian lebih dan nilai positif dimata masyarakat. Hal tersebut menjadikan referensi adalah alur penciptaan hingga tercipta identitas visual yang berkarakter. Persamaan dari karya tersebut dengan karya yang akan diciptakan adalah merancang sebuah identitas visual untuk suatu objek wisata dipegunungan. Sedangkan pembedanya adalah penciptaan identitas visual gerakan kampanye di Objek Wisata Pendakian Gunung Lawu akan diterapkan di media keamanan program kampanye keselamatan pendakian.

4. “*Perancangan Buku Panduan Mendaki Gunung Untuk Pemula*” oleh Reza Adhi Pramudya dari Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom Bandung pada tahun 2017. Tugas akhir perancangan karya lebih menekankan pada pembuatan buku mulai dari

sampul, isi hingga promosi pemasaran melalui media cetak seperti *merchandise*, poster, dan Roll-banner. Sesuai dengan bidang ilmu yang dipelajari, perancangan tersebut menggunakan media komunikasi visual sebagai solusi alternatif supaya masyarakat tertarik. Media buku dipilih berdasarkan karakteristik sebuah buku yang dapat menyimpan informasi dan pesan yang tidak mudah hilang, dapat dibaca kapan saja dan dimana saja, tidak seperti saat menggunakan perangkat elektronik yang membutuhkan jaringan *signal* dan daya baterai dalam menggunakannya. Persamaan dari karya tersebut dengan karya yang akan diciptakan adalah peneliti juga akan membuat buku saku sebagai media pendukung dalam gerakan kampanye ini. Buku saku tersebut berisi informasi tentang peraturan pendakian di jalur Cemoro Sewu di beberapa lembar halaman depan dan selebihnya adalah halaman kosong untuk catat mencatat.

Berdasarkan beberapa tinjauan sumber penciptaan yang sudah dilakukan di atas. Kekaryaan ini akan membuat sebuah rancangan program kampanye keselamatan pendakian di objek wisata pendakian Gunung Lawu jalur Cemoro Sewu. Konsep kreatif program akan di dukung dengan identitas visual yang meliputi ikon, maskot kampanye, *Sign System*, Infografis, properti foto, media promosi dan media pendukung kampanye. Ikon yang dirancang mengacu pada referensi visual objek tersebut. Maskot dibuat sebagai karakter pendukung dalam gerakan kampanye. *Sign system* dirancang menyesuaikan konsep kampanye dan kebutuhan dari objek wisata Gunung Lawu jalur Cemoro Sewu. Infografis dibuat untuk menjawab permasalahan yang sering terjadi dilapangan, yaitu kelelahan, cedera,

hingga kebakaran. Properti foto dibuat untuk merespon replika puncak Gunung Lawu yang berada di Taman Cemoro Sewu. Perbedaan dari perancangan terdahulu adalah perancangan ini membuat sebuah program kampanye dengan memaksimalkan serta mengaplikasikan dengan tepat dan efisien peran dari media digital dan cetak untuk menyebarkan informasi tentang gerakan kampanye keselamatan pendakian.

F. Landasan Teori

1. Perancangan

a. Definisi

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

Dalam membuat suatu desain, dibutuhkan perencanaan perancangan agar desain yang akan dibuat menjadi lebih bagus dan memudahkan dalam pembuatannya.

b. Proses Perancangan

Secara umum proses perancangan grafis adalah sebagai berikut :

1) Konsep

Konsep merupakan hasil kerja berupa pemikiran yang menentukan tujuan, kelayakan dan segment/audience yang dituju. Konsep bisa didapatkan dari pihak non-grafis, seperti ekonomi, politik, hukum,

budaya, dan sebagainya yang ingin diterjemahkan ke dalam bentuk visual.

2) Media

Media merupakan faktor penting dalam perancangan suatu desain. Jika kita salah memilih media, maka hasil desain yang kita buat kurang maksimal dan efisien. Media tersebut bisa berupa media cetak, elektronik, luar ruang dan lain-lain.

3) Ide

Untuk mendapatkan ide yang kreatif diperlukan studi banding, literatur, wawasan yang luas, diskusi, wawancara, dsb. Hal tersebut dilakukan agar desain yang kita buat menjadi efektif, bermakna, diterima audience, dan membangkitkan kesan tertentu pada konsumen.

