

B A B II

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan konsep-konsep yang mendukung mengenai redesain sign system sebagai upaya optimalisasi media informasi antara lain: desain, redesain, semiotika, sign system, media, optimalisasi, media informasi, dan taman safari.

2.1 Desain

Desain merupakan bentuk penciptaan kreatif dari apa yang sudah terkonsep dalam pikiran. Jika kata desain ditempatkan sebagai kata kerja, maka desain dapat diartikan sebagai proses pembuatan atau penciptaan sebuah karya cipta baru, namun jika desain ditempatkan sebagai kata benda maka desain dapat diartikan sebagai hasil akhir dari proses penciptaan sebuah karya.

Penggunaan istilah design atau desain bermula dari gambar teknik arsitektur (gambar potong untuk bangunan) serta di awal perkembangan, istilah desain awalnya masih berbaur dengan seni dan kriya. Dimana, pada dasarnya seni adalah suatu pola pikir untuk membentuk ekspresi murni yang cenderung fokus pada nilai estetis dan pemaknaan secara privasi. Sedangkan desain memiliki pengertian sebagai suatu pemikiran baru atas fundamental seni dengan tidak hanya menitik-beratkan pada nilai estetik, namun juga aspek fungsi dan latar industri secara massa, yang memang pada realitanya pengertian desain tidak

hanya digunakan dalam dunia seni rupa saja, namun juga dalam bidang teknologi, rekayasa dan sebagainya (wikipedia).

2.2 Redesain

Kata redesign diadopsi dari bahasa Inggris redesign yang terdiri dari dua unsur, yaitu re yang berarti mengulang atau kembali dan design yang berarti merencanakan atau membentuk. Jadi kata 'redesign' berarti merencanakan kembali atau membentuk ulang sesuatu yang sudah ada.

“Redesign is a plan for making changes to the structure and functions of an artifact, building or system so as to better serve the purpose of the original design, or to serve purposes different from those set forth in the original design”.

Redesain adalah suatu perencanaan untuk melakukan perubahan pada struktur dan fungsi suatu benda, bangunan atau suatu sistem dengan tujuan untuk menghasilkan manfaat yang lebih baik dari desain semula, atau untuk menghasilkan fungsi yang berbeda dari desain semula.

(wiktionary).

Biasanya redesign dilakukan jika hasil sebuah rancangan atau desain dirasa kurang fokus atau memiliki kecenderungan bermakna ganda. Diharapkan setelah melakukan redesign dapat menghasilkan pemaknaan yang baik pada obyek yang telah diredesain.

2.3 Semiotika

Semiotika merupakan metode kajian ke dalam berbagai cabang keilmuan ini dimungkinkan karena ada kecenderungan untuk memandang berbagai wacana sosial sebagai fenomena bahasa. Dengan kata lain, bahasa dijadikan model dalam berbagai wacana sosial. Berdasarkan pandangan semiotika, bila seluruh praktik sosial dapat dianggap sebagai fenomena bahasa, maka semuanya dapat juga dipandang sebagai tanda. Hal ini dimungkinkan karena luasnya pengertian tanda itu sendiri (Piliang, 1998 : 262).

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda atau sign, berfugnsi sebagai tanda, dan produksi makna.

Menurut Fiske Semiotika memiliki tiga wilayah kajian (Fiske, 2012:66-67) yaitu :

1. Tanda itu sendiri. Wilayah ini meliputi kajian mengenai berbagai jenis tanda yang berbeda, cara-cara berbeda dari tanda-tanda di dalam menghasilkan makna, dan cara tanda-tanda tersebut berhubungan dengan orang yang menggunakannya. Tanda adalah konstruksi manusia dan hanya bisa dipahami di dalam kerangka penggunaan atau konteks orang-orng yang menempatkan tanda-tanda tersebut.
2. Kode-kode atau sistem dimana tanda-tanda diorganisasi. Kajian ini melingkupi bagaimana beragam kode telah dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat atau budaya, atau untuk mengeksploitasi saluran-saluran komunikasi yang tersedia bagi pengiriman kode-kode tersebut.

3. Budaya tempat dimana kode-kode dan tanda-tanda beroperasi. Hal ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan dari kode-kode dan tanda-tanda untuk eksistensi dan bentuknya sendiri.

Jika Fiske mengatakan demikian, maka Tinarbuko mendefinisikan semiotika sebagai suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika atau dalam istilah Barthes, semiologi pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (humanity) memaknai hal-hal (things). Memaknai (to signify) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (to communicate). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda.

