

## **BAB III**

### **KONSEP PERANCANGAN**

#### **3.1 Konsep Verbal**

##### ***3.1.1 Big Idea***

Membuat rancangan desain ilustrasi *merchandise landmark* kota samarinda sebagai *merchandise* atau oleh-oleh khas Kota Samarinda, yang akan dibuat dan di aplikasikan pada beberapa media pendukung, yang bertujuan memperkenalkan juga mempromosikan destinasi wisata alam, budaya dan bangunan sejarah kota dengan mengangkat *landmark* atau ikonik Kota Samarinda.

##### ***3.1.2 Problem***

Adapun beberapa masalah yang mendasari perancangan ini adalah:

- 1) Samarinda belum memiliki identitas visual *Landmark* Kota Samarinda sebagai merchandise atau oleh-oleh.
- 2) Desain *merchandise* yang terdapat pada kaos biasanya hanya bertulisan suatu daerah seperti Kaltim, Dayak, juga Borneo dengan orang dayak dan *ornament* dayak, yang lebih menggambarkan identitas pulau Kalimantan secara visual, bukan dari keunggulan kota atau khas dari Samarinda.
- 3) Kualitas produk kaos yang kurang untuk sebuah *merhcandise* atau oleh-oleh suatu daerah dan.
- 4) Kurang menariknya pilihan desain juga produk yang ditawarkan menjadikan wisatawan yang terdiri dari remaja hingga dewasa enggan untuk membeli produk kaos, sebagai *merchandise* oleh-oleh khas Kota Samarinda, Kalimantan Timur.

##### ***3.1.3 Problem To Solve***

Membuat beberapa rancangan desain ilustrasi *merchandise landmark* kota samarinda, yaitu berupa, Jembatan Sungai Mahakam, Monumen Pesut Mahakam dan Citra Niaga Samarinda, yang akan di aplikasikan pada beberapa media berupa *T-shirt, Totebag, Mug, Sticker, Mousepad* dan *Posters*.

### **3.1.4 Main Message**

Pesan yang ingin di sampaikan kepada komunikan adalah, Kota Samarinda yang memiliki ragam destinasi wisata alam, budaya dan sejarah, juga kota yang dikenal oleh masyarakat dan wisatawan lokal, dengan Samarinda Kota Tepian, kota yang memiliki beragam macam suku, budaya, dan agama "*multikultural*". Kota Samarinda memiliki Jembatan Mahakam sebagai penghubung antara Samarinda Kota dan Seberang yang dipisahkan oleh Sungai Mahakam dan menjadi akses masuknya wisatawan melalui jalur darat. Dan Samarinda memiliki keindahan pemandangan suasana sore hari yang dapat dinikmati di Tepian Mahakam yang menjadi tujuan wisatawan yang berkunjung ke Samarinda. Juga disediakan kapal wisata mahakam yang beroperasi untuk masyarakat juga wisatawan untuk menyusuri Sungai Mahakam sebagai destinasi wisata.

Selain Jembatan dan Sungai Mahakam, Samarinda mempunyai hewan endemik, yang dimana hewan tersebut hanya dapat ditemui di sepanjang sungai mahakam, hewan yang menjadi kebanggaan serta menjadi ikon di Samarinda adalah Pesut, hewan jenis mamalia ikan air tawar yang sekarang menjadi hewan langka juga hewan dilindungi di Kalimantan Timur, karena ancaman aktivitas masyarakat dan tongkang yang beroperasi di sepanjang sungai mahakam, dibutuhkan kesadaran masyarakat untuk menjaga lingkungan juga melestarikan habitat Pesut, dan pemerintah sengaja membuat Monumen Pesut Mahakam, sebagai mengenang dan

melambangkan Kota Samarinda. Selain Pesut Mahakam yang dijadikan Monumen, Samarinda memiliki kawasan pusat perdagangan di Kota Samarinda, yaitu Citra Niaga yang hingga sekarang menjadi tempat pendestarian kota dan menjadi tujuan masyarakat juga wisatawan untuk mencari merchandise, oleh-oleh atau buah tangan khas Kota Samarinda. Dengan beberapa keunggulan dan keunikan destinasi wisata alam juga budaya berbalut sejarah dari masyarakat setempat, menjadikan pemerintah gencar dalam mempromosikan dan merawat wisata yang terdapat di Samarinda juga menjadikan “Samarinda Kota Tepian” .

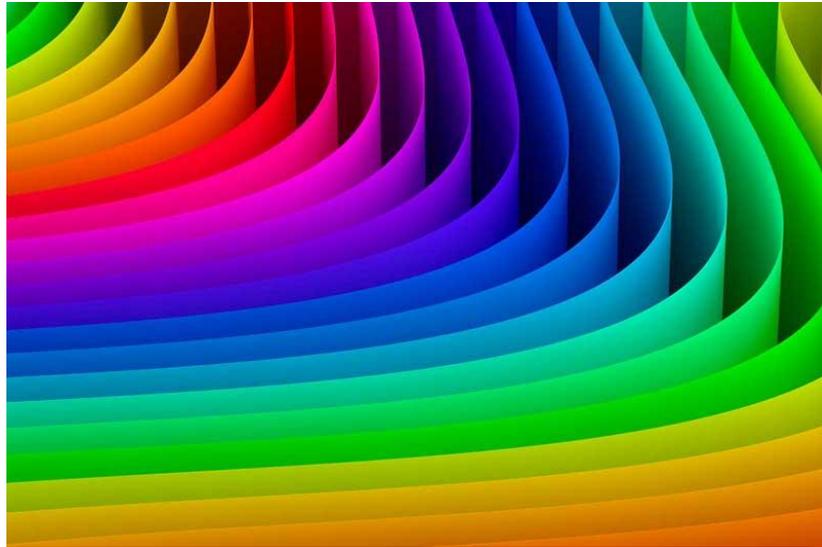
### ***3.1.5 Desire Response***

Destinasi wisata Kota Samarinda mempunyai keunikan dan keunggulan dalam wisata bangunan bersejarah juga budaya yang melekat pada masyarakat, yang menarik secara visual, dan di publikasikan melalui media-media pendukung. Dengan demikian masyarakat terutama remaja dan wisatawan akan lebih mengenal tentang Samarinda juga identitas kota atau *landmark* yang berada di Kota Samarinda.

