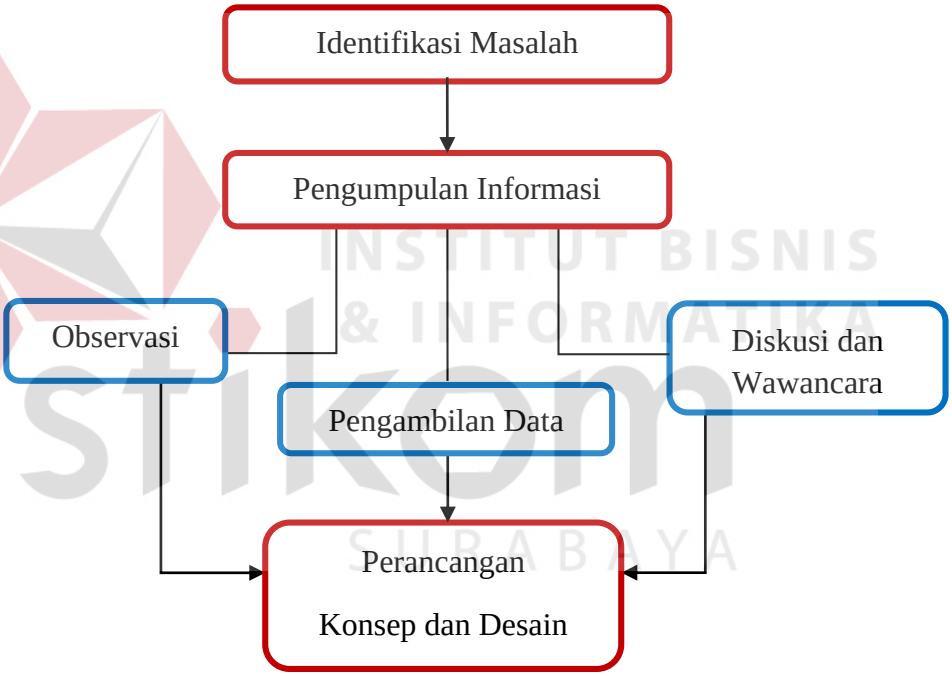
BAB III

METODE PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang cara dan metode yang digunakan dalam perancangan Green Map Kebun Binatang Surabaya Guna Memudahkan Informasi Wisatawan, berikut bagan perancangannya :



Tabel 3 Metode Perancangan

Kebun Binatang Surabaya merupakan sebuah wisata keluarga yang dikelola oleh Perusahaan Daerah Taman Satwa selain digunakan sebagai sarana rekreasi, sarana konservasi yang aman dan nyaman untuk satwa juga sebagai sarana pendidikan dan

penelitian bagi pelajar dan masyarakat luas. Sebagai lembaga Konservasi yang mengarah pada BUMD Profesional yang mengedepankan aspek kesejahteraan hewan dan memberi konstribusi positif terhadap pendapatan daerah baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk mewujudkan Kebun Binatang Surabaya sebagai hutan kota dengan kekayaan aset taman satwa Perusahaan Daerah Satwa akan terus memperbaiki dan meningkatkan kualitas sarana dan prasarana sehingga dapat memberikan pelayanan dan kenyamanan baik bagi wisatawan yang berkunjung beserta dengan hewan-hewan ada dalam kawasan tersebut.

Agar memudahkan wisatawan yang berkunjung di Kebun Binatang tersebut maka perlu adanya sebuah pemetaan untuk memetakan lokasi tempat kawasan tersebut mengigat luasnya area Kebun Binatang dan perubahan pada fasilitas yang ada didalamnya maka penulis merancang desain green map yang lebih, menarik, interaktif, berkwalitas dan dapat memberikan kemudahan dalam menjelaskan lokasi area tersebut. Dalam proses pengerjaannya, penulis melewati beberapa tahap yang dimulai dari identifikasi masalah, pengumpulan informasi, dan perancangan konsep dan desain.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.1 Identifikasi Masalah

Dalam kerja praktek ini, penulis berusaha menemukan, mempelajari serta menganalisis permasalahan pada Kebun Binatang Surabaya. Permasalahan yang timbul pada perubahan fasilitas yang baru dan lokasi tempat kandang hewan dengan pemetaan yang sudah ada dirasa kurang menarik dan tidak sesuai dengan lokasi tempat yang sebenarnya.

