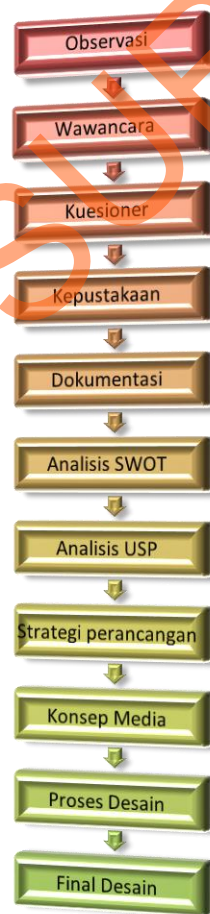


BAB III

METODE PERANCANGAN

Dalam perancangan strategi promosi Taman Safari Indonesia II Prigen sebagai upaya peningkatan brand loyalty, metode yang digunakan selama proses perancangan adalah observasi, interview atau wawancara, kuesioner, kepustakaan, internet, dokumentasi, analisis SWOT, analisis USP, konsep desain, proses desain dan final desain.



Gambar 3.1 Skema Metodologi Perancangan

3.1 OBSERVASI

Observasi merupakan teknik paling mendasar dalam teknik penilaian non testing. Observasi akan menghasilkan data yang merangsang dilakukannya hipotesis tentative tentang individual dan meyakinkan hipotesis yang lainnya.

Observasi digunakan karena dibutuhkan data pengamatan secara langsung di lapangan. Peneliti melibatkan diri secara langsung dengan cara ikut merasakan suka dan duka dalam memperoleh sumber data. (Sugiyono 403)

Observasi yang efektif melalui pengamatan secara jelas, sadar dan selengkap mungkin tentang perilaku individu sebenarnya dalam keadaan tertentu. Pentingnya observasi adalah kemampuan dalam menentukan faktor-faktor awal mula perilaku dan kemampuan untuk melukiskan secara akurat reaksi individu yang diamati dalam kondisi tertentu. Observasi mungkin perlu dilakukan dalam jangka waktu tertentu untuk menentukan sejauh mana beberapa faktor yang kecil sesuai dengan desain yang lebih besar.

Pengumpulan data melalui observasi langsung atau dengan pengamatan langsung adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut. Pengamatan baru tergolong sebagai teknik mengumpulkan data, jika pengamatan tersebut memiliki kriteria :

- Pengamatan digunakan untuk penelitian dan telah direncanakan secara sistematis.
- Pengamatan harus berkaitan dengan tujuan penelitian yang telah direncanakan.

- Pengamatan tersebut dicatat secara sistematis dan dihubungkan secara proporsium dan bukan dipaparkan sebagai suatu set yang menarik perhatian saja.
- Pengamatan dapat dicek dan di kontrol atas validitas dan reabilitasnya.

Observasi dilaksanakan di sekitar Taman Safari Prigen dan juga kota-kota seperti Malang dan Surabaya untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan.

3.2 INTERVIEW ATAU WAWANCARA

Wawancara digunakan sebagai keperluan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam dari responden. Responden yang dipakai biasanya dalam jumlah kecil. (Sugiyono 412)

Wawancara merupakan percakapan antara dua orang atau lebih dan berlangsung antara narasumber dan pewawancara. Tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi dimana sang pewawancara melontarkan pertanyaan-pertanyaan untuk dijawab oleh orang yang diwawancarai.

Jenis-jenis wawancara :

- Wawancara Bebas

Dalam wawancara bebas, pewawancara bebas menanyakan apa saja kepada responden, namun harus diperhatikan bahwa pertanyaan itu berhubungan dengan data-data yang diinginkan. Jika tidak hati-hati, kadang-kadang arah pertanyaan tidak terkendali.

- Wawancara Terpimpin

Dalam jenis wawancara ini, pewawancara sudah dibekali dengan daftar pertanyaan yang lengkap dan terinci.

- Wawancara Bebas Terpimpin

Pewawancara mengkombinasikan wawancara bebas dengan wawancara terpimpin, yang dalam pelaksanaannya pewawancara sudah membawa pedoman tentang apa-apa saja yang akan ditanyakan secara garis besar.

Wawancara dilakukan terhadap beberapa narasumber dari pihak Taman Safari Prigen sehingga akan semakin menambah data-data yang terkumpul.

3.3 KUESIONER

Kuesioner adalah daftar pertanyaan yang disiapkan oleh peneliti dimana tiap pertanyaannya berkaitan dengan masalah penelitian. Kuesioner tersebut pada akhirnya diberikan kepada responden untuk dimintai jawabannya. Beberapa pertanyaan dari kuesioner tersebut antara lain bertujuan semakin menambah

pengetahuan dan konsep dari perancangan tersebut semakin baik dan sempurna. Kuesioner disebar di Surabaya dan Malang, dengan rentang waktu yang tidak terlampau jauh.