Terdapat tiga bidang kajian dalam semiotika. Pertama, semiotika komunikasi yang menekuni tanda sebagai bagian bagian dari proses komunikasi. Artinya, di sini tanda hanya dianggap tanda sebagaimana yang dimaksudkan pengirim dan sebagaimana yang diterima oleh penerima. Dengan kata lain, semiotika komunikasi memperhatikan denotasi suatu tanda. Pengikut aliran ini adalah Buyssens, Prieto, dan Mounin. Kedua, semiotika konotasi, yaitu yang mempelajari makna konotasi dari tanda. Dalam hubungan antarmanusia, sering terjadi tanda yang diberikan seseorang dipahami secara berbeda oleh penerimanya. Semiotika konotatif sangat berkembang dalam pengkajian karya sastra. Tokoh utamanya adalah Roland Barthes, yang menekuni makna kedua di balik bentuk tertentu. Yang ketiga adalah semiotika ekspansif dengan tokohnya yang paling

terkenal Julia Kristeva. Dalam semiotika jenis ini, pengertian tanda kehilangan tempat sentralnya karena digantikan oleh pengertian produksi arti. Tujuan semiotika ekspansif adalah mengejar ilmu total dan bermimpi menggantikan filsafat (mbokmenik.wordpress).

2.3.1 Sign

Sebuah tanda adalah sesuatu yang bersifat fisik, dapat diterima oleh indera kita, mengacu pada sesuatu diluar dirinya, dan bergantung pada pengenalan dari para pengguna bahwa itu adalah tanda. (Fiske, 2012: 68)

Menurut Saussure (dalam Fiske, 2012: 85) tanda adalah kesatuan dari dua bidang yang tidak dapat dipisahkan, seperti halnya selembar kertas. Dimana ada tanda, disana ada sistem. Artinya sebuah tanda mempunyai dua aspek yang ditangkap oleh indera kita yang disebut signifier, bidang penanda atau bentuk. Aspek lainnya disebut signified, bidang petanda atau konsep atau makna.

Penanda terletak pada tingkatan ungkapan atau yang disebut dengan level of expression dan mempunyai wujud atau merupakan bagian fisik seperti bunyi, huruf, kata, gambar, warna, objek, dan sebagainya. Petanda terletak pada level of content atau tingkatan isi atau gagasan dari apa yang diungkapkan melalui tindakan ungkapan.

Menurut Pierce (dalam Fiske, 2012: 78) tanda atau representament ialah sesuatu yang dapat mewakili sesuatu yang lain dalam batas-batas tertentu. Segala sesuatu yang dapat diamati atau dibuat teramati dapat disebut tanda. Karena itu, tanda tidak terbatas pada benda. Adanya peristiwa, tidak adanya peristiwa,

struktur yang ditemukan dalam sesuatu, suatu kebiasaan, semua itu dapat disebut tanda. Sebuah bendera kecil, sebuah isyarat tangan, sebuah kata, suatu keheningan, suatu kebiasaan makan, sebuah gejala mode, suatu gerak syaraf, peristiwa memerahnya wajah, suatu kesukaan tertentu, letak bintang tertentu, suatu sikap, setangkai bunga, rambut uban, sikap diam membisu, gagap, berbicara cepat, berjalan sempoyongan, manatap, api, putih, bentuk, bersudut tajam, kecepatan, kesadaran, kegilaan, kekhawatiran, kelengahan, semua itu dianggap sebagai tanda.

Jadi, Tanda merupakan bentuk visual yang berfungsi untuk mewakili dalam beberapa hal atau kapasitas tertentu. Tanda bisa dikatakan berfungsi jika dapat ditangkap dan terjadinya pemahaman dalam diri si penerima atau interpretant dari sebuah tanda yang disampaikan.

2.3.2 Kode

Kode atau sandi dalam komunikasi adalah aturan untuk mengubah suatu informasi (sebagai contoh, suatu surat, kata, atau frasa) menjadi bentuk atau representasi lain, yang tidak harus dalam bentuk yang sama. Dalam komunikasi dan pemrosesan informasi, pengkodean atau penyandian (encoding) adalah proses konversi informasi dari suatu sumber menjadi data, yang selanjutnya dikirimkan ke penerima atau pengamat, seperti pada sistem pemrosesan data. Pengawakodean atau pengawasandian adalah proses kebalikannya, yaitu konversi data yang telah dikirimkan oleh sumber menjadi informasi yang dimengerti oleh penerima. Kodek adalah penerapan aturan atau algoritma untuk penyandian dan pengawasandian sebagai contoh MP3 yang dapat berupa penerapan pada sisi perangkat keras

maupun perangkat lunak, dan mungkin pula melibatkan kompresi data (Wikipedia).

Kode menurut Piliang (1998: 17) adalah cara pengkombinasian tanda yang disepakati secara sosial untuk memungkinkan satu pesan disampaikan dari seseorang ke orang lainnya. Sedangkan koda dalam terminologi sosiolinguistik ialah variasi tutur yang memiliki bentuk khas, serta makna yang khas pula.

Bagi Roland Barthes (1974: 106) di dalam teks setidaknya beroperasi lima kode pokok five major code yang didalamnya terdapat penanda tekstual yang dikelompokkan. Setiap atau masing-masing dapat dimasukkan ke dalam salah satu dari lima kode ini. Lima kode yang ditinjau oleh Barthes adalah kode hermeneutik (kode teka-teki), kode semik (maknakonotatif), kode simbolik, kode proaretik (narasi), kode gnomik (kode kultural).