## 3.2 Konsep Visual

### 3.1.6 Tone

#### 3.2.1 Warna



Gambar III.14. Warna

(sumber : <https://www.phiradio.net/psikologi-warna-pada-website/> )

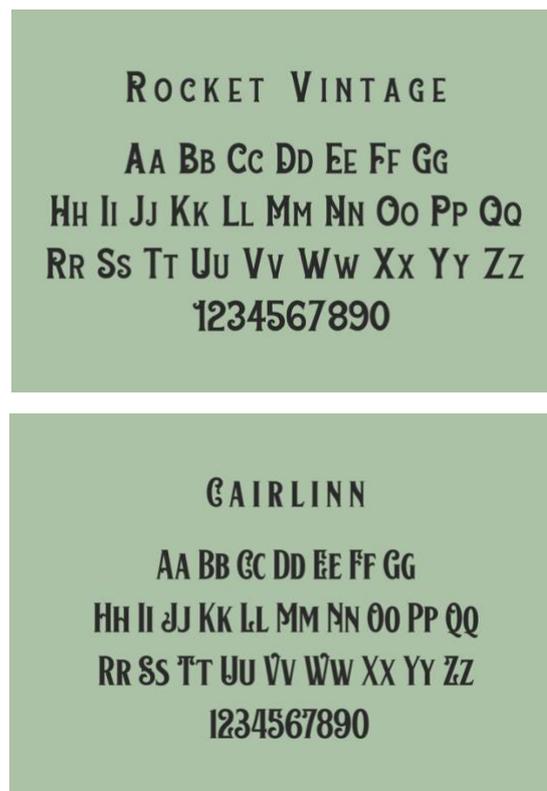
Warna yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah warna yang dapat menginterpretasikan dan mencerminkan dari *Landmark* Kota Samarinda, warna-warna yang dapat mewakili suatu objek, seperti warna hijau yang mewakili rimbun pohon dan teduhnya kota Samarinda, warna oren dan kuning yang mewakili sore hari menuju senja di tepian sungai mahakam, warna biru langit dan awan, warna coklat yang mewakili air sungai mahakam, dan juga warna merah *maroon* mewakili kayu ulin.

Dari warna yang digunakan dalam perancangan tidak jauh dari warna yang disebut di atas dan masih menjadi satu kesatuan tema warna digunakan dalam perancangan desain ilustrasi *merchandise landmark* Kota Samarinda.

#### 3.2.2 Tipografi

Penggunaan tipografi dalam perancangan ini tidak hanya mencerminkan Kota Samarinda tetapi juga sesuai dengan target audient yang akan dituju. Sehingga komunikasi mudah mengenali suatu objek visual yang dirancang dan mampu mengingat objek visual yang berkunjung ke kota Samarinda. Dan dibutuhkan Tipografi yang mampu mencerminkan atau mengangkat citra Kota Samarinda yang modern namun juga terlihat mewah dengan perpaduan sosial juga budaya yang berkembang di Samarinda.

Penulis menggunakan Font yang mempunyai karakter fleksibel, modern, dan dekoratif, seperti huruf "*Cairlinn*" dan "*Rocket Vintage*" yang sesuai dengan perancangan ini.



Gambar III.15. Contoh Huruf Dalam Perancangan  
(sumber : penulis)

### 3.2.3 Ilustrasi

Gaya desain yang digunakan dalam perancangan ini adalah gaya desain *Art Nouveau*, salah satu aliran seni yang berhasil menjadi suatu gerakan yang meluas dan cukup populer dimasanya pada tahun 1890 hingga menjelang tahun 1905. sekarang gaya desain *Art Nouveau* masih digemari dan berkembang dikarenakan pengaruh budaya dan teknologi menuju modernisme, aliran seni rupa modern yang berkarakteristik akan ornamen juga identik dengan atau sulur yang menyatu utuh dengan tema. Kebebasan komposisi dan ekspresi dalam visualisasi yang tidak harus rapi dan baik.

Bentuk dekoratif yang mirip dengan motif dari suku Dayak, membuat penulis menentukan dan menggunakan gaya desain *Art Nouveau* untuk perancangan desain ilustrasi *merchandise landmark* kota Samarinda. Contoh ilustrasi desain *art nouveau*:



Gambar III.16. Contoh Desain Ilustrasi *Art Nouveau*

(sumber : <https://charlottepurdy.smugmug.com/Alphonse-Mucha/> )

Penulis menggunakan teknik digital art dalam proses pembuatan sketsa Perancangan Desain Ilustrasi *Merchandise Landmark* Kota Samarinda.

### 3. 2. 4 Manner

Dari *tone* yang sudah dijelaskan di atas penulis ingin menyampaikan kepada komunikator atau target audience bahwa, kota Samarinda adalah kota yang sangat aman dan nyaman dalam segi pariwisata yang ditawarkan. Dari pemilihan tone tersebut, diharapkan menjadi daya tarik tersendiri kepada masyarakat tepatnya remaja, dan wisatawan ketika berkunjung ke Kota Samarinda.

### 3.2.5 Ide Visual

Dalam konsep visual perancangan ini lebih mengutamakan pada ciri khas, keunikan dan identitas yang dimiliki oleh Kota Samarinda, dari segi Landmark kota sebagai keunggulan dari tempat lainnya.

Juga adanya tujuan yang menjadi ide dasar bagi penulis adalah supaya masyarakat Samarinda dan tepatnya remaja, mengenal wisata, budaya dan bangunan sejarah yang menjadi ikonik atau *landmark*. Dan juga supaya Kota Samarinda memiliki desain merchandise atau oleh-oleh yang mengutamakan kualitas dari segi desain juga produk yang menjadi daya tarik wisatawan untuk membeli suatu merchandise dari kota Samarinda, dan mampu mengenal identitas Kota Samarinda.

Dalam Perancangan ini penulis membuat 2 alternatif desain dari masing-masing objek *landmark* kota, yaitu Jembatan Sungai Mahakam, Monumen Pesut Mahakam dan Citra Niaga Samarinda.

