

ABSTRAK

Ike:

Identitas Perusahaan

Perancangan *Sign System* Taman Hiburan Remaja Sriwedari Surakarta

Salah satu usaha memperbaiki layanan dilakukan dengan perancangan *sign system* Taman Hiburan Remaja Sriwedari Surakarta. Ini dilakukan dengan latar belakang dengan kebutuhan *sign system* kini cukup penting keberadaannya. Oleh karena itulah *sign system* perlu dirancang sebaik mungkin agar dapat menjadi *sign system* yang dapat memberikan informasi secara komunikatif, efektif dan informatif. Namun tetap memiliki nilai estetika yang tinggi, sehingga menarik perhatian sekaligus memperindah lokasi. Keseluruhan *sign system* juga harus memiliki kesinambungan antar *signage* yang ada, namun keseragaman yang diciptakan tidak menimbulkan kejenuhan.

Dengan tujuan akhir agar pengunjung dapat mengetahui seluruh lokasi Taman Hiburan Remaja Sriwedari Surakarta dan dapat menggunakan fasilitasnya secara maksimal.

Kata kunci:

Taman hiburan, *Sign system*, Informasi.

ABSTRACT

Ike:

Corporate Identity

Perancangan *Sign System* Taman Hiburan Remaja Sriwedari Surakarta

One of the efforts to improve services could be done by designing sign system of Taman Hiburan Remaja Sriwedari Surakarta. According to the background and the needs of sign system is really essential for our community. Therefore, we need to design sign system as good as possible which can provide communicative, effective, and efficient information for public. Furthermore, it also needs to have high quality of esthetic, so that it can grab audiences' attentions and also can embellish the surroundings. Moreover, the main purpose of sign system needs to correspond from one signage to the other signage. Yet, the similarities which are created are not supposed to be boring.

Additionally the main purpose is to make visitors be familiar with all locations in Taman Hiburan Remaja Sriwedari Surakarta and to use the facilities as maximal as possible.

Key words:

Amusement Park, Sign System, Information.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
1. PENDAHULUAN.....	1
Latar Belakang Masalah	1
Rumusan Masalah	2
Batasan Ruang Lingkup Perancangan	2
Tujuan Perancangan	2
Manfaat Perancangan	2
Metode Perancangan	3
Skematika Perancangan	6
2. LANDASAN TEORI DAN IDENTIFIKASI DATA	7
Studi Literatur.....	7
Teori Sistem Tanda dan Simbol.....	7
Pengertian <i>Sign System</i>	10
Sejarah dan Perkembangan <i>Sign System</i>	11
Karakteristik <i>Sign System</i>	11
Unsur-unsur Visual <i>Sign System</i>	12
Tipografi.....	12
Warna.....	15
Bentuk.....	18
Bahan.....	18
Lokasi.....	20
Ukuran.....	21
Jangkauan.....	21
Fungsi dan Peran <i>Sign System</i>	21
<i>Sign System</i> yang Baik.....	22
Pedoman Pembuatan <i>Sign System</i> yang Baik.....	22

Proses Pembuatan <i>Sign System</i> yang Baik.....	23
Pengertian Hiburan.....	23
Identifikasi Data Perusahaan.....	24
Identitas Perusahaan.....	24
Sejarah Taman Hiburan Remaja Sriwedari.....	25
<i>Sign System</i> di Taman Hiburan Remaja Sriwedari.....	29
Pemahaman Produk.....	31
Identifikasi Data Pembanding.....	31
Identitas Pembanding.....	31
Pemahaman Produk.....	32
Data Survey dan Wawancara.....	32
Pembahasan Hasil Kuisisioner.....	32
Kesimpulan Hasil Kuisisioner.....	45
Kesimpulan Data Survey.....	47
Kesimpulan Data Wawancara.....	47
Analisis Data.....	48
Analisa SWOT, USP, <i>Positioning</i>	48
Kesimpulan Analisa Data.....	49
Strategi Pemecahan Masalah.....	49
3. KONSEP DESAIN.....	50
Metodologi Perancangan.....	50
Tujuan Perancangan.....	50
Strategi Perancangan.....	50
Metode Perancangan.....	51
Metode Pengumpulan Data.....	51
Metode Analisis.....	53
Konsep Media.....	53
Segmentasi.....	53
Panduan Media.....	54
Konsep Perancangan.....	56
Bentuk.....	56
Ilustrasi.....	57
Warna.....	58
Tipografi.....	58
Bahan.....	59
Konsep Kreatif.....	59
<i>Budget</i>	67
4. PROGRAM DESAIN.....	76
Data Visual.....	76
Layout Pengembangan Ide.....	78
Thumbnail.....	78
Tight Tissue.....	84
Final Desain.....	90