Kode hermeneutik atau kode teka-teki berkisar pada harapan pembaca untuk mendapatkan kebenaran bagi pertanyaan yang muncul dalam teks. Atau dengan kata lain, kode hermeneutik berhubungan dengan teka-teki yang timbul dalam sebuah wacana. Siapakah mereka? apa yang terjadi? Halangan apakah yang muncul? Bagaimanakah tujuannya? Jawaban satu menunda jawaban yang lain. Kode teka-teki merupakan unsur terstruktur yang utama dalam narasi tradisional. Di dalam narasi ada suatu kesinambungan antara pemunculan suatu peristiwa teka-teki dan penyelesaian di dalam cerita (Barthes, 1974: 106).

Pada dasarnya kode adalah sebuah kode penceritaan, yang dengannya sebuah narasi dapat mempertajam permasalahan, menciptakan ketegangan dan misteri, sebelum memberikan pemecahan atau jawaban.

Kode semik (code of semes) atau kode konotatif adalah kode yang memanfaatkan isyarat, petunjuk, atau kilasan makna yang ditimbulkan oleh penanda-penanda tertentu. Kode semik menawarkan banyak sisi. Dalam proses pembacaan, pembaca menyusun tema suatu teks. Ia melihat bahwa konotasi kata atau frase tertentu dalam teks dapat dikelompokkan dengan konotasi kata atau frase yang mirip. Jika kita melihat kumpulan satuan konotasi melekat, kita menemukan suatu tema di dalam cerita. Jika sejumlah konotasi melekat suatu nama tertentu. Perlu dicatat bahwa Barthes menganggap denotasi sebagai konotasi yang paling kuat dan paling akhir (Barthes, 1974: 106).

Kode Simbolik, yaitu kode yang berkaitan dengan psikoanalisis, antitesis, kemenduaan, pertentangan dua unsur, atau skizofrenia. Kode narasi atau proairetik yaitu kode yang mengandung cerita, urutan, narasi, atau antinarasi. Kode kebudayaan atau kultural, yaitu suara-suara yang bersifat kolektif, anomin, bawah sadar, mitos, kebijaksanaan, pengetahuan, sejarah, moral, psikologi, sastra, seni, dan legenda.

a. Kode Analog dan Digital

Terdapat dua tipe kode yaitu kode analog dan kode digital. Kode digital merupakan sekumpulan dari penanda dan petanda yang terpisah secara jelas, sedangkan kode analog bekerja dalam sebuah skala yang berkesinambungan. Sebuah jam digital memisahkan satu menit ke menit berikutnya, apakah lebih lima menit ataupun enam menit jam digital hanya bisa melakukan salah satunya saja. Sedangkan jam analog memiliki skala yang berkesinambungan dan hanya dengan

memberi tanda pada permukaan jam kita bisa membacanya secara digital (Fiske 2012: 107).

Kode-kode digital lebih mudah dipahami karena unit-unitnya terpisah dengan jelas. Kode-kode arbiter merupakan kode digital, dan hal ini membuat mudah untuk menuliskannya atau menandai. Pada kode arbiter prosesnya bersifat langsung, mengompilasi tanda-tanda yang mudah dikenali atau ikon karena persamaannya dengan objek yang diwakilinya namun demikian, hal tersebut memunculkan beberapa masalah (Fiske 2012: 107).

Fiske dan Hartley dalam Fiske telah mendiskusikan secara cukup detail permasalahan dan pentingnya mengidentifikasi bagian penandaan yang terkecil di dalam sebuah kode. Namun demikian, kode bukan hanya sekedar sistem untuk mengorganisasikan dan memahami data mereka juga memiliki fungsi-fungsi komunikatif dan sosial. Salah satu cara untuk mengelompokkan fungsi-fungsi tersebut adalah dengan membedakan kode representasional dan presentasional.

b. Kode Presentasional

Kode representasional menurut Fiske (2012: 109) digunakan untuk memproduksi teks, yang didalam konteks ini dipahami sebagai pesan-pesan yang memiliki eksistensi independen. Artinya, teks mewakili sesuatu yang terpisah dirinya dan pengirimnya. Sebuah teks dibentuk dari tanda-tanda ikonik maupun simbolik. Kode-kode presentasional bersifat menunjukkan secara jelas dengan

kata lain kode-kode tersebut tidak bisa mewakili atau berarti sesuatu yang terpisah dari kode-kode itu sendiri dan situasi sosial yang diwakilinya saat ini.

Fiske (2012: 110) juga mengatakan bahwa kode presentasional memiliki dua fungsi. Pertama, yaitu memberikan informasi mengenai pembicara atau situasi yang dialaminya sehingga pendengar bisa belajar berbagai hal yang terkait dengan pembicaraan seperti identitas, emosi, sikap, posisi sosial dan sebagainya. Fungsi yang kedua yaitu manajemen interaksi. Kode-kode presentasional digunakan untuk mengatur hubungan seperti apa yang diinginkan oleh komunikator dengan pihak lain yang diajak berkomunikasi.

c. Komunikasi Non-Verbal

Menurut Fiske (2012: 110) Komunikasi non-verbal dilakukan dengan kode-kode presentasional seperti gerak tubuh, gerak mata, ataupun kualitas suara. Kode-kode tersebut hanya dapat memberikan pesan pada saat terjadi. Jadi, kode presentasional terbatas pada komunikasi tatap muka atau komunikasi ketika komunikator hadir.