#### 3.3.1 Jembatan Mahakam dan Sungai Mahakam

Jembatan Mahakam adalah jembatan layang pada umumnya, Jembatan Mahakam yang menjadi penghubung antara Samarinda Kota dan Seberang, yang telah dipisahkan oleh Sungai Mahakam. Sungai Mahakam adalah perairan sepanjang 920 kilometer yang

membelah daratan timur Pulau Kalimantan selebar 300–500 meter. Dalam perancangan desain ilustrasi merchandise, penulis akan menjelaskan ide perancangan dari 2 alternatif desain ilustrasi Jembatan Mahakam dan Sungai Mahakam, berikut ini:



Gambar III.17. Jembatan Mahakam  
(sumber : penulis)

#### 1) Desain Ilustrasi Jembatan Mahakam 1

##### a) Konsep Ilustrasi

Mengilustrasikan Jembatan Mahakam memperlihatkan nama jembatan dan jembatan tersebut dengan latar belakang yang cerah di siang hari, dan lebih menonjolkan Jembatan Mahakam saja dengan posisi *landscape*

##### b) Warna

Warna yang akan digunakan dalam ilustrasi ini tidak jauh dari warna objek jembatan tersebut dengan warna kuning dan coklat muda sebagai warna sungai, dan warna hijau mewakili Kota Samarinda juga Kalimantan yang teduh oleh pepohonan dan warna biru yang melambangkan warna langit, kemudian

dikombinasikan dengan elemen pendukung juga suasana Jembatan dan Sungai Mahakam.



Gambar III.18. *Tone* Warna Jembatan Mahakam 1  
(sumber: penulis)

### c) Elemen Visual

Sebuah gambar ilustrasi akan lebih menarik dalam penyampaian pesan kepada target audient dengan menambahkan elemen pendukung untuk menambah kesan keindahan dan juga pesan yang ingin di sampaikan, pada ilustrasi Jembatan Mahakam, penulis menggunakan beberapa elemen pendukung diantaranya adalah:

#### - Sungai Mahakam

Sungai Mahakam adalah suatu objek yang sangat penting dalam perancangan ilustrasi ini dan menjadi satu ke satuan dengan Jembatan Mahakam yang tidak bisa terlepas.

#### - Motif Dayak Kenyah

Motif Dayak Kenyah adalah motif ciri khas dari Dayak Kenyah yang berasal dari Kalimantan Timur, menjadikan kekayaan bagi Kota Samarinda.

- Gelombang Anak Sungai

Gelombang Anak Sungai adalah suatu elemen yang menarik dikarenakan pasang surut air sungai di Samarinda yang hingga kini jika terjadi pasang air sungai maka, air dan daratan menjadi sama rata.

Elemen diatas tersebut adalah yang akan di padukan atau di kombinasikan menjadi desain ilustrasi Jembatan Mahakam 1



**Motif Dayak  
Kenyah**



**Sungai  
Mahakam**



**Gelombang  
Anak Sungai**

Gambar III.19. Elemen Visual Jembatan Mahakam 1

(sumber : penulis)

d) Tipografi

Jenis huruf yang digunakan dalam perancangan desain ilustrasi Jembatan Mahakam 1 adalah jenis huruf *“Rocket Vintage”* jenis huruf yang di rasa cukup dan tidak berlebihan dalam bentuknya juga mencerminkan kesan tegas. Tingkat keterbacaan yang baik sehingga target audient dapat dengan mudah membaca tulisan.



Gambar III.20. Huruf *Rocket Vintage*  
(sumber : penulis)

e) *Stilasi*

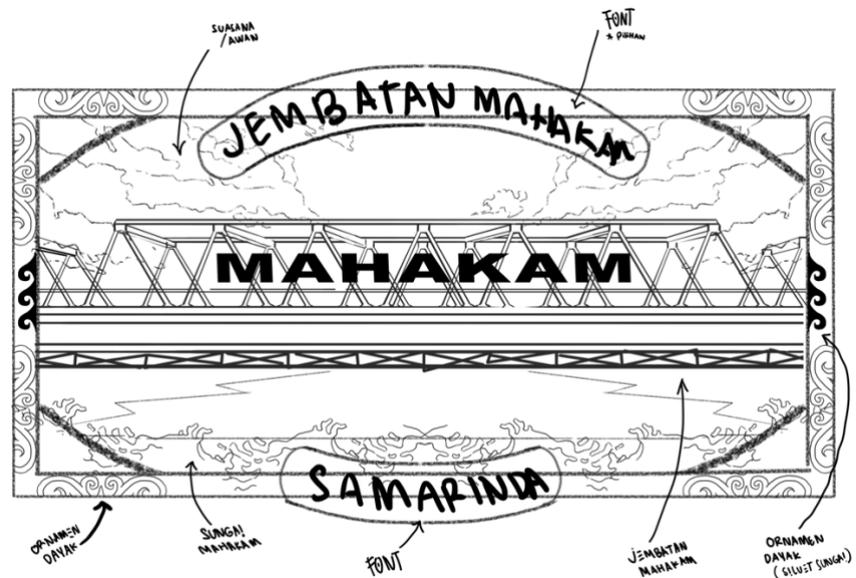
*Stilasi* atau penyederhanaan suatu objek atau bentuk untuk mengetahui elemen visual yang akan di buat adalah sebagai berikut:



Gambar III.21. *Stilasi* Elemen Visual Jembatan Mahakam 1

(sumber : penulis)

f) *Rough Sketch*



Gambar III.22. *Rough Sketch* Jembatan Mahakam 1

(sumber : penulis)

## 2) Desain Ilustrasi Jembatan Mahakam 2

### a) Konsep Ilustrasi

Mengilustrasikan Jembatan Mahakam dengan posisi potrait dari sebelah agak kiri jembatan, dan lebih menonjolkan kapal wisata bernama Pesut Bentong sebagai transportasi menyusuri sungai mahakam demi memberikan visual yang ciamik pada ilustrasi yang akan dibuat. Ilustrasi yang akan dibuat mampu membawa Kota Samarinda menjadi kota wisata menyusuri Sungai Mahakam dan dapat menikmati pemandangan suasana Kota Samarinda yang sore hari menuju senja atau sanja dalam bahasa Banjar.

### b) Warna

Warna yang digunakan dalam ilustrasi ini tidak jauh dari warna jembatan tersebut dengan warna oren dengan suasana pemandangan di sore hari menuju senja dan dikombinasikan dengan elemen pendukung kapal wisata yang berwarna ciri khas warna kayu ulin, dan warna coklat untuk warna sungai mahakam yang beroperasi berjalan di sungai mahakam sambil suasana di Kota Samarinda.