4) Persiapan Data

Ada dua macam data yaitu :

a) Data informatif

Data yang ada pada desain kita yang dapat memberikan informasi pada orang yang melihatnya. Data informatif bisa berupa foto-foto atau teks.

b) Data Estetis

Data yang ada pada desain kita yang dapat menimbulkan keindahan. Data estetis dapat berupa gambar background, garis, template, efek warna, dan bentuk-bentuk yang menarik.

Dalam membuat desain kedua macam data ini harus disatukan agar menjadi desain yang informatif tanpa menghilangkan aspek estetika.

5) Visualiasi

Visualisasi merupakan upaya manusia dalam mendeskripsikan maksud tertentu menjadi sebuah bentuk informasi yang lebih mudah dipahami. Biasanya pada jaman sekarang manusia menggunakan komputer. Visualisasi berkembang dengan perkembangan teknologi, diantaranya rekayasa, visualisasi desain produk, pendidikan, multimedia interaktif, kedokteran, dll. Pada dasarnya visualisasi digunakan untuk mendiagnosa dan menganalisis data yang ditampilkan agar dapat memprediksi kesimpulan. Faktor-faktor yang membuat desain menjadi menarik secara visual antara lain :

- a) Warna, tekstur dan lighting
- b) Garis dan bentuk
- c) Ilustrasi/gambar
- d) Huruf tipografi
- e) Ruang/space

Dengan mempelajari dan menguasai hal-hal diatas maka desain yang kita buat akan menjadi menarik secara visual.

6) Produksi

Tahap merupakan proses terakhir dalam perancangan suatu desain. Oleh karena itu jangan ada kesalahan kecil yang membuat d-esain

kita menjadi tidak maksimal. Sebelum kita mencetak desain alangkah baiknya jika dilakukan print preview untuk meminimalisasi kesalahan yang terjadi.

1. Sign

Sign adalah suatu bentuk komunikasi yang diperlukan dalam cara modern ini sebagai sarana penyampaian informasi yang efektif, sehingga membantu mengatur kelancaran kehidupan masyarakat. Menurut Tinarbuko bagian esensial dari environment graphic design salah satunya adalah sign. Dimana signage merupakan rangkaian representasi visual dan simbolik grafik, dengan bertujuan sebagai media interaksi antara manusia dengan ruang publik. (MS. Andrijanto, 2018, hlm. 225).

Contoh nyata yang menggambarkan pentingnya keberadaan suatu tanda adalah rambu-rambu lalu lintas. Keberadaan tanda-tanda tersebut tidak hanya di jalan saja. Sarana publik dan bangunan penting seperti rumah sakit, tempat wisata, gedung perkantoran dan kampung adat juga membutuhkan adanya tanda.

Kebutuhan akan suatu sign/sistem informasi berupa tanda petunjuk arah yang baik semakin berkembang, khususnya bagi kerumunan massa (masyarakat) yang membutuhkan informasi petunjuk arah. Informasi yang disampaikan dalam sign sendiri bersifat deskriptif karena memang ditujukan untuk membedakan orang dan tempat secara khusus dan jelas. Jadi dengan adanya media informasi orang yang berkunjung dapat memiliki suatu citra tersendiri. Gambaran yang ada dibenak kita tentang suatu hal merupakan suatu citra atau image. Dimana citra merupakan

akumulasi dari pengetahuan, pengalaman dan keterpaparan (exposure) terhadap obyek yang berupa orang, benda, peristiwa ataupun tempat. Tempat-tempat yang kurang dikenal karena tempat kecil, daya tarik yang terbatas, atau tidak diiklannya maka terjadinya citra yang lemah. (Yananda dan Salamah, 2014, hlm. 40).

Menurut Lynch citra kota baik secara fisik maupun mental, seperti disebutkan di atas, citra tentang sebuah kota bersumber dari pengetahuan, pengalaman, dan keterpaparan (exposure) terhadap kota tersebut, baik yang bersifat langsung maupun tidak langsung. Pengalaman langsung yaitu kesan yang muncul saat kita berkunjung dan bersentuhan dengan aspek fisik sebuah kota. Sedangkan pengalaman tidak langsung didapatkan melalui informasi yang bersumber dari berbagai media. (Yananda dan Salamah, 2014, hlm. 44). Untuk menjadi efektif, penandaan semestinya menjadi suatu sistem dari elemen-elemen yang saling berhubungan, dan dirancang pada saat yang bersamaan, sehingga menjadi satu kesatuan. Apabila hal tersebut dilakukan, maka *sign system* mampu mengkomunikasikan informasi penting yang terkandung di dalamnya.