5. PENUTUP.....	100
5.1. Kesimpulan.....	100
5.2. Saran.....	101
DAFTAR REFERENSI.....	102
LAMPIRAN.....	104

DAFTAR GAMBAR

2.1. Gambar Tanda Informasi Dasar.....	9
2.2. Gambar Tanda Petunjuk Arah Dasar.....	9
2.3. Gambar Tanda Pengenal Dasar.....	9
2.4. Gambar Tanda Larangan Dasar.....	10
2.5. Gambar Tanda Peringatan Dasar.....	10
2.6. Gambar Tanda Pemberitahuan Resmi Dasar.....	10
2.7. Gambar Dasar dan Bentuk Latar Geometris Bulatan.....	18
2.8. Gambar Dasar dan Bentuk Latar Geometris Segitiga Sama Sisi.....	18
2.9. Gambar Dasar dan Bentuk Latar Geometris Persegi empat.....	18
2.10. Gambar Foto pintu masuk THR Sriwedari Surakarta.....	26
2.11. Gambar Foto panggung di THR Sriwedari Surakarta.....	27
2.12. Gambar Foto toilet di THR Sriwedari Surakarta.....	27
2.13. Gambar Foto permainan di THR Sriwedari Surakarta.....	28
2.14. Gambar Foto <i>Game Both</i> di THR Sriwedari Surakarta.....	29
2.15. Gambar Foto <i>sign system</i> di THR Sriwedari Surakarta.....	30
2.16. Gambar Diagram usia responden.....	33
2.17. Gambar Diagram jenis kelamin responden.....	33
2.18. Gambar Diagram responden yang merasa hiburan itu penting.....	34
2.19. Gambar Diagram cara responden mendapatkan hiburan.....	35
2.20. Gambar Diagram pengeluaran responden untuk mendapatkan hiburan.....	35
2.21. Gambar Diagram responden yang pernah mengunjungi THR Sriwedari...	36
2.22. Gambar Diagram frekuensi responden mengunjungi THR Sriwedari.....	37
2.23. Gambar Diagram tingkat kemudahan mengetahui letak THR Sriwedari...	38
2.24. Gambar Diagram cara responden mengetahui letak THR Sriwedari.....	38
2.25. Gambar Diagram tingkat kemudahan responden mengetahui seluruh lokasi di THR Sriwedari.....	39
2.26. Gambar Diagram cara responden mengetahui seluruh lokasi dan fasilitas di THR Sriwedari.....	40
2.27. Gambar Diagram responden yang melihat papan petunjuk di Taman Hiburan Remaja Sriwedari	41

2.28. Gambar Diagram Tingkat keefisienan petunjuk di THR Sriwedari.....	41
2.29. Gambar Diagram papan petunjuk yang telah diberikan THR Sriwedari....	42
2.30. Gambar Diagram pentingnya papan petunjuk dipasang diTHR Sriwedari	43
2.31. Gambar Diagram Permintaan pembuatan papan petunjuk THR Sriwedari	43
2.32. Gambar Permintaan bentuk petunjuk untuk THR Sriwedari.....	44
2.33. Gambar Permintaan model petunjuk untuk THR Sriwedari.....	45
3.1. Gambar Konsep Bentuk Papan Nama.....	60
3.2. Gambar Konsep Bentuk Papan Peringatan.....	60
3.3. Gambar Konsep Bentuk Papan Larangan.....	61
3.4. Gambar Konsep Maskot.....	62
3.5. Gambar Maskot Taman Hiburan Remaja Sriwedari.....	63
3.6. Gambar Pembesaran Maskot Taman Hiburan Remaja Sriwedari.....	65
3.7. Gambar Hitam-putih Maskot Taman Hiburan Remaja Sriwedari.....	65
3.8. Gambar Grid Maskot Taman Hiburan Remaja Sriwedari.....	66
4.1. Gambar Data visual perancangan maskot THR Sriwedari.....	76
4.2. Gambar Data visual perancangan <i>sign system</i> THR Sriwedari.....	77
4.3. Gambar Thumbnail Maskot THR Sriwedari.	78
4.4. Gambar Thumbnail papan nama permainan THR Sriwedari.....	79
4.5. Gambar Thumbnail papan nama permainan THR Sriwedari.....	80
4.6. Gambar Thumbnail papan nama fasilitas umum THR Sriwedari.....	81
4.7. Gambar Thumbnail papan peringatan THR Sriwedari.....	82
4.8. Gambar Thumbnail papan larangan THR Sriwedari.....	83
4.9. Gambar Tight Tissue maskot THR Sriwedari.	84
4.10. Gambar Tight Tissue papan nama permainan THR Sriwedari.....	85
4.11. Gambar Tight Tissue papan nama fasilitas umum THR Sriwedari.....	86
4.12. Gambar Tight Tissue papan peringatan THR Sriwedari.....	86
4.13. Gambar Tight Tissue papan larangan THR Sriwedari.....	86
4.14. Gambar Tight Tissue <i>sign system</i> THR Sriwedari.....	87
4.15. Gambar Tight Tissue <i>sign system</i> THR Sriwedari.....	88
4.16. Gambar Tight Tissue <i>sign system</i> THR Sriwedari.....	89
4.17. Gambar Final desain Papan Nama THR Sriwedari.....	90
4.18. Gambar Final desain Peta Lokasi THR Sriwedari.....	90