Gambar III.23. *Tone* Warna Jembatan Mahakam 2  
(sumber : penulis)

### c) Elemen Visual

Elemen visual yang digunakan dalam perancangan desain ilustrasi Jembatan Mahakam ini mengambil dari beberapa objek elemen pendukung yang berada disekitar dengan Jembatan dan Sungai Mahakam, yaitu:

- Jembatan Mahakam

Menjadi objek utama juga pendukung dan jembatan mahakam menjadi identitas kota samarinda.

- Kain Tenun Samarinda

Kain tenun samarinda menjadi elemen yang sangat baik dan dipadukan dengan jembatan mahakam, dikarenakan lokasi pengolahan kain tenun berada ditepi sungai mahakam.

- Kapal Wisata Pesut Bentong

Kapal wisata yang aktif beroperasi menyusuri sepanjang sungai mahakam juga ditepi kota

samarinda yang dapat dinikmati oleh wisatawan juga masyarakat.

- Pagar Motif Kayu Ulin

Pagar Kayu Ulin yang memiliki ciri khas kokoh dan memiliki motif seperti ukiran atau simbol Suku Dayak Kalimantan.

- Motif Dayak Kenyah

Motif Dayak Kenyah adalah motif ciri khas dari Dayak Kenyah yang berasal dari Kalimantan Timur.

Elemen diatas tersebut adalah elemen yang akan di padukan atau di kombinasikan menjadi desain ilustrasi Jembatan Mahakam 2



Gambar III.24. Elemen Visual Jembatan Mahakam 2  
(sumber: penulis)

d) Tipografi

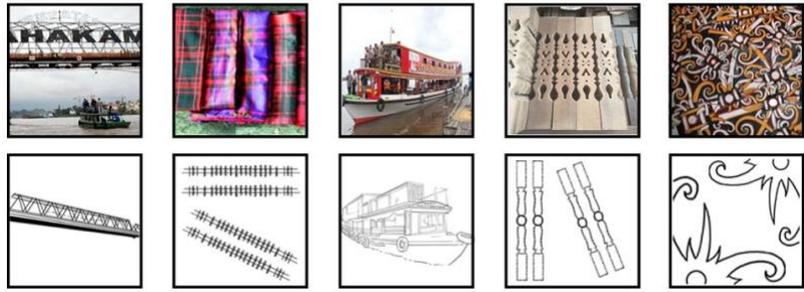
Dalam ilustrasi ini penulis memilih menggunakan huruf “*Cairlinn*” huruf yang memiliki kelas meliuk-liuk namun tidak berlebihan dan menyerupai dengan ukiran dayak juga memiliki sifat yang tegas dan kokoh.



Gambar III.25. Huruf *Cairlinn*  
(sumber : penulis)

e) *Stilasi*

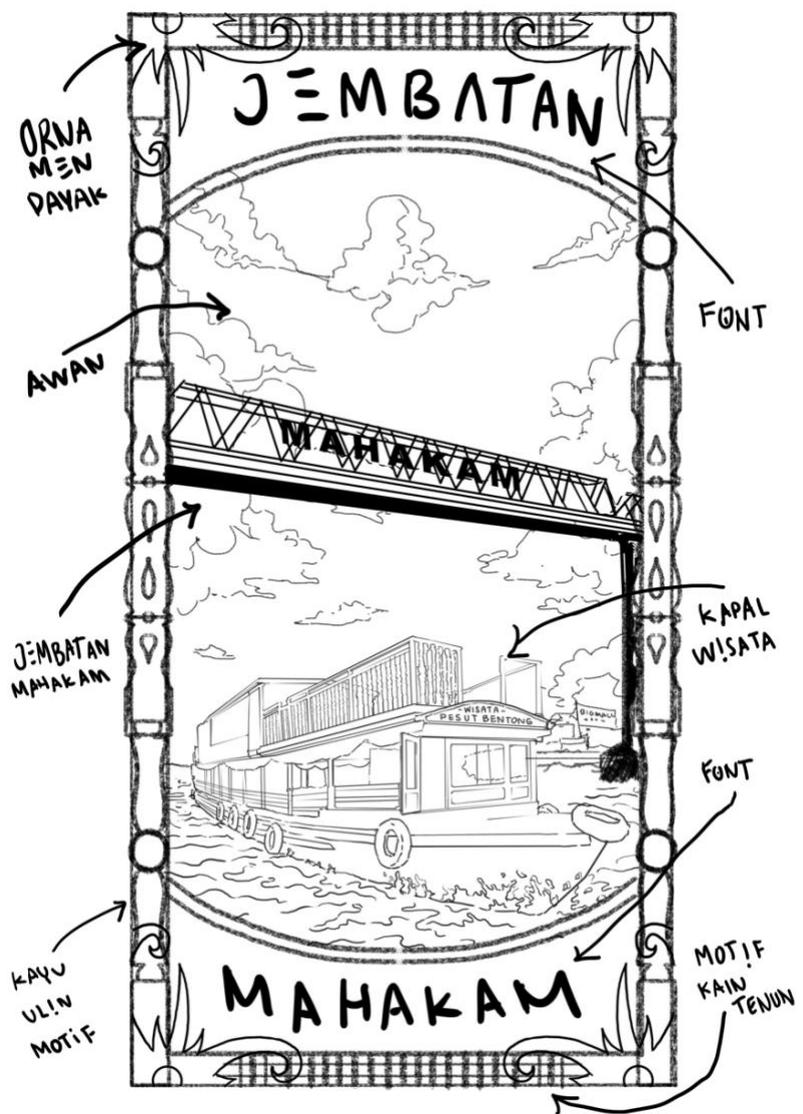
*Stilasi* atau penyederhanaan suatu objek atau bentuk untuk mengetahui elemen visual yang akan di buat adalah sebagai berikut:



Gambar III.26. *Stilasi Elemen Visual Jembatan Mahakam 2*

(sumber : penulis)

f) *Rough Sketch*



Gambar III.27. *Rough Sketch Jembatan Mahakam 2*

(sumber : penulis)



### 3.3.2 Monumen Pesut Mahakam

Monumen Pesut Mahakam adalah identitas dan menjadi salah satu simbol ikonik yang sangat mampu mewakili Kota Samarinda, dahulu hewan mamalia yaitu, ikan Pesut, atau yang lebih dikenal dengan lumba-lumba air tawar, yang masih mendiami habitat tersebut di aliran Sungai Mahakam dan hidup berdampingan dengan masyarakat Kota Samarinda hingga kini, namun dengan pertumbuhan kota, menjadi suatu ancaman bagi hewan endemik yang hidup di Sungai Mahakam. Dan sengaja di buatkanlah Monumen Pesut Mahakam untuk mengenang hewan air tawar tersebut, oleh pemerintah Kota Samarinda.