Menurut Calori Chris (2015, hlm. 7) *The fact is, however, that many people are better at understanding information given to them verbally and so would rather ask someone how to go from point A to point B than to follow the signs or read a map. Signage and other visual wayfinding cues can, however, help even these people navigate their environment when there's no one around to ask.* Dengan terjemahannya: menyatakan bahwa faktanya adalah banyak orang yang memahami informasi yang diberikan kepada mereka secara lisan sehingga mereka akan bertanya kepada seseorang bagaimana untuk pergi dari titik A menuju titik B

daripada mengikuti tanda-tanda atau membaca peta. Maka dari itu, *sign* dan visual dari *wayfinding* membantu orang-orang untuk menavigasi mereka ketika tidak ada orang disekitar mereka untuk ditanya.

Dalam menciptakan suatu *sign*, diperhatikan pula hal-hal yang perlu dihindari seperti penggunaan tanda-tanda yang terlalu banyak sehingga menghasilkan kebingungan bagi penggunanya. Adapula peletakan lokasi serta tingkat keterbacaan yang kurang baik menyebabkan *sign* tidak dapat berfungsi dengan baik. Penggunaan warna dan tekstur material yang digunakan juga mempengaruhi mudah-sulitnya ketersampaian informasi. Ukuran huruf dan pencahayaan juga akan berpengaruh, tergantung dari seberapa jauh jarak pandang yang dibutuhkan, juga jenis huruf apa yang digunakan.

2. Sign System

Jika dilihat dari bahasanya, sign system berasal dari bahasa inggris, yaitu “sign” yang berarti tanda atau lambang, dan ”system” yang berarti aturan. Jadi yang dimaksud dengan sign system adalah kumpulan dari tanda-tanda individual yang telah didesain untuk mengidentifikasi atau mengarahkan suatu bangunan yang kompleks atau berkelompok.

Hal-hal yang menyangkut tanda sebagai sebuah sistem harus berdasarkan elemen-elemen desain, seperti bahan, bentuk, warna dan elemen desain lainnya. Tanda-tanda yang dipakai di dalam sebuah sign system pada dasarnya mengungkapkan makna aturan-aturan yang merupakan standar international, sehingga akan mudah untuk dipahami maksudnya oleh semua orang di seluruh

dunia. Menurut Kartika pengertian sign system yaitu sebuah sistem penandaan yang sesuai dengan kebudayaan warga masyarakatnya, selain sebagai petunjuk, penamaan, penyampaian informasi singkat, dan juga dapat berupa aturan-aturan atau norma-norma yang digunakan dan diakui pada tempat tertentu dan dapat dimengerti oleh warga masyarakatnya.

Sign system juga dikenal dengan istilah wayfinding, yaitu sebuah metode yang mengatur atau mengarahkan orang melalui media sistem rambu, agar mengikuti sesuai dengan yang diinginkan. Dalam pengertian lainnya, sign system juga sebagai petunjuk bagi mereka yang membutuhkannya. Sign system pun harus mempunyai fungsi yang jelas dan efisien.

Merujuk teori Pierce, tanda-tanda dalam gambar dapat digolongkan ke dalam ikon, indeks, dan simbol. Tanda yang mirip dengan objek yang mewakilinya disebut dengan ikon. Jadi dapat dikatakan bahwa ikon adalah tanda yang memiliki ciri-ciri yang sama dengan apa yang dimaksudkan. Sedangkan indeks merupakan tanda sebagai bukti atau tanda yang memiliki hubungan sebab-akibat dengan apa yang diwakilinya. Suatu simbol yang baru dapat dipahami jika seseorang sudah mengerti arti yang telah disepakati sebelumnya. Dimana simbol merupakan tanda berdasarkan konvensi, peraturan atau perjanjian yang telah disepakati bersama.

a) Jenis-Jenis Sign System

Menurut Fiki (2011, hlm. 8) jenis-jenis sign system terbagi menjadi 5 yaitu, sebagai berikut:

1) Sign Petunjuk dan Informasi

Sign ini biasanya digunakan untuk menuntun audiensnya dengan menginformasikan dimana suatu lokasi berada, juga disaat kantor-kantor atau toko-toko yang sedang buka atau tutup, dan informasi-informasi lainnya.

