

## BAB IV

### STRATEGI KREATIF

Perancangan Landmark kota seribu sungai mempopuleritaskan lagi lokaliltas yang ada di kawasn wisata sungai di banjarmasin dengan menggunakan elemen-elemen peningglan budaya serta sejarah. Menciptakan kesan yang lebih modern agar Kawasan wisata sungai banjarmasin yang telah dinobatkan pemerintah indonesia sebagai, “Kota sungai Terindah 2017”

#### 4.1 Konsep Bentuk

##### 4.1.1 Logo

Bentuk yang digunakan pada logo menggunakan stilasi dan sinkronisasi dari bentuk Sungai, Jukung/ kapal kecil, serta ikan sebagai penanda bahwa disitu sering ada pemancingan yang artinya hasil buminya melimpah. Menggunakan 3 elemen bentuk yang mencirikan daerah Kawasan Siring, Pusat Wisata Kota Banjarmasin itu sendiri sebagai Landmark Visualnya



Gambar 4.1.1 Logo Seribu Sungai

Sumber Gambar Pribadi

Logo Landmark yakni Kapal Kecil/ jukung serta ikan merepresentasikan sumber daya alam yang dimiliki Kota Banjarmasin berupa penyederhanaan bentuk ilustrasi sungai dan sumber daya alam. Dimana kedua jenis geografis tersebut adalah potensi wisata yang dimiliki Kota Banjarmasin seperti wisata sungai, agrowisata, dan kuliner.

Dipadukan dengan tipografi huruf “Seribu Sungai” dengan font Banjarmasin Type yang didesain sendiri. Desain font Banjarmasin Type mengadopsi konsep modern dengan memadukan unsur lokal didalamnya yang terinspirasi dari Huruf Latin. Font yang Lembut dan bold, melambangkan ciri khas masyarakat Kota Banjarmasin yang luwes dan Baik bahkan blak-blakan ketika berbicara. Sedangkan ujung yang runcing melengkung melambangkan karakteristik masyarakat Banjar dan Jawa yang saling berkesinambungan, spiritual, dan penuh tata karma.

Tagline “Seribu Sungai” dikomposisikan sedemikian rupa menurut kaidah desain dan nilai estetis. Kombinasi semua aspek dan konten logo ditujukan untuk memberi kesan modern tetapi juga dinamis, serta menjunjung nilai-nilai di dalam masyarakat, untuk digunakan sebagai sarana promosi melestarikan budaya dan pariwisata daerah.

Desain logo berdimensi horizontal 20 Cm : 14 Cm. Perancangan desain dimulai dengan observasi, wawancara, dan pengamatan untuk mendapatkan konsep yang tepat untuk identitas pariwisata Kota Banjarmasin. Diimplementasikan pada sketsa logo menggunakan kertas gambar, dan pensil. Kemudian diolah menggunakan bantuan software grafis Adobe Illustrator dengan gaya desain ilustrasi vektoral. Kesan yang didapat dengan gaya vektoral adalah kesan modern dan maju. Tujuannya agar mudah dimengerti oleh masyarakat luas, juga karena gaya vektoral memiliki pola ilustrasi sederhana yang bersifat informatif dan bernilai estetis.

Gaya vektoral simpel dan modern sangat kental dengan desain yang dibuat. Bidang-bidang organis dikomposisikan dengan ukuran yang bervariasi untuk memperlihatkan kesan jauh dekat, yang memberikan kesan harmonis pada bentuk logo. Memiliki bidang yang dominan melengkung memberi kesan dinamis dan humble. Penataan yang seolah-olah bertumpukan (Multiply) memberi efek percampuran warna seperti biru bercampur kuning menghasilkan warna baru hijau yang komposisi tersebut memberi kesan penuh warna, riang, dan tidak kaku.