Dalam perancangan desain ilustrasi merchandise, penulis akan menjelaskan ide perancangan dari 2 alternatif desain ilustrasi Monumen Pesut Mahakam, berikut ini:



Gambar III.28. Monumen Pesut Mahakam

(sumber : penulis)

## 1) Desain Ilustrasi Monumen Pesut Mahakam 1

### a) Konsep Ilustrasi

Konsep yang akan dibuat ini menggambarkan Monumen Pesut Mahakam dari posisi yang depan sesuai dengan objek dengan suasana langit yang cerah juga menarik dan pesan yang ingin disampaikan adalah agar masyarakat merawat lingkungan sekitar monumen dan dengan hewan endemik yang hidup di sungai mahakam juga dapat dikenalnya oleh masyarakat terutama remaja dan wisatawan sehingga menjadi kebanggaan ketika mengunjungi Monumen Pessut Mahakam.

### b) Warna

Penggunaan warna pada desain ilustrasi ini dengan warna yang sama dengan objek dengan warna abu-abu atau perak untuk patung pesut mahakam dan warna abu-abu gelap ke biru untuk batu keramik monumen dan bangunan sekitar seperti pagar dan warna biru langit untuk langit yang cerah juga gumpalan awan dan warna hijau untuk warna tanaman yang disekitar Monumen Pesut Mahakam. Dan warna oren cerah yang mewakili cahaya matahari dan sebagai *point of interest* dari warna yang lain.



Gambar III.29. *Tone* Warna Monumen Pesut Mahakam 1  
(sumber : penulis)

### c) Elemen Visual

Ada beberapa objek elemen visual yang akan digunakan untuk menambah kesan yang menarik dari ilustrasi ini, yaitu adalah:

#### - Patung Pesut Mahakam

Objek utama juga menjadi elemen pendukung ilustrasi, pesut mahakam hewan endemik yang hidup di Sungai Mahakam dan menjadi ikonik Kota Samarinda.

#### - Pohon dan Tanaman

Pohon dan Tanaman menjadi elemen visual juga menjadi daya tarik monumen dan sekitar tepian sungai mahakam, yang menjadikan teduh juga asri dan menjadi tempat kumpul muda mudi masyarakat samarinda terutama remaja.

#### - Bangunan Pembatan Pagar Monumen

Menjadi terpilih dikarenakan bentuk yang sangat berbeda di sepanjang tepian sungai mahakam yang

berada di dekat Monumen Pesut Mahakam dan dibagian bangunan tersebut berbentuk talawang atau perisai yang berisi motif atau ukiran suku Dayak.



Gambar III.30. Elemen Visual Pesut Mahakam 1  
(sumber : penulis)

#### d) Tipografi

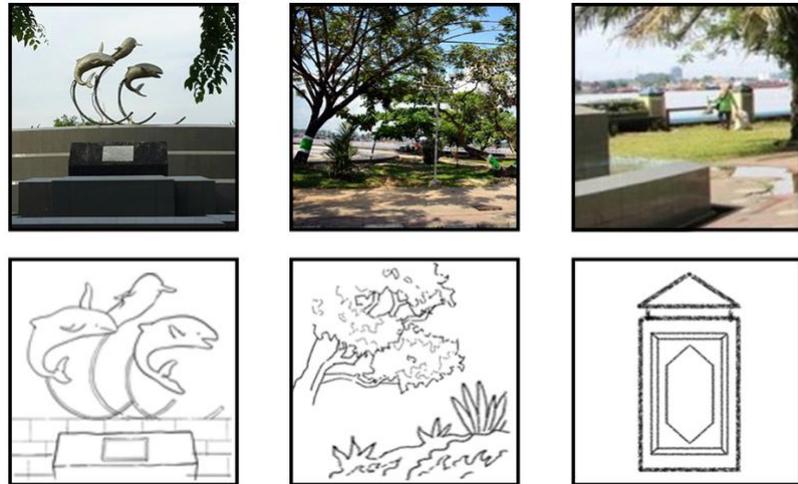
Pemilihan jenis huruf yang akan di gunakan adalah jenis huruf *“Rocket Vintage”* jenis huruf yang di rasa cukup untuk mewakili dan sangat cocok menyampaikan kesan kokoh dan modern juga tingkat keterbacaan yang sangat baik.



Gambar III.31. Huruf *Rocket Vintage*  
(sumber : penulis )

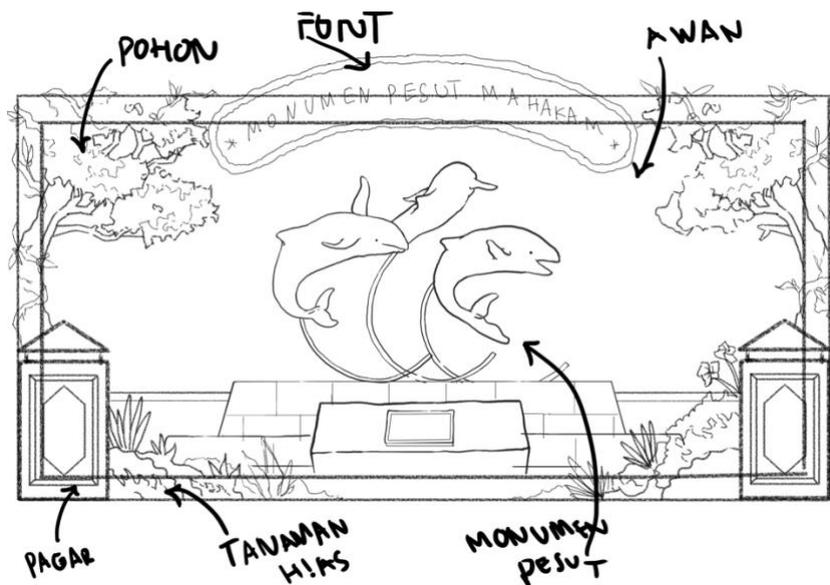
e) *Stilasi*

*Stilasi* atau penyederhanaan suatu objek atau bentuk untuk mengetahui elemen visual yang akan di buat adalah sebagai berikut:



Gambar III.32. *Stilasi* Elemen Visual Monumen Pesut Mahakam 1  
(sumber : penulis)

f) *Rought Sketch*



Gambar III.33. *Rough Sketch* Monumen Pesut Mahakam 1

(sumber : penulis)

## 2) Desain Ilustrasi Monumen Pesut Mahakam 2

### a) Konsep Ilustrasi

Konsep Ilustrasi ini ingin menyampaikan betapa pentingnya menjaga lingkungan terutama yang Kota Samarinda yang hidup berdampingan dengan hewan yang statusnya sekarang menjadi hewan langka juga terancam punah dikarenakan limbah yang dihasilkan oleh pertumbuhan kota dan lingkungan sekitar, ilustrasi yang akan dibuat dengan menonjolkan ilustrasi pesut, namun tetap dengan bentuk Monumen Pesut Mahakam dan lebih menarik.

Dengan mengkombinasikan perpaduan gaya desain art nouveau yang mewakilkan budaya dan sejarah dengan gaya desain kartun yang mewakilkan modern dan pertumbuhan atau perkembangan dengan warna-warna yang lebih cerah juga elemen pendukung yang berada di sekitar Monumen Pesut Mahakam, Kota Samarinda.

### b) Warna

Pemilihan warna yang akan di gunakan dalam perancangan ilustrasi ini adalah dengan warna-warna yang lebih cerah namun tetap terlihat harmonis dan jelas, dengan warna dominan biru terang dan gelap, dan juga warna diambil dari lingkungan sekitar Monumen Pesut Mahakam, seperti abu-abu untuk mewakilkan hewan pesut, warna coklat untuk mewakilkan warna sungai mahakam, dan warna hijau

untuk warna tanaman juga pohon yang berada di sekitar monumen dan sepanjang tepian mahakam, juga warna oren untuk mewakili warna matahari.



Gambar III.34. *Tone* Warna Monumen Pesut Mahakam  
(sumber : penulis)

### c) Elemen Visual

Ada beberapa elemen visual yang akan di gunakan untuk perancangan desain ilustrasi ini, yaitu:

#### - Sungai Mahakam

Sungai Mahakam adalah suatu objek yang sangat penting dalam perancangan ilustrasi ini dan menjadi satu ke satuan dengan Jembatan Mahakam yang tidak bisa terlepas.

#### - Motif Bunga Terong

Motif bunga terong tribal, adalah motif dari Suku Dayak yang mendiami Kalimantan, terutama Kalimantan Timur.

#### - Talawang atau Perisai

Talawang atau perisai suku Dayak, yang banyak memiliki arti juga memiliki kekuatan

supranatural, dengan bermacam-macam motif suku Dayak, menjadikan talawang berubah kegunaan sebagai hiasan, dan mempunyai bentuk yang menarik.



Gambar III.35. Elemen Visual Monumen Pesut Mahakam 2  
(sumber : penulis)

#### d) Tipografi

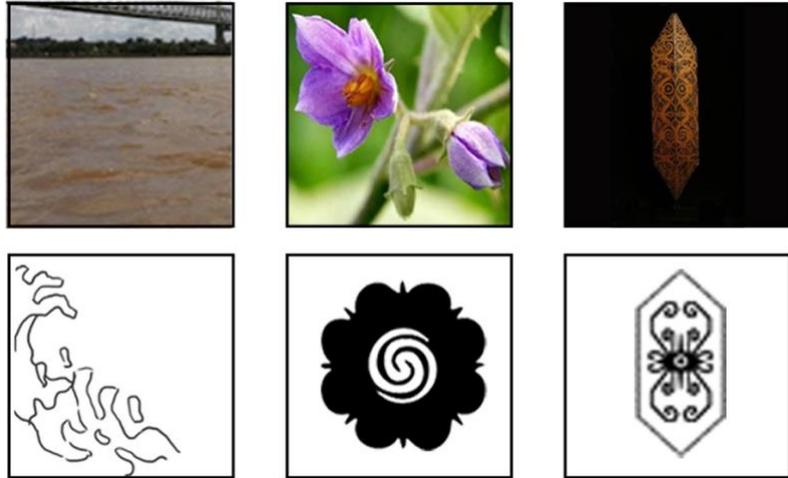
Jenis huruf yang di gunakan adalah jenis huruf “*Rocket Vintage*” jenis huruf yang di rasa cukup untuk mewakili dan sangat cocok menyampaikan kesan kokoh dan *modern* juga tingkat keterbacaan yang sangat baik.



Gambar III.36. Huruf Rocket Vintage  
(sumber : penulis )

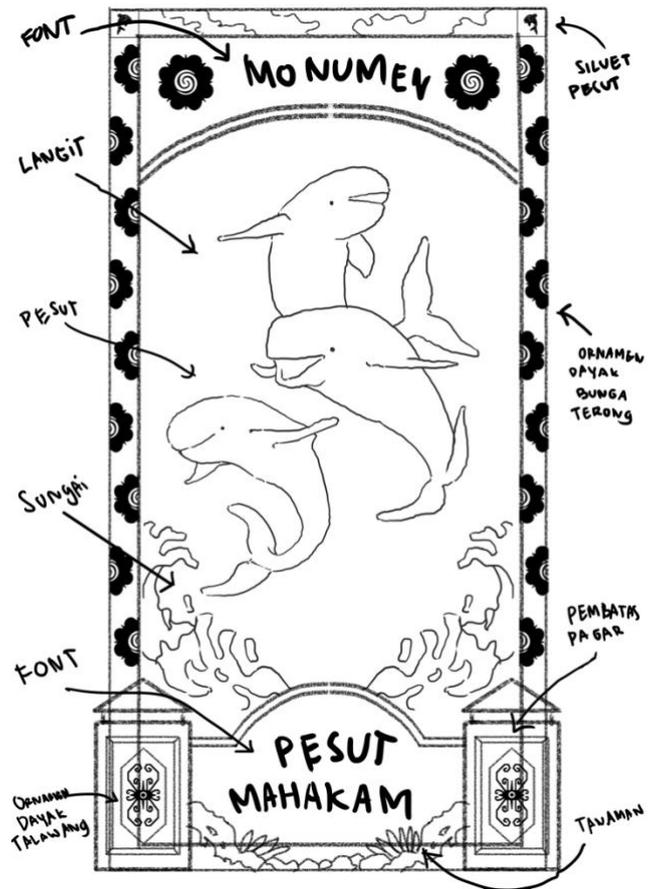
e) *Stilasi*

*Stilasi* atau penyederhanaan suatu objek atau bentuk untuk mengetahui elemen visual yang akan di buat adalah sebagai berikut:



Gambar III.37. *Stilasi* Elemen Visual Monumen Pesut Mahakam  
(sumber. Penulis)

f) Rought Sketch



Gambar III.38. *Rough Sketch* Monumen Pesut Mahakam 2  
 (sumber : penulis)

### 3.3.3 Citra Niaga

Citra Niaga adalah tempat kawasan pusat perdagangan di Kota Samarinda, dan hingga kini masih menjadi pusat kota, dengan perubahan menjadi kawasan tempat wisata kuliner dan oleh-oleh ciri khas Kalimantan Timur, atau Samarinda, dan sekarang Citra Niaga menjadi tempat pendestarian kota, dan di gemari oleh masyarakat Samarinda yaitu remaja hingga orang dewasa dan juga wisatawan lokal. Dan pemerintah Kota Samarinda gencar dalam mempromosikan kawasan citra niaga samarinda dan memperbarui wajah Citra Niaga Samarinda.

Dalam perancangan desain ilustrasi merchandise, penulis akan menjelaskan ide perancangan dari 2 alternatif desain ilustrasi Citra Niaga Samarinda berikut ini:



Gambar III.39. Kawasan Citra Niaga  
(sumber : penulis)

#### 1) Desain Ilustrasi Citra Niaga 1

##### a) Konsep Ilustrasi

Mengilustrasikan Citra Niaga dengan Bangunan yang menjulang tinggi dibagian kanan, tampak bagian dari depan sisi bangunan yang ikonik di kawasan Citra Niaga, adalah bangunan atau kantor dari kawasan

Citra Niaga. Bangunan ikonik dan berbeda dari bangunan yang menjulang tinggi, memiliki ciri khas tersendiri, dengan sentuhan bangunan kayu ulin dan juga di padu motif Dayak menjadikan bangunan ini memiliki keunikan. Dan di atas bangunan tersebut ada patung burung enggang, yang dimana burung endemik tersebut dapat dijumpai di Kalimantan Timur dan Kalimantan.

Penulis mencoba membuat perancangan visual yang menarik dengan konsep suasana hujan menjelang senja di Kota Samarinda, menjadikan kenangan tersendiri oleh beberapa masyarakat Samarinda.

b) Warna

Warna yang di gunakan adalah warna coklat dan merah tua untuk bangunan ikonik yang menjulang tinggi di Citra Niaga. Dan dipadukan dengan konsep suasana mendung dan hujan, untuk warna ungu cerah dan turunan ungu gelap yang akan dipadukan dengan ciamik. Dan memberikan kesan berkenang di Citra Niaga di kala hujan.



	C : 61 M : 81 Y : 43 K : 33		C : 67 M : 69 Y : 65 K : 75
	C : 69 M : 67 Y : 36 K : 17		C : 78 M : 61 Y : 56 K : 45
	C : 59 M : 46 Y : 21 K : 1		C : 72 M : 55 Y : 56 K : 35
	C : 40 M : 71 Y : 38 K : 8		C : 72 M : 44 Y : 46 K : 14
	C : 24 M : 28 Y : 24 K : 0		C : 25 M : 21 Y : 17 K : 0
	C : 50 M : 76 Y : 61 K : 53		C : 75 M : 68 Y : 67 K : 90
	C : 59 M : 73 Y : 63 K : 70		C : 0 M : 0 Y : 0 K : 0

Gambar III.40. Tone Warna Desain Citra Niaga 1

(sumber : penulis)

c) Elemen Visual

Elemen visual yang di pakai adalah objek-objek yang ditemukan di sekitaran kawasan citra niaga yaitu:

- Bangunan tua, yang menjadi salah satu keunikan kawasan di Citra Niaga
- Motif dayak seperti bunga terong dan ukiran tribal suku Dayak, yang menjadi oleh-oleh yang di dapatkan di kawasan Citra Niaga.
- Kayu Ulin sebagai salah satu media bangunan yang berciri khas di kawasan di Citra Niaga Samarinda dan,
- Pernak-pernik khas suku Dayak yang menjadi oleh-oleh atau buah tangan yang di dapatkan di kawasan Citra Niaga Samarinda.



Gambar III.41. Elemen Visual Desain Citra Niaga 1

(sumber :penulis)

d) Tipografi

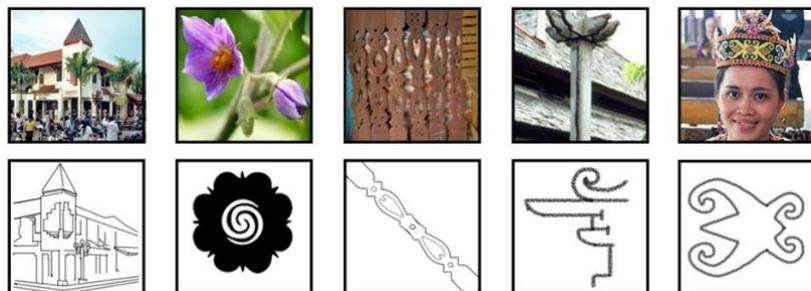
Pemilihan jenis huruf yang akan di gunakan adalah huruf “*Rocket Vintage*” jenis huruf yang cocok untuk mencerminkan kuat seperti Kayu Ulin. Dan tingkat keterbacaan yang jelas.