2) Sign Untuk Petunjuk Arah

Sign yang termasuk dalam kelompok ini mencakup arah panah yang mampu mengarahkan pemakainya menuju ke suatu tempat, seperti sebuah ruangan, toko, jalan, atau fasilitas lain.

3) Sign Untuk Pengenal

Sign ini dipakai untuk menunjukkan suatu identitas, seperti sebuah kantor, toko, fasilitas, atau sebuah gedung.

4) Sign Untuk Larangan dan Peringatan

Sign ini bertujuan untuk menginformasikan mengenai apa yang tidak boleh dikerjakan atau dilarang. Selain itu, sign ini juga menginformasikan agar audiens berhati-hati. Biasanya, dalam penerapannya dikombinasikan dengan kata-kata atau dipakai sebagai symbol-simbol.

5) Sign Untuk Pemberitahuan Resmi

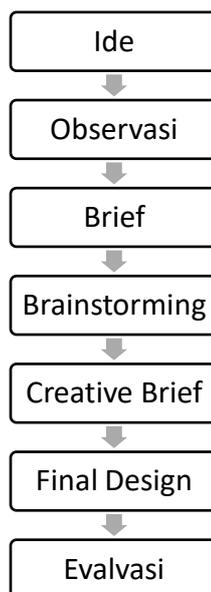
Sign ini menunjukkan informasi tentang pemberitahuan resmi agar tidak dikacaukan dengan tanda-tanda petunjuk (orientation sign).

Pembuatan sign system juga memiliki kriteria tersendiri, kriteria dari sign system yaitu:

- a) Mudah dipahami
- b) Mudah dibaca
- c) Tidak ada ambiguitas
- d) Penempatannya benar
- e) Bersifat jangka Panjang

Sign system berarti juga sebuah jalan pintas selain menjadi simbol untuk menggambarkan sesuatu, sign system merupakan penunjuk arah kepada kita untuk menemukan tempat tertentu, sign system sangat membantu dalam kehidupan kita terutama mereka yang berdomisili di kota metropolitan.

G. Metode Perancangan



Gambar 01. Metode Perancangan
(Panduan Tugas Akhir, 2022)

Perancangan ini memiliki urutan ataupun proses dalam pembuatannya diantaranya adalah :

1. Ide

Ide merupakan sebuah gagasan dari pemikiran atas suatu fenomena yang ada dan nantinya akan dikembangkan atau direalisasikan sebagai acuan selanjutan. Ide dalam perancangan ini dimulai dari munculnya permasalahan berupa kondisi pada objek penelitian, yaitu wisata pendakian di Gunung Lawu yang belum kenal secara luas dan kurangnya media promosi untuk memperkenalkan obyek wisata pendakian tersebut. Oleh karena itu diperlukan adanya suatu konsep dasar sebagai suatu landasan untuk merancang media promosi dalam buku direktori.

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati Objek Wisata Pendakian Gunung Lawu untuk mengetahui keadaan sebenarnya. Observasi atau pengamatan dapat didefinisikan sebagai perhatian yang terfokus terhadap kejadian, gejala, atau sesuatu (Emzir, 201:37). Pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan karakteristik Objek Wisata Pendakian Gunung Lawu, keadaan alam atau lingkungan, dan ciri khas yang dapat menjadi referensi visual untuk perancangan identitas visual.

3. Brief

Brief adalah kumpulan laporan yang telah di dapat, lalu diolah sedemikian rupa hingga menjadi laporan yang lebih sesuai dan baik mengenai permasalahan yang di dapat.

4. Brainstorming

Berdasarkan brief dilakukan pengembangan ide dengan cara berkonsultasi ke dosen pembimbing dan berdiskusi dengan teman. Hal tersebut bertujuan agar memperoleh masukan dan referensi yang dapat menjadikan konsep desain semakin baik.