#### 4.1.1.1 3 Elemen Logo



Gambar 4.1.1.1 Visual Ikan Pada logo

Sumber Gambar Pribadi

Gambar 4.1.1.1 Visual Huruf yang menunjukkan banyaknya

sungai di Banjarmasin pada logo

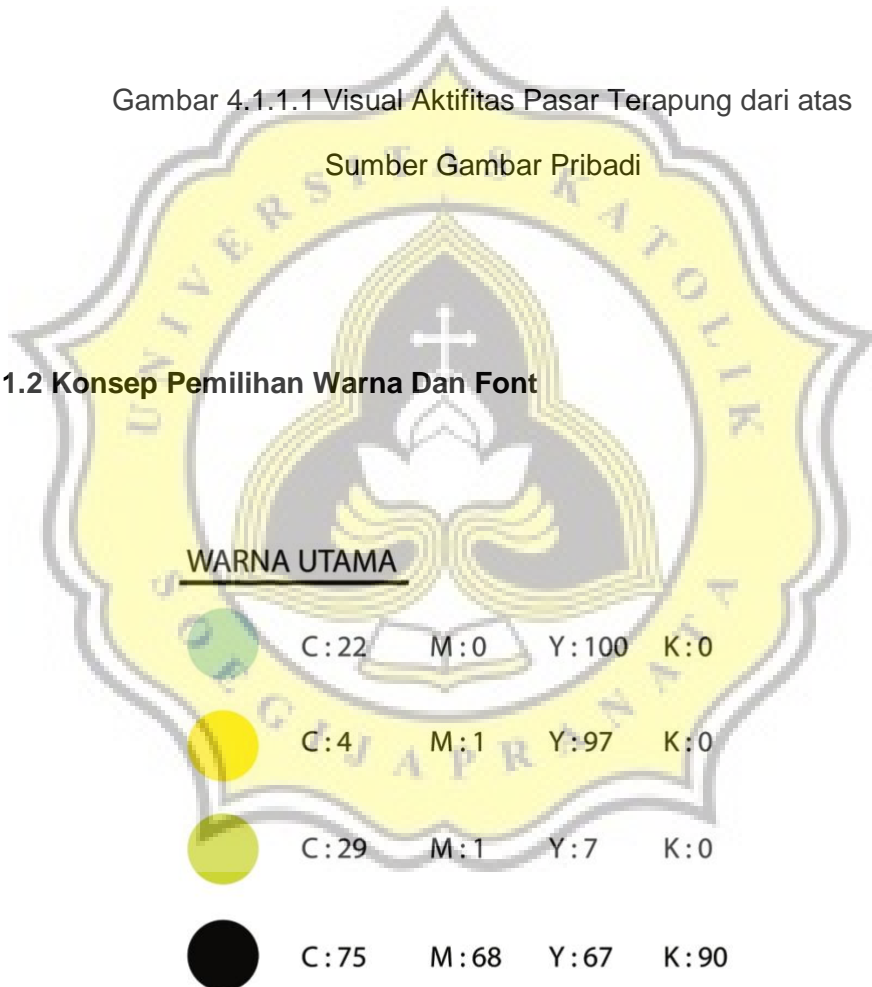
Sumber Gambar Pribadi



Gambar 4.1.1.1 Visual Aktifitas Pasar Terapung dari atas

Sumber Gambar Pribadi

#### 4.1.1.2 Konsep Pemilihan Warna Dan Font



Gambar 4.1.1.2 Visual Kode palet Warna

Sumber Gambar Pribadi

Menggunakan tipografi yang mencitrakan lokalitas Wisata Sungai Banjar dengan motif alunan ombak di air sebagai konsep tagline untuk tipografi “Seribu

Sungai”. Sedangkan untuk terjemahan ke dalam bahasa asing yaitu English menggunakan font Pacifico. Font yang tidak berkait agar menimbulkan kesan yang lebih santai.



Gambar 4.1.1.2 Visual tipografi Pada logo

Sumber Gambar Pribadi

Warna yang digunakan yaitu warna kuning, merah, dan biru. Sesuai dengan ciri khas sasirangan dan warna kebudayaan Banjar yang sudah ada sejak dulu dan memiliki nilai sejarah dan karakteristik yang kuat sebagai landmark masyarakat Banjar.

#### 4.1.2 Icon

Ilustrasi icon yang didesain digunakan sebagai elemen visual untuk memperkuat Landmark Kota Banjarmasin. Tujuannya agar masyarakat lebih mudah mengenali dan memahami serta mengenal sumber daya sungai serta potensi wisata sungai di Kota Banjarmasin



Terdiri dari 2 karakter yang menggambarkan sumber daya alam, kesenian, Sungai, kuliner, transportasi, dan tempat-tempat wisata di Kawasan Siring Kota Banjarmasin.



Gambar 4.1.2 Visual Ikan dengan deskripsi

Sumber Gambar Pribadi

### 4.1.3 Environmental Graphic Design (Desain Grafis Lingkungan)

Banyak wisatawan yang mengunjungi kota ini setiap tahunnya. Namun di kota ini signage wisata belum ada sehinggabanyak wisatawan yang bertanya kepada orang lain. Dibutuhkan media yang bisa membantu wisatawan dalam mencari arah tujuan agar bisa menghilangkan ketergantungan terhadap oranglain dan mempercepat waktu tempuh untuk menuju ke tempat tujuan. Salah satunya adalah *wayfinding* dan *signage*. Diluar negeri keberadaan wayfinding dan signage sangat penting dalam menunjang aktivitas orang-orang dalam bernavigasi di lingkungan. Kedua aspek tersebut merupakan aspek utama yang berpengaruh terhadap daya tarik sebuah wayfinding . Diharapkan dengan adanya wayfinding dan signage wisata di Kota Banjarmasin bisa membantu Dinas Kebudayaan dan Pariwisata dalam meningkatkan volume kunjungan terhadap setiap objek wisata.