Gambar III.42. Contoh Huruf *Rocket Vintage*  
(sumber : penulis)

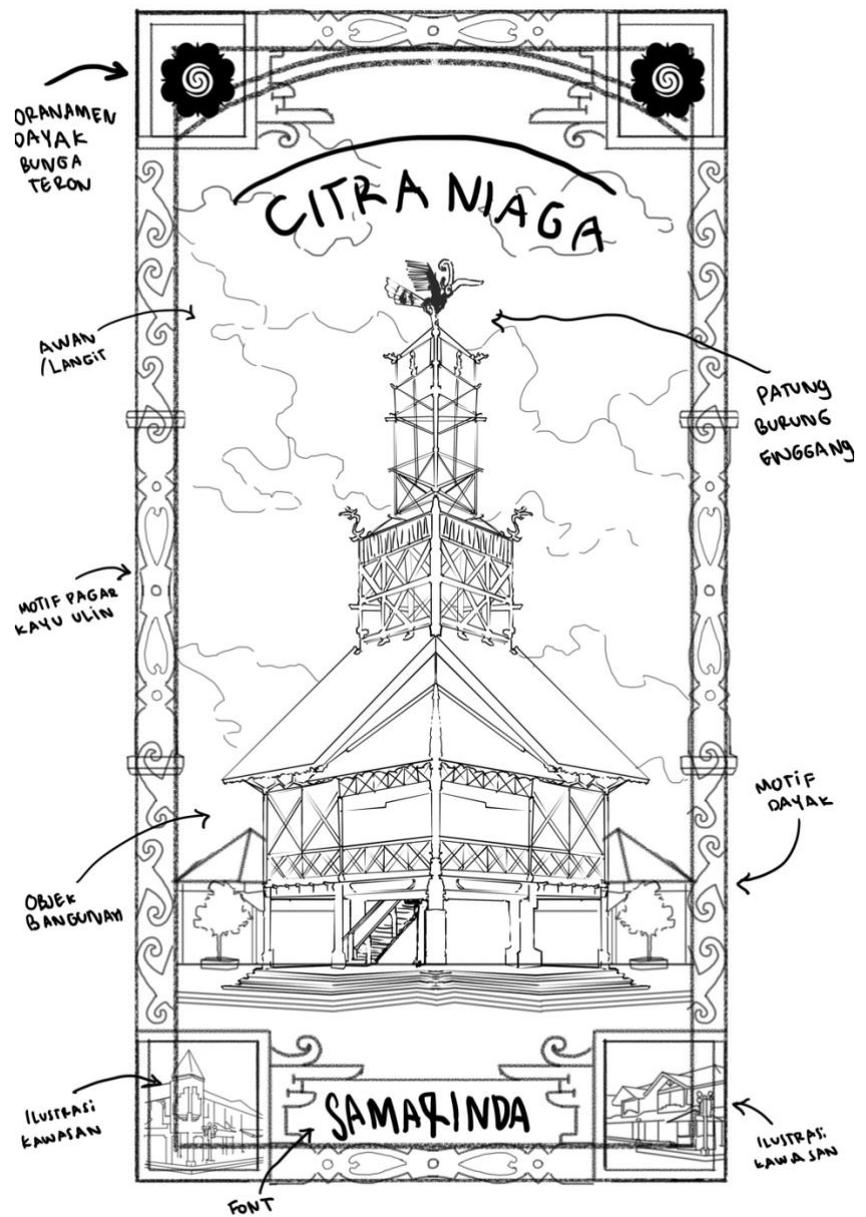
e) *Stilasi*

*Stilasi* atau penyederhanaan suatu objek atau bentuk untuk mengetahui elemen visual yang akan di buat adalah sebagai berikut:



Gambar III.43. *Stilasi* Elemen Visual Citra Niaga 1  
(sumber : penulis)

f) Rought Sketch



Gambar III.44. Rought Sketch Desain Citra Niaga Samarinda 1  
(sumber : penulis)

## 2) Desain Ilustrasi Citra Niaga 2

### a) Konsep Ilustrasi

Konsep pada ilustrasi Citra Niaga adalah mengilustrasikan bangunan yang berdampingan dengan ikonik Citra Niaga yang tinggi yaitu pendopo yang digunakan untuk acara atau sebuah penyelenggaraan pentas seni juga sambutan di kawasan citra niaga.

Dengan mengilustrasikan pendopo yang tampak sudut depan dari bangunan, dengan lebih menonjolkan kesan megah juga kokoh, dengan suasana *background* langit cerah dan awan, dan dipadukan dengan gaya desain *Art Nouveau*, sebagai sulur atau bingkai, ditambah penggunaan ornament atau dari suku Dayak yang sedikit sederhana dan mengombinasikan dengan pagar motif kayu ulin menjadi bagian penting dalam pembuatan ilustrasi citra niaga, dengan suasana siang hari membuat bangunan tampak terlihat indah juga tidak kalah dengan bangunan ikonik lainnya di Kota Samarinda.

### b) Warna

Pemilihan warna yang digunakan untuk pembuatan ilustrasi ini dengan warna yang diadaptasi dari warna coklat agak kemerahan atau warna merah *maroon* yang diambil dari warna kayu ulin juga genting dari Pendopo Citra Niaga dan menonjolkan bangunan tersebut, warna biru untuk warna langit, warna kuning dan warna merah muda untuk mewakili motif Dayak juga banyaknya pernak-pernik

ciri khas suku Dayak yang dijual sebagai buah tangan di kawasan kawasan pendestrasian citra niaga.



Gambar III.45. Tone Warna Citra Niaga 2

(sumber : penulis)

### c) Elemen Visual

Elemen visual yang di gunakan untuk perancangan ini adalah elemen yang terdapat di kawasan Citra Niaga, yaitu:

- Kayu Ulin sebagai salah satu media bangunan yang berciri khas di kawasan di Citra Niaga Samarinda dan,
- Motif suku Dayak Kalimantan Timur yang menjadi,
- Pernak-pernik yang bermotifkan ukiran khas suku Dayak yang menjadi oleh-oleh yang terdapat di kawasan Citra Niaga Samarinda.



Gambar III.46. Elemen Visual Citra Niaga 2  
(sumber : penulis)

d) Tipografi

Pemilihan jenis huruf yang akan di gunakan adalah huruf “*Rocket Vintage*” jenis huruf yang cocok untuk mencerminkan kokoh seperti Kayu Ulin.



Gambar III.47. Huruf *Rocket Vintage*  
(sumber : penulis)

e) *Stilasi*

*Stilasi* atau penyederhanaan suatu objek atau bentuk untuk mengetahui elemen visual yang akan di buat adalah sebagai berikut:



Gambar III.48. *Stilasi Elemen Visual Citra Niaga 2*

(sumber : penulis)

f) *Rought Sketch*



Gambar III.49. *Rought Sketch Citra Niaga*

(sumber : penulis)