5. Creative Brief

Creative brief atau konsep kreatif yang perancangan kampanye sosial ini menggunakan pendekatan secara rasional atau pendekatan dengan mencoba membangkitkan minat seseorang. Pendekatan-pendekatan tersebut dapat dilakukan dengan unsur tertentu melalui konsep kreatif yang akan berpengaruh ke konsep visual. Identitas visual merupakan salah satu unsur yang digunakan dalam perancangan kampanye keselamatan pendakian. Untuk mendapatkan perhatian dari khalayak, maka dibutuhkan pendekatan-pendekatan yang sesuai dengan tujuan, prinsip, dan karakter dari objek wisata pendakian Gunung Lawu. Sebagaimana identitas visual yang dirancang mampu mewakili karakteristik objek. Hal ini digunakan agar dapat menarik perhatian target khalayak sasaran.

6. Final Design

Desain yaitu usaha yang berkaitan dengan perancangan estetika, citra rasa, dan kreativitas. Desain tidak hanya mencakup eksplorasi visual namun mencakup pula dengan aspek-aspek seperti kultural-sosial, filosofis, teknis dan bisnis. Dalam tugas akhir ini, nantinya desain berisi eksekusi

perancangan karya berdasarkan struktur rancangan konsep yang disusun di tahap sebelumnya.

7. Evaluasi

Evaluasi yaitu menyimpulkan hasil karya yang telah dirancang pada tugas akhir, apakah sudah sesuai dengan harapan dan memberi solusi untuk permasalahan yang dibahas.

H. Sistematika Penulisan

Guna memahami sistematika penulisan laporan karya tugas akhir ini, perlu adanya pemaparan di setiap bab-nya. Adapun sistematikanya adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pendahuluan menjelaskan tentang latar belakang yang manfaatnya, kemudian untuk tinjauan pustaka adalah hasil karya terdahulu yang pernah dilakukan oleh orang lain guna menambah referensi. Landasan teori berisi gambaran umum keseluruhan teori yang digunakan untuk menciptakan karya tugas akhir, metode perancangan sebagai kajian data yang diperoleh dan menganalisis data. Sistematika perancangan berupa alur bagan untuk mempermudah proses mulai dari pengambilan data hingga hasil dari perancangan. Serta yang terakhir pada bagian bab I adalah penulisan.

BAB II IDENTIFIKASI DATA

Perancangan kekaryaannya didukung dengan observasi lapangan untuk Objek Wisata Pendakian Gunung Lawu, menjelaskan tentang identifikasi dan analisis data

tentang persoalan keamanan dalam pendakian. Pada dasarnya ini menjelaskan tentang kondisi umum Gunung Lawu dari segi fisik dan historis. Selain itu perancangan pada tahap identifikasi berisi tinjauan tentang masalah yang sering atau berpotensi terjadi dan hasil analisis tentang masalah serta kondisi di lapangan. Yang selanjutnya dalam proses perancangan kampanyenya akan menghasilkan solusi yang mampu diselesaikan melalui ilmu desain dengan menampilkan karakter visual sesuai obyek wisata tersebut.

BAB III ANALISA DATA DAN KONSEP PERANCANGAN

Menjelaskan tentang konsep perancangan karya yang akan dibuat sesuai data pada bab sebelumnya menghasilkan analisa data, USP, ESP, positioning, analisa desain, strategi kreatif, hingga media penunjangnya.

BAB IV PERWUJUDAN KARYA

Bab ini membahas mengenai perwujudan karya yang dibuat serta penjelasan perwujudan karya yang akan direalisasikan. Manfaatnya untuk bab V adalah mendapatkan kesimpulan dari proses tersebut setelah melakukan perancangan.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan dan saran-saran terletak di bab terakhir yaitu bab V. Bagian kesimpulan menguraikan poin-poin yang berpengaruh pada proses perancangan karya dan pada bagian saran-saran merupakan masukan untuk penelitian selanjutnya seperti terkait promosi, ilmu desain komunikasi visual, kampanye, atau obyek yang di teliti. Selain itu juga masukan membangun bagi pihak Objek Wisata Pendakian Gunung Lawu dalam mengelola objek wisata tersebut agar selalu terjaga

kelestariannya selain itu juga meningkatkan kualitas sarana dan prasarana sehingga pengunjung yang datang merasa nyaman.