3.4 KEPUSTAKAAN

Metode ini dilakukan dengan cara mencari data dari media cetak seperti jurnal, buku, majalah dan koran. Fungsi dari kepustakaan adalah :

- Memperdalam pengetahuan tentang masalah yang akan diteliti sehingga dapat menguasai masalah dengan baik.
- Menegaskan kerangka teoritis yang dijadikan landasan berpikir dalam menjawab masalah penelitian yang diajukan.
- Mempertajam konsep yang akan digunakan sehingga memudahkan perumusan hipotesis.
- Untuk menghindari terjadinya suatu pengulangan dari suatu penelitian.

Data-data dari kepustakaan beberapa diantaranya di dapatkan dari beberapa buku dan artikel-artikel mengenai Taman Safari Prigen dan dunia satwa.

3.5 DOKUMENTASI

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia, dokumentasi didefinisikan sebagai sesuatu yang tertulis, tercetak atau terekam yang dapat dipakai sebagai bukti atau keterangan. Menurut Paul Otlet pada *International Economic Conference* tahun 1905, dokumentasi adalah kegiatan khusus yang berupa pengumpulan, pengolahan,

penyimpanan, penemuan kembali dan penyebaran dokumen. Kegiatan dokumentasi melibatkan kegiatan pengumpulan, pemeriksaan, pemilihan dokumen sesuai dengan kebutuhan dokumentasi; memungkinkan isi dokumen dapat di akses; pemrosesan dokumen; mengklasifikasi dan mengindeks; menyiapkan penyimpanan dokumen; pencari kembali dan penyajiannya.

3.6 ANALISIS SWOT (STRENGTH, WEAKNESS, OPPORTUNITIES, and THREATS)

Analisis SWOT dari perancangan ini yaitu menganalisa Taman Safari Prigen serta kompetitor yang se-bidang dengan Taman Safari Prigen tersebut. Dengan memperhitungkan kekuatan (*Strength*), kelemahan (*Weakness*), peluang (*Opportunities*), dan ancaman (*Threats*), memungkinkan diketahui bagaimana posisi permasalahan yang ada di Taman Safari Prigen sehingga akan diperoleh pemecahan masalahnya.

3.7 ANALISIS USP (UNIQUE SELLING PROPOSITION)

USP adalah sebuah marketing konsep, dimana perusahaan atau organisasi berusaha mendefinisikan kelebihan perusahaannya di banding kompetitor. Dalam hal ini sebagai pembanding Taman Safari Prigen adalah Jawa Timur Park 2 yang ada di Malang.

3.8 STRATEGI PERANCANGAN

Strategi perancangan untuk promosi Taman Safari Prigen menggunakan tema natural and family fun yang mengangkat kesan alami dan kekeluargaan yang sesuai dengan target audience dari Taman Safari Prigen. Informasi yang hendak

disampaikan bersifat sederhana, yaitu agar konsumen maupun konsumen yang sudah loyal terhadap Taman Safari Prigen mempunyai kenangan yang indah tentang tempat tersebut, sehingga informasi yang disampaikan diharapkan dapat menimbulkan kelayaitasan konsumen sehingga konsumen tersebut menjadikan Taman Safari Prigen sebagai destinasi wisata mereka.

3.9 KONSEP MEDIA

Media yang dipilih untuk digunakan dalam perancangan strategi promosi Taman Safari Indonesia II Prigen merupakan media yang mudah dijangkau dan tersebar luas hampir di seluruh masyarakat yang melihat media tersebut. Hal ini dikarenakan setiap manusia mempunyai kebutuhan untuk rekreasi dalam kehidupan mereka, baik untuk sekedar melepas penat maupun sekedar alternatif liburan. Inilah yang menyebabkan media penyebaran informasi Taman Safari Prigen harus bersifat umum dan mampu dijangkau oleh khalayak luas.

3.10 PROSES DESAIN

Proses desain dilakukan sesuai dengan data-data yang didapat dari observasi, wawancara, kepustakaan, dokumentasi, analisis SWOT, analisis USP. Dari proses tersebut akan didapat suatu desain yang mempunyai ciri khas dan akan lebih mengena ke khalayak. Proses desain dilakukan dengan software-software desain di antaranya adalah Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw, Blender, dan Adobe After Effect.

3.11 FINAL DESAIN

Final desain diserahkan kepada perusahaan dengan harapan agar perusahaan mendapatkan suatu kemajuan dalam hal loyalitas konsumennya, serta mampumeningkatkan penjualan secara signifikan.

STIKOM SURABAYA