4.19. Gambar Final desain Petunjuk arah di THR Sriwedari.....	91
4.20. Gambar Final desain Billboard THR Sriwedari.....	92
4.21. Gambar Final desain Loker dan Daftar Harga THR Sriwedari.....	92
4.22. Gambar Final desain papan nama informasi THR Sriwedari.....	93
4.23. Gambar Final desain papan nama fasilitas umum THR Sriwedari.....	94
4.24. Gambar Final desain papan nama permainan THR Sriwedari.....	95
4.25. Gambar Final desain papan nama permainan THR Sriwedari.....	96
4.26. Gambar Final desain papan peringatan THR Sriwedari.....	97
4.27. Gambar Final desain papan larangan THR Sriwedari.....	98
4.28. Gambar Final desain banner THR Sriwedari.....	99
4.29. Gambar Final desain flag chain THR Sriwedari.....	99
4.30. Gambar Final desain pin petugas THR Sriwedari.....	99

DAFTAR TABEL

2.1. Tabel Usia Responden.....	32
2.2. Tabel Jenis Kelamin Responden.....	33
2.3. Tabel Responden yang Merasa Hiburan itu Penting.....	34
2.4. Cara Responden Mendapatkan Hiburan.....	34
2.5. Pengeluaran Responden untuk Mendapatkan Hiburan.....	35
2.6. Responden yang Pernah Mengunjungi THR Sriwedari.....	36
2.7. Frekuensi Responden Mengunjungi THR Sriwedari.....	36
2.8. Tingkat Kemudahan Responden Mengetahui Letak THR Sriwedari.....	37
2.9. Cara Responden Mengetahui Letak THR Sriwedari.....	38
2.10. Tingkat Kemudahan Responden Mengetahui Seluruh Lokasi dan Fasilitas di THR Sriwedari.....	39
2.11. Cara Responden Mengetahui Seluruh Lokasi dan Fasilitas di THR Sriwedari.....	40
2.12. Responden yang Melihat Papan Petunjuk di THR Sriwedari.....	40
2.13. Tingkat Keefisienan Petunjuk di THR Sriwedari.....	41
2.14. Papan Petunjuk yang Telah Diberikan THR Sriwedari	42
2.15. Pentingnya Papan Petunjuk Dipasang di THR Sriwedari.....	42
2.16. Permintaan Pembuatan Papan Petunjuk untuk THR Sriwedari	43
2.17. Permintaan Bentuk Petunjuk untuk THR Sriwedari.....	44
2.18. Permintaan Model Petunjuk untuk THR Sriwedari.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Pengantar Survey Ke Taman Hiburan Remaja Sriwedari Surakarta.....	104
2. Pertanyaan Kuesioner.....	105
3. Berita Acara Bimbingan Tugas Akhir.....	107
4. Formulir Kelengkapan Karya Tugas Akhir.....	109
5. Formulir Kelayakan Mengikuti Sidang Evaluasi Akhir Tugas Akhir.....	110