3.1.1 Analisis Perusahaan

Dalam langkah ini penulis melakukan analisis terhadap sejarah perusahaan, visi, misi dan identifikasi masalah yang dimiliki oleh Perusahaan Daerah Taman Satwa. Hal ini dilakukan untuk mengetahui konsep yang akan dicantumkan dalam desain green map yang akan di kerjakan. Melalui visi misi Perusahaan Daerah Taman Satwa, dapat ditentukan konsep desain green map seperti apa yang ingin ditonjolkan. Untuk membuat desain green map ini penulis juga perlu mengumpulkan beberapa data pendukung, seperti latar belakang perusahaan dan peraturan dari Perusahaan Daerah Taman Satwa sendiri.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.2 Pengumpulan Informasi

Dalam pengumpulan informasi dibutuhkan beberapa metode untuk mengatasi masalah yang telah disebutkan sebelumnya maka langkah – langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut :

3.2.1 Observasi

Observasi yang dilakukan dengan mencari referensi-referensi di internet dan perpustakaan yang tersedia di Kebun Binatang Surabaya untuk dijadikan sebagai gambaran-gambaran dalam pengerjaan green map nantinya. Dengan melakukan observasi ini penulis menjadi mengerti tentang data-data

apa saja yang perlu dan tidak perlu untuk ditampilkan dalam sebuah perancangan green map.

3.2.2 Diskusi dan Wawancara

Diskusi atau wawancara ini dilakukan dengan pihak perusahaan yang dalam posisinya merupakan mentor dari penulis. Dalam diskusi atau wawancara tersebut penulis menggali informasi tentang detail perusahaan Perusahaan Daerah Taman Satwa mulai dari analisis Sejarah perusahaan sampai Profil perusahaan dan program-program yang dilakukan. Selanjutnya penulis juga mencari informasi tentang visi, misi program terbarunya apa saja. Dalam diskusi tersebut penulis mendapatkan beberapa informasi tentang gambaran yang akan ditampilkan dalam perancangan green map tersebut.

3.3 Pengambilan Data

Setelah melakukan observasi dan diskusi, selanjutnya penulis mengumpulkan beberapa data yang dibutuhkan dalam perancangan green map yang akan dilakukan. Data yang akan dikumpulkan berupa buku informasi perusahaan , foto, peta tempat itu sendiri untuk dimasukkan pada desain green map yang akan dibuat

3.4 Perancangan Konsep Desain

Setelah melakukan analisis terhadap perusahaan maka selanjutnya dilakukan perancangan desain. Dalam perancangan desain ini, penulis mulai membentuk suatu konsep perancangan desain. Langkah – langkah yang dilakukan dalam perancangan ini adalah :

a. Penentuan Konsep Desain dan sketsa
b. Konsep Warna
c. Pembuatan Desain Green Map

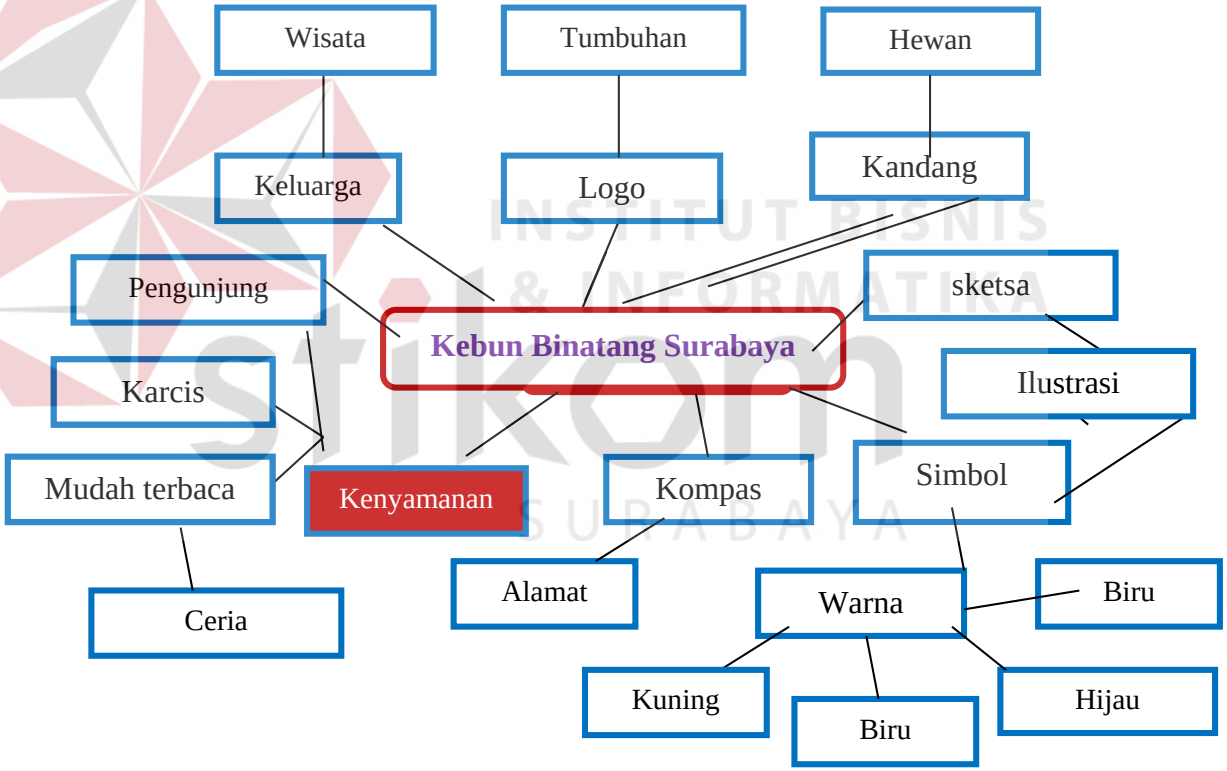
3.5 Bagan Pengerjaan Green Map

Agenda dalam pengerjaan desain website terdapat beberapa langkah yang akan di tunjukan dalam bagan sebagai berkut :

Tabel 3.5 Bagan Pengerjaan Green Map

3.5.1 Brainstorming konsep

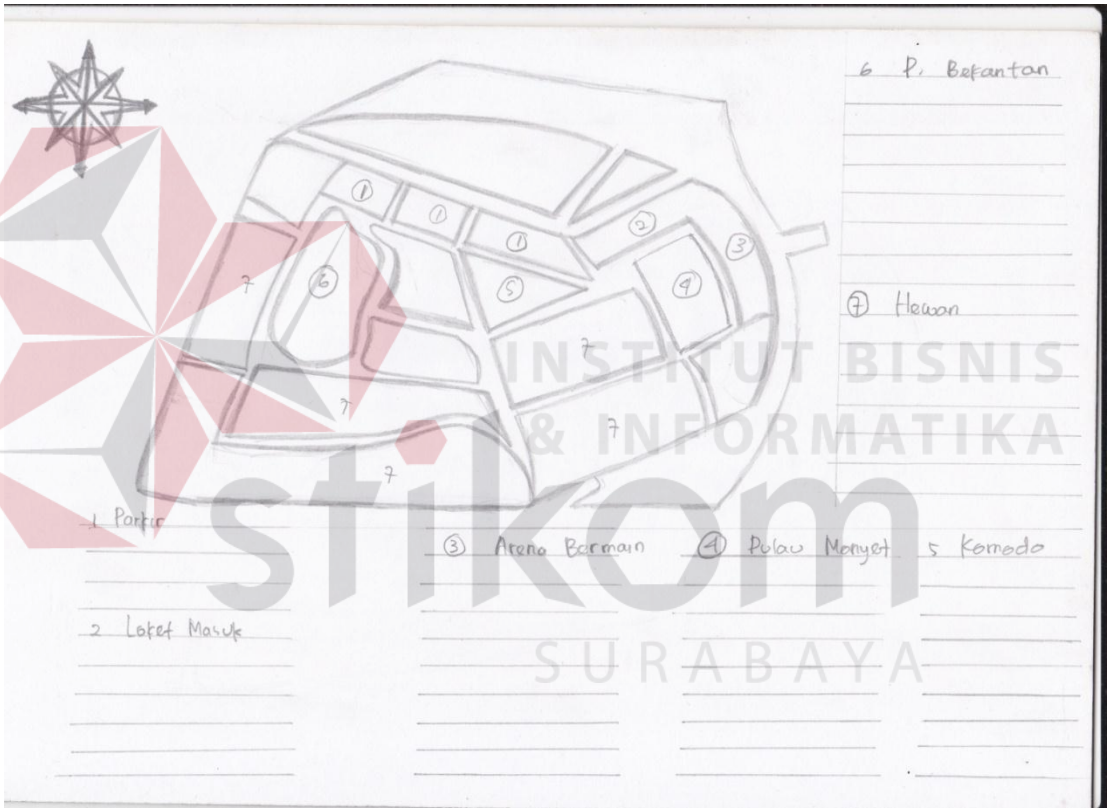
Dalam membuat suatu rancangan desain yang memecahkan masalah tentu memerlukan ide yang cemerlang agar masalah terpecahkan dan menemukan sebuah konsep yang kreatif. Proses menemukan ide tersebut memerlukan tahap diskusi bersama saling mencurahkan ide dan pendapat secara random yang disebut dengan istilah *brainstorming*. Proses ini sangat penting karena dari sinilah bagaimana ide menjadi semakin terekplorasi dari berbagai macam sudut pandang. Konsepnya ialah mengambil dari konsep kenyamanan.



3.5.1 Skema Brainstorming

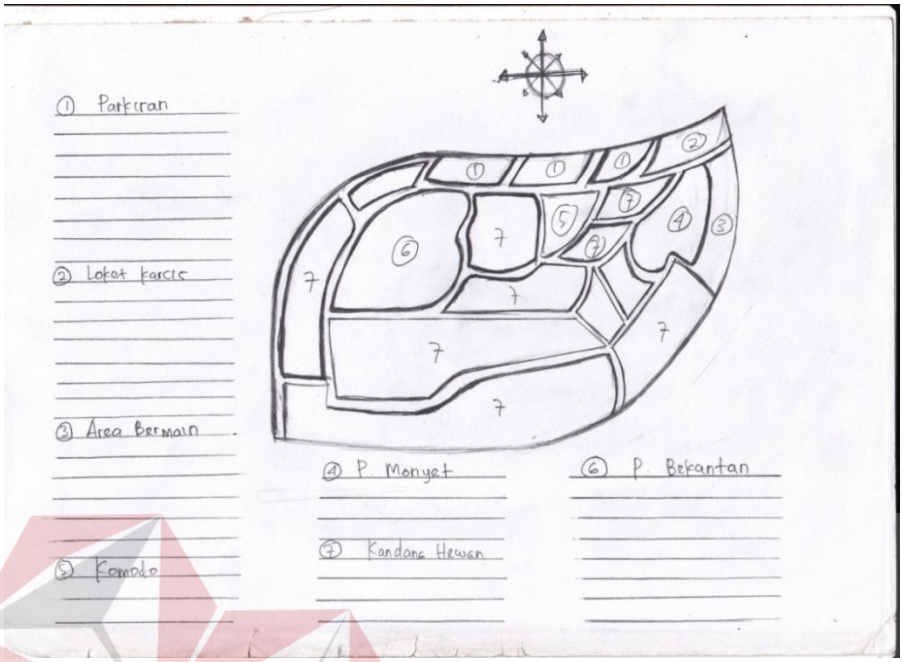
3.5.2 Sketsa

Sketsa pada tahap ini merancang pada desain green map, icon serta simbol yang akan di pakai di dalam konsep yang telah di buat. Desainnya mengacu pada ilustrasi binatang dengan desain yang simple tidak terlalu rumit. Berikut beberapa sketsa yang telah di rancang:



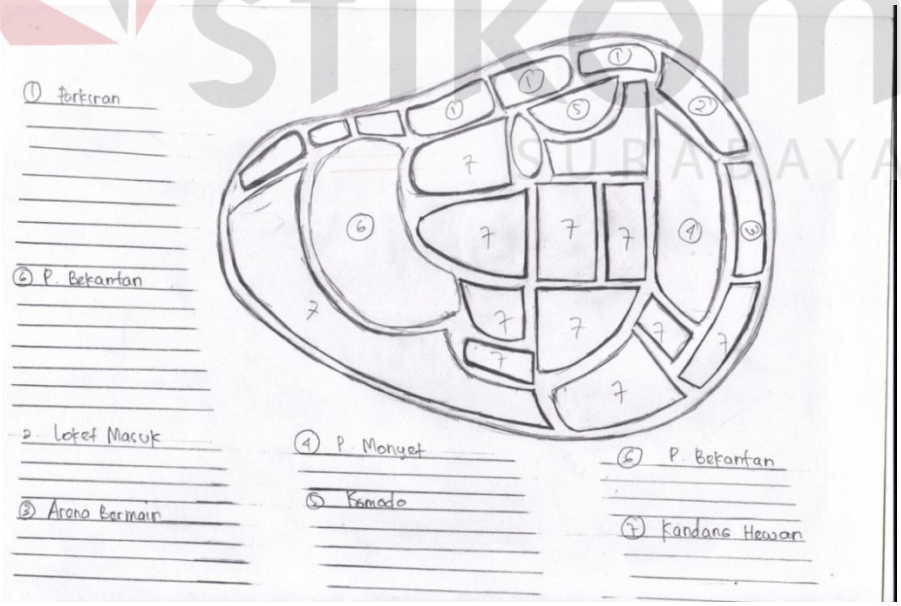
Gambar 3.5.2 Sketsa Desain Green Map Alternatif 1

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