2.3.3 Simbol

Sebuah obyek menjadi simbol ketika diakui melalui konvensi dan menggunakan makna yang memungkinkannya mewakili hal lain.

Simbol berasal dari kata *symballo* yang berasal dari bahasa Yunani. *Symballo* artinya "melempar bersama-sama", melempar atau meletakkan bersama-sama dalam satu ide atau konsep objek yang kelihatan, sehingga objek

tersebut mewakili gagasan. Simbol dapat menghantarkan seseorang ke dalam gagasan atau konsep masa depan maupun masa lalu. Simbol adalah gambar, bentuk, atau benda yang mewakili suatu gagasan, benda, ataupun jumlah sesuatu. Meskipun simbol bukanlah nilai itu sendiri, namun simbol sangatlah dibutuhkan untuk kepentingan penghayatan akan nilai-nilai yang diwakilinya. Simbol dapat digunakan untuk keperluan apa saja. Semisal ilmu pengetahuan, kehidupan sosial, juga keagamaan. Bentuk simbol tak hanya berupa benda kasat mata, namun juga melalui gerakan dan ucapan. Simbol juga dijadikan sebagai salah satu infrastruktur bahasa, yang dikenal dengan bahasa simbol (wikipedia).

Simbol paling umum ialah tulisan, yang merupakan simbol kata-kata dan suara. Lambang bisa merupakan benda sesungguhnya, seperti salib (lambang Kristen) dan tongkat (yang melambangkan kekayaan dan kekuasaan). Lambang dapat berupa warna atau pola. Lambang sering digunakan dalam puisi dan jenis sastra lain, kebanyakan digunakan sebagai metafora atau perumpamaan. Lambang nasional adalah simbol untuk negara tertentu. Kesalahan terbesar manusia dalam memahami simbol adalah menganggap bahwa simbol adalah substansi. Sehingga mereka kerap kali terjebak pada membenaran terhadap semua hal yang hanya bersifat kasat mata sebagai kebenaran hakiki. Muara dari kesalahan itu adalah fanatisme. Begitu pula dengan bahasa yang dipakai. Agama A menggunakan bahasa A1 baik dalam kitab sucinya, maupun dalam tata cara ibadah. Di lain pihak, agama B memilih menggunakan bahasa B1. Perbedaan simbolik yang hanya terletak pada permukaan itu dijadikan alasan untuk saling membenci, dan memusuhi satu sama lain (wikipedia).

2.3.4 Warna

Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Identitas suatu warna ditentukan panjang gelombang cahaya tersebut. Sebagai contoh warna biru memiliki panjang gelombang 460 nanometer. Panjang gelombang warna yang masih bisa ditangkap mata manusia berkisar antara 380-780 nanometer (file.upi.edu).

Dalam peralatan optis, warna bisa pula berarti interpretasi otak terhadap campuran tiga warna primer cahaya: merah, hijau, biru yang digabungkan dalam komposisi tertentu. Misalnya pencampuran 100% merah, 0% hijau, dan 100% biru akan menghasilkan interpretasi warna magenta.

Dalam seni rupa, warna bisa berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda. Misalnya pencampuran pigmen magenta dan cyan dengan proporsi tepat dan disinari cahaya putih sempurna akan menghasilkan sensasi mirip warna merah.

Setiap warna mampu memberikan kesan dan identitas tertentu sesuai kondisi sosial pengamatnya. Misalnya warna putih akan memberi kesan suci dan dingin di daerah Barat karena berasosiasi dengan salju. Sementara di kebanyakan negara Timur warna putih memberi kesan kematian dan sangat menakutkan karena berasosiasi dengan kain kafan (meskipun secara teoritis sebenarnya putih bukanlah warna).

Di dalam ilmu warna, hitam dianggap sebagai ketidakhadiran seluruh jenis gelombang warna. Sementara putih dianggap sebagai representasi kehadiran

seluruh gelombang warna dengan proporsi seimbang. Secara ilmiah, keduanya bukanlah warna, meskipun bisa dihadirkan dalam bentuk pigmen.

Warna sebagai suatu kesan yang ditimbulkan oleh cahaya terhadap mata. Tiap – tiap warna dihasilkan dari reaksi cahaya putih yang kena (mengenai) suatu permukaan, dan permukaan tersebut memantulkan sebagian dari spektrum. Bagian dari spektrum yang dipantulkan inilah yang disebut sebagai warna dari permukaan yang terkena cahaya tersebut. Terjadinya warna disebabkan oleh vibrasi cahaya putih. Misalnya benda warna merah, kelihatan merah karena permukaannya berkapasitas menyerap semua komponen dari spektrum–spektrum warna kecuali gelombang panjang warna merah.

Sebenarnya benda tidak memiliki warna tersendiri, cahayalah yang menimbulkan warna tersebut. Permukaan merah memunculkan warna merah, ini disebabkan karena ia menyerap semua gelombang panjang kecuali gelombang panjang merah. Permukaan hitam sama sekali tidak memantulkan cahaya kepadanya, ia menyerap semua gelombang panjang. Kita bisa melihat permukaan hitam karena ia kontras dengan sekelilingnya. Permukaan putih memantulkan semua gelombang panjang, ia adalah intensitas yang maksimum (file.upi.edu).

1. Lingkaran Warna

Sistem paling sederhana untuk mengetahui hubungan warna–warna adalah pada susunan warna–warna dasar dalam bentuk lingkaran warna, yang terdiri dari enam jenis yaitu merah, kuning, biru, orange, hijau, dan violet.

Warna merah, kuning dan biru merupakan warna pokok atau warna primer. Warna orange, hijau dan violet, bisa diperoleh dengan mencampur di antaranya ketiga warna dasar tadi, hasilnya dinamakan warna sekunder. Pencampuran antara warna primer dengan warna sekunder akan mendapatkan warna tersier, yaitu kuning orange, orange merah, merah violet, kuning hijau, biru hijau dan biru violet.

Menurut Prang, mengelompokkan warna menjadi lima golongan yaitu :

1. Warna primer

Warna primer terdiri dari merah, biru, kuning. Disebut primer karena warna ini merupakan unsur dalam penggunaan pigmen. Ketiga warna dalam pigmen ini tidak dapat diperoleh dari pencampuran warna lain. Berdasarkan pengertian tersebut warna hitam, putih, emas, dan perak termasuk ke dalam deretan warna pokok. Namun, karena warna hitam, putih, emas, dan perak tidak menampilkan kroma tertentu, warna-warna tersebut dianggap bukan warna.

2. Warna sekunder

Warna sekunder diperoleh dari percampuran dua warna primer dalam jumlah yang sama. Warna-warna tersebut adalah :

Jingga (Merah + Kuning), Hijau (Kuning + Biru) dan Ungu (Biru +Merah).

3. Warna antara (intermediate)

Warna antara meliputi Kuning Hijau, Biru Hijau, Biru Ungu, Merah Ungu, Merah Jingga dan Kuning Jingga. Di antara warna-warna tersebut masih dapat dihasilkan sejumlah warna lainnya. Warna antara diperoleh dari

percampuran warna primer dengan sekunder yang berdekatan dalam perbandingan yang sama.

4. Warna tersier

Warna tertier diperoleh dari percampuran warna-warna sekunder dalam jumlah yang sama, yaitu :

Tertier Kuning (Hijau + Jingga), Tertier Biru (Ungu + Hijau) Dan Tertier Merah (Jingga + Ungu).

5. Warna kuartar

Percampuran dua warna Tertier dalam jumlah yang sama akan menghasilkan warna kuartar, warna kuartar terdiri dari :

Kuartar Hijau : campuran antara Tertier Biru + Tertier Kuning

Kuartar Ungu : campuran antara Tertier Biru + Tertier Merah

Kuartar Jingga : campuran Tertier Merah + Tertier Kuning

Warna-warna dari golongan Kuartar ini pada umumnya bersifat menetralkan, terutama pada pengkombinasian warna, karena warna ini merupakan campuran dari berbagai macam warna.

Warna panas dan warna dingin, Semua warna masing-masing memiliki temperatur sehingga dapat menimbulkan sensasi visual (penglihatan) akan perasaan panas dan dingin. Kualifikasi temperatur warna dapat dilihat pada lingkaran warna. Warna kuning, orange, kuning orange, orange merah, merah dan merah violet termasuk warna panas. Warna kuning hijau, hijau, hijau biru, biru, biru violet dan violet termasuk warna dingin. Warna merah, merah orange dan orange merupakan warna-warna yang paling panas sedang warna biru, hijau biru

dan hijau adalah warna–warna yang paling dingin. Warna hijau dan warna violet bersifat antara warna panas dengan warna dingin, karena apabila hijau berubah menjadi hijau kekuningan–kuningan, warna tersebut akan menjadi warna panas, dan akan menjadi dingin jika berubah menjadi kebiru–biruan, demikian pula warna violet akan menjadi panas bila berubah menjadi warna violet kemerah–merahan dan menjadi warna dingin bila berubah menjadi biru violet.

Warna panas memberikan rasa gembira dan menggugah, sedangkan warna dingin memberikan rasa kalem dan tenang. Warna panas membuat suatu obyek kelihatan lebih besar, lebih dekat dan memberikan rasa kehangatan. Warna dingin mempunyai sifat tenggelam sehingga tampak lebih kecil, jauh dan memberi kesan tenang (file.upi.edu).

a. Kombinasi Warna

Setiap warna akan indah dipandang jika digunakan sesuai dengan tujuan, dan akan bertambah keindahannya jika dikombinasikan dengan warna yang cocok. Prinsip prinsip desain berlaku pula dalam penggunaan warna. Mendapatkan keserasian dan keselarasan dalam mengombinasikan warna dapat dilakukan dengan jalan meletakkan dua warna atau lebih secara berjejer atau bersebelahan, sehingga mendapat perpaduan warna yang selaras dan terlihat menarik. Persoalan warna merupakan masalah perasaan. Karenannya, kemampuan untuk memadukan atau mengombinasikan warna bisa dikuasai latihan memadukan suatu warna dengan warna lain secara berganti–ganti, disesuaikan dengan pengetahuan teori, sehingga kepekaan perasaan dapat meningkat (file.upi.edu).

Kombinasi warna dapat dikelompokkan menjadi :

1. Kombinasi Nuans

Kombinasi nuans adalah kombinasi warna dengan cara memadukan dua warna atau lebih yang mempunyai perbedaan sedikit kroma. Kombinasi kroma selalu menarik, berkesan selaras dan lembut. Contoh : Ungu tua dengan tint ungu.

2. Kombinasi Harmonis

Kombinasi harmonis adalah kombinasi warna dengan cara memadukan warnawarna pokok dengan warna sekunder yang mengandung warna pokok tersebut. Kombinasi harmonis dapat menghasilkan paduan warna lebih menarik, misalnya dengan variasi tint atau shade, kesannya akan terasa lebih luwes. Contoh : Hijau kebiruan, Orange kemerahan, Kuning orange, Ungu kebiruan, Biru kemerahan, Kuning kehijauan.

3. Kombinasi Komplementer

Kombinasi komplementer didapat dari panduan warna-warna dari dua corak warna yang saling berhadapan dalam lingkaran warna. Kombinasi komplementer menghasilkan perpaduan warna sangat menarik yang berkesan merangsang, untuk mendapatkan kesan yang lebih baik, di antaranya salah satu bagian memberikan tekanan terhadap bagian tertentu. Contoh : Warna kuning dengan ungu, Warna merah dengan hijau, warna biru dengan orange.

4. Kombinasi Kontras

Kombinasi kontras adalah perpaduan dua corak warna yang didapat dari warna yang mempunyai sifat lain. Contoh : Warna Kuning dengan merah, Warna kuning dengan biru, Warna merah dengan biru.

5. Kombinasi Polikromatis

Kombinasi Polikromatis adalah kombinasi dari beberapa warna yang mempunyai tingkatan nilai gelap dan terang. Contoh : Warna merah, merah muda, dan merah lebih muda, Warna hijau, hijau muda, dan hijau lebih muda, Warna coklat, coklat muda, dan coklat lebih muda.

6. Kombinasi Netral

Kombinasi Netral adalah memadukan suatu warna pilihan dengan warna netral. Warna apapun jika dikombinasikan dengan warna netral, akan tampak selaras, dan menarik. Alasan inilah yang menyebabkan aksesoris busana umumnya berwarna netral, seperti hitam, putih, abu-abu, emas, perak, dan coklat. Contoh : Kombinasi Netral.

b. Skema Warna

Skema Warna Skema warna hanya merupakan pedoman untuk memperoleh susunan warna yang selaras dan menarik. Jika pedoman tersebut diterapkan, akan sangat membantu dan memudahkan mencari kombinasi dengan kesan seperti yang direncanakan (file.upi.edu).

1. Skema Warna Monokromatik

Skema Monokromatik menggunakan perpaduan warna-warna yang sama, tetapi berbeda kemurniannya sehingga jika dilihat sepintas akan tampak sama, padahal kecerlangannya berbeda. Contohnya, beberapa warna merah yang sama, tetapi yang satu cemerlang, yang lainnya redup, dan seterusnya. Contoh : Merah Cemerlang dan merah Kusam, Jingga redup dengan jingga cemerlang.

2. Skema Warna Analogus

Skema warna analogus merupakan perpaduan warna-warna yang bersebelahan letaknya dalam lingkaran warna. Contoh : Hijau dengan hijau kekuningan dan hijau kebiruan, Ungu dengan ungu kemerahan dan ungu kebiruan, Merah dengan merah kejinggaan dan merah keunguan.

3. Skema Warna Triadik

Skema Warna Triadik merupakan warna-warna yang terletak pada titik sudut segitiga sama sisi dalam lingkaran warna. Contoh : Merah dengan hijau dan Orange, Hijau dengan ungu dan orange, Biru dengan kuning dan merah.

4. Skema Warna Split-Komplementer

Skema Warna Split-Komplementer menggunakan kombinasi warna-warna yang saling bersebrangan letaknya dalam lingkaran warna.

Contoh : Merah dengan hijau, Kuning kehijauan dengan ungu kemerahan.

5. Skema Warna Komplementer

Skema Warna Komplementer merupakan kombinasi warna-warna yang terletak pada semua titik yang membentuk huruf Y pada lingkaran warna.

Contoh : Biru dengan orange kekuningan dan orange kemerahan, Kuning dengan ungu kemerahan dan ungu kebiruan, Orange dengan biru keunguan dan biru kehijauan

6. Skema Warna Polikromatik

Skema Warna Polikromatik adalah perlawanan atau perpaduan warna yang didapat darirangkaian 4 warna dalam lingkaran warna, yang terjadi dari 2 warna komplemen yang berhadap-hadapan. Contoh : warna merah lawan hijau dengan kuning jingga lawan warna biru violet, biru lawan jingga dengan hijau muda lawan violet, kuning lawan violet dengan merah muda lawan hijau muda

c. Pengaruh Warna

Pengaruh warna terhadap manusia. Secara mendasar setiap warna memberikan efek psikologis tertentu bagi manusia secara mental dan emosional. Pandangan segi psikologis terhadap warna diantaranya adalah orang yang Extrovert lebih banyak terpengaruhi oleh warna daripada bentuk. Iapun cenderung memilih warna-warna yang panas, terang, cerah, ceria, dan cemerlang. Sebaliknya orang yang Introvert lebih terpengaruh oleh bentuk daripada warna, dan golongan warna yang digandrunginya adalah warna-warna dingin dan nada-nada yang kelam (file.upi.edu).

Pengaruh warna pada manusia antara lain pada :

1. Perasaan. Warna muda memberikan perasaan tenang, sunyi, lembut, dan ringan.
2. Daya tarik seseorang. Warna panas dan menyala lebih menarik dari pada warna dingin.
3. Besar kecilnya ukuran. warna tua menyala, lebih memberi kesan mempersempit atau memperkecil ruang, sedangkan warna muda memberi kesan lain.
4. Jarak. Warna tua menyala memberikan perasaan dekat (file.upi.edu).

d. Psikologi Warna

Teori warna menyatakan bahwa warna mempunyai sifat dan watak yang sering diasosiasikan dengan suasana, waktu, dan kesempatan. Jadi, tiap warna mempunyai sifat-sifat tersendiri yang menunjukkan ciri khasnya (file.upi.edu).

1. Warna Merah

Warna merah mempunyai sifat sebagai pelambang kegembiraan dan keberanian. Warna merah mempunyai nilai dan kekuatan warna paling kuat, hingga dapat memberikan daya tarik kuat yang banyak disenangi oleh anak-anak dan wanita.

2. Warna Hitam

Warna hitam adalah lambang kenikmatan dan kedudukan, tepat sekali dipergunakan untuk pakaian jamuan resmi dalam peristiwa-peristiwa penting, seperti wisuda sarjana dan melawat jenazah.

3. Warna Kuning

Warna Kuning adalah warna paling bercahaya dan menarik minat seseorang. Warna kuning merupakan lambang keagungan dan kehidupan, mempunyai sifat kesaktian, kecemburuan, dan keributan.

4. Warna Putih

Warna putih mempunyai sifat bercahaya, sering diasosiasikan dengan hal-hal yang bersifat kesucian dan kebersihan. Warna ini digunakan untuk pakaian dokter, juru rawat, dan anak sekolah.

5. Warna Biru

Warna biru mempunyai sifat dingin, pasif, dan tenang. Warna ini diasosiasikan sebagai lambing ketenangan, pengorbanan dan harapan, disenangi oleh seseorang yang berjiwa dewasa dan mantap.

6. Warna Hijau

Warna hijau mempunyai sifat pasif, disenangi seseorang yang mempunyai sifat santai dalam keseharian hidupnya.

7. Warna Violet

Warna violet mempunyai sifat dingin yang mengesankan, sering diasosiasikan dengan kesedihan, ketabahan, dan keadilan.

8. Warna Abu-abu

Warna abu-abu bisa digunakan sebagai latar belakang yang baik untuk segala warna. Warna ini diasosiasikan sebagai lambing ketenangan dan kerendahan hati.

9. Warna Lembut

Warna lembut yang dimaksud di sini adalah warnamerah muda, biru muda, hijau muda. Warna lembut mempunyai sifat cenderung menunjukkan sifat kewanitaan yang mendalam.

10. Warna Pastel

Warna yang termasuk pastel adalah warna-warna krem, cokelat muda, putih susu, hijau kaki, dan kuning gading. Warna pastel mempunyai sifat cenderung menunjukkan sifat kejantanan yang lembut atau mendalam (file.upi.edu).

2.4 Media Sebagai Penyampai Pesan Atau Informasi

Sebuah gambar mampu merangsang dan menarik perhatian, maka dengan demikian menimbulkan keinginan untuk segera mengetahui isi atau pesan yang akan disampaikan oleh suatu produk. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan pembangunan prasarana jalan raya maka semakin memudahkan penyebaran informasi hingga ke pelosok desa, baik melalui televisi, media cetak maupun poster-poster periklanan melalui sistem distribusi yang terpadu. Penyampaian pesan dalam iklan lewat poster maupun media outdoor dengan cepat bisa diterima sampai pada masyarakat pedesaan, sehingga penggunaan ilustrasi sebagai attention getter dinilai yang paling efektif, karena iklan dengan menggunakan ilustrasi tidak menimbulkan kesulitan bagi orang yang baru saja melek huruf bahkan orang buta hurufpun dapat dijelaskan dengan gambar tersebut, tanpa mengalami kesulitan karena teks (dgi-indonesia.com).

2.5 Sign System

Sign system merupakan sistem informasi berorientasi visual, yang terdiri dari tanda-tanda, peta, panah, codings warna sistem, pictograms dan elemen tipografi yang berbeda. Sistem sign(tanda) berbeda dari metode lain, dimana penyajian informasi digunakan untuk memandu perjalanan masyarakat dalam bentuk fisik seperti tanda-tanda jalan di jalan raya, tanda-tanda identifikasi stasiun dan tanda-tanda overhead di bandara. Contoh-contoh tersebut merupakan contoh umum dari sistem sign(tanda). Istilah lain untuk sign sistem ialah wayfinding, waysigning atau signposting (en.wikipedia.org).

Sign System sendiri dibagi dalam empat kategori antara lain:

1. Traffic Sign

Sign yang biasa digunakan untuk kepentingan lalu lintas

2. Commercial Sign

Sign yang biasa digunakan untuk nama toko dan tempat usaha

3. Wayfinding

Sign yang biasa ada di gedung atau area publik yang digunakan untuk pemandu arah dan berbagai fasilitas yang ada bagi orang yang ada di dalamnya.

4. Safety Sign

Sign untuk menunjuk keselamatan. Biasanya digunakan untuk konstruksi bangunan.

(en.wikipedia.org)

2.6 Optimalisasi

Optimalisasi adalah suatu proses untuk mencapai hasil yang ideal atau optimal (nilai efektif yang dapat dicapai). Dalam disiplin matematika, optimalisasi merujuk pada studi permasalahan yang mencoba untuk mencari nilai minimum dan maksimum dari suatu fungsi nyata. Untuk mencapai nilai minimum dan maksimum tersebut, secara sistematis dilakukan pemilihan integer atau bilangan nyata yang akan memberikan solusi yang optimal.

Sedangkan optimalisasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah prosedur yang digunakan untuk membuat sistem atau desain yang fungsional atau seefektif mungkin dengan menggunakan teknik aplikasi matematika (wikipedia).

2.7 Taman Safari

Dari hasil observasi Taman Safari merupakan area konservasi yang berbasis kebun binatang dimana pengunjung dapat melihat satwa-satwa dunia, baik satwa endemik maupun exotic. Bukan hanya binatang yang berada dalam area ini tetapi juga beberapa tanaman yang turut dilindungi. Taman Safari Indonesia menjadi tempat wisata yang berwawasan lingkungan dan berorientasi habitat satwa pada alam bebas.

Taman Safari yang berada di Indonesia terdapat pada 3 lokasi. Lokasi pertama ialah Taman Safari Cisarua Bogor, kemudian yang kedua Taman Safari Prigen Pasuruan Jawa Timur, dan Taman Safari Denpasar Bali. Karena letaknya yang berada di Indonesia, maka tulisan Indonesia diletakkan pada akhir kata untuk menunjukkan keterangan tempat sehingga menjadi Taman Safari Indonesia.

Khusus pada laporan saya ini akan berfokus pada Taman Safari yang berada di Jawa Timur yaitu Prigen. Taman Safari Indonesia Prigen ini terletak pada lereng pegunungan Arjuno dan Welirang, memiliki luas \pm 350 hektar. Lokasi yang strategis yaitu pada perbatasan antara Pandaan Malang memudahkan pengunjung bagi mereka yang menempuh perjalanan dari Surabaya ke Malang maupun sebaliknya.

Taman Safari Taman ini merupakan pusat konservasi paling sukses dalam penyelamatan Banteng Jawa dan Gajah Sumatera di dunia. Taman Safari yang menempati kawasan dengan pemandangan paling indah di salah satu sudut Taman Nasional Gunung Arjuna – Prigen Jawa Timur ini, ditunjuk oleh pemerintah sebagai Stud Book Keeper (penjaga silsilah) bagi Gajah-gajah Sumatera dan Banteng Jawa yang sangat di lindungi diluar habitatnya. Hal ini tentu saja tidak lepas dari keberhasilan Taman Safari Prigen dalam program penyelamatan Gajah liar di Waykambas Lampung serta Banteng Jawa di Taman Nasional Meru Betiri.

Taman Safari Indonesia menggelar banyak sekali pertunjukan edukasi tentang satwa, bahkan 5 diantaranya merupakan pertunjukan edukasi satwa terbaik di Asia Tenggara. Seperti Sumatran Elephant Education Show, Bird Of Prey Show, Dolphin Education Show, dan banyak show lainnya.

Dengan berbagai pertunjukan tersebut diharapkan pengunjung yang datang berwisata ke Taman Safari Prigen akan menjadi lebih banyak dan mereka semakin tahu betapa luar biasanya satwa-satwa exotic tersebut. Sehingga muncul kesadaran dari para pengunjung untuk ikut melestarikan keberadaan satwa-satwa

tersebut dan diharapkan juga pemasukan dari hasil penjualan tiket dapat mencukupi biaya konservasi dan pemeliharaan Taman Safari Prigen.

Untuk meningkatkan kualitas pelayanan kepada para pengunjung, semua karyawan secara berkala mendapatkan pelatihan-pelatihan tentang pentingnya pelayanan kepada para pengunjung yang datang. Taman Safari Prigen juga melibatkan warga di sekitar lingkungan Taman Safari Prigen untuk ikut serta secara positif menjaga hal ini (gamawisata.com).

STIKOM SURABAYA