#### 4.1.3.2 Signage

Signage atau papan informasi merupakan hal yang biasa kita temui di suatu tempat. Signage yang tertempel di berbagai tempat dan itulah fungsi dari signage, memberikan informasi mengenai sesuatu arah, perintah dan sebagainya agar masyarakat tidak kesulitan jika ingin melakukan atau menuju sesuatu.



Gambar 4.1.3.1 Visual signage beserta ukuran

Sumber Gambar Pribadi



Kegunaan signage lainnya yaitu pada Landmark kali ini berguna sebagai panduan terhadap pengenalan lingkungan baru kepada wisatawan, seperti signage Tempat Wisata, Pasar Terapung, atau Toilet Umum. Signage telah terpasang di sudut lokasi tertentu yang berpotensi membantu para wisatawan dapat mudah menemukan lokasi yang mereka kunjungi.

#### 4.1.3.2 Wayfinding

Perancangan wayfinding meliputi aspek visualisasi wayfinding dan aspek interaksi wayfinding. Visualisasi wayfinding digital terdiri dari warna, layout, tipografi, dan desain icon. Sedangkan untuk interaksi meliputi aspek pengguna dan



Gambar 4.1.3.2 Visual Wayfinding beserta ukuran

Sumber Gambar Pribadi

#### 4.1.5 Peta Wilayah

Untuk peta wilayah, saya menggunakan beberapa konsep gambar menarik yang dibuat menggunakan metode Peta Ilustrasi akan kehadiran Kota Banjarmasin yang dikelilingi oleh air. Proyeksi Peta Ilustrasi ini adalah metode menggambar sebuah skala peta nyata ke dalam media ilustrasi menggunakan beberapa elemen desain dari *Wayfinding*. Sepintas memang terdengar simple tapi sebetulnya Peta wilayah ini akan dimana-mana. Sistem ini umum digunakan di tempat-tempat wisata yang ada di Indonesia. Yang nantinya akan membantu para wisatawan untuk lebih mengenal Wisata yang ada di Sungai Martapura Kota Banjarmasin, tak khayal nantinya peta wilayah ini juga akan membantu dalam dalam aplikasi media Cetak berbentuk Peta Brosur.



Gambar 4.1.4 Visual Peta Wilayah

Sumber Gambar Pribadi

#### 4.1.5 TYPOTECTURE

Typotecture adalah media yang ditempatkan pada ruang publik. Digunakan untuk menyasar masyarakat yang sedang beraktifitas di luar ruangan, seperti jalan raya, Gedung, dan taman. Media luar ruangan digunakan sebagai media pengingat dari kegiatan Landmark itu sendiri. Sebagai *trigger* (pemicu) masyarakat untuk mencari tau tentang kegiatan Landmark tersebut. Juga sebagai media interaksi masyarakat agar lebih mengenal dan lebih dekat dengan Landmark Kota Banjarmasin. Media luar ruangan ditempatkan pada tempat-tempat publik diwilayah Kota Banjarmasin atau dekat dengan area Alun-Alun Kota Banjarmasin yang masyarakat dan wisatawan banyak melakukan kegiatan.



Gambar 4.1.5 Visual Typotecture pada foto asli

Sumber Gambar Pribadi



#### 4.1.6 KARTU POS

Ukuran menjadi alasan pertama mengapa Kartu Pos cocok untuk media promosi Landmark. Dengan ukuran yang tidak terlalu besar ataupun kecil, Kartu Pos mempunyai ukuran ideal untuk disimpan oleh para penerima atau ditempelkan ke kulkas ataupun lemari. Tidak hanya itu, Kartu Pos juga memiliki ukuran yang cukup besar untuk dibaca dari kejauhan. Alasan ini dapat membantu Perancangan Landmark untuk terus diingat oleh para pelanggan ketika mereka melewati Kartu Pos yang tergantung tersebut. Untuk desain Cover, berisi ilustrasi Kota Banjarmasin yang menggambarkan sebuah Aktifitas di sungai, bersih, hijau, ramai, dan bernuansa air. Dengan dipadu elemen desain seperti kapal Klotok, orang bersepeda, dan Orang bersantai untuk memberikan persepsi bahwa Kota Seribu Sungai ini menawarkan Wisata Sungai yang nyaman dan Modern.



Gambar 4.1.6 Visual cover Kartu Pos

Sumber Gambar Pribadi



Gambar 4.1.6 Visual belakang kartu pos

Sumber Gambar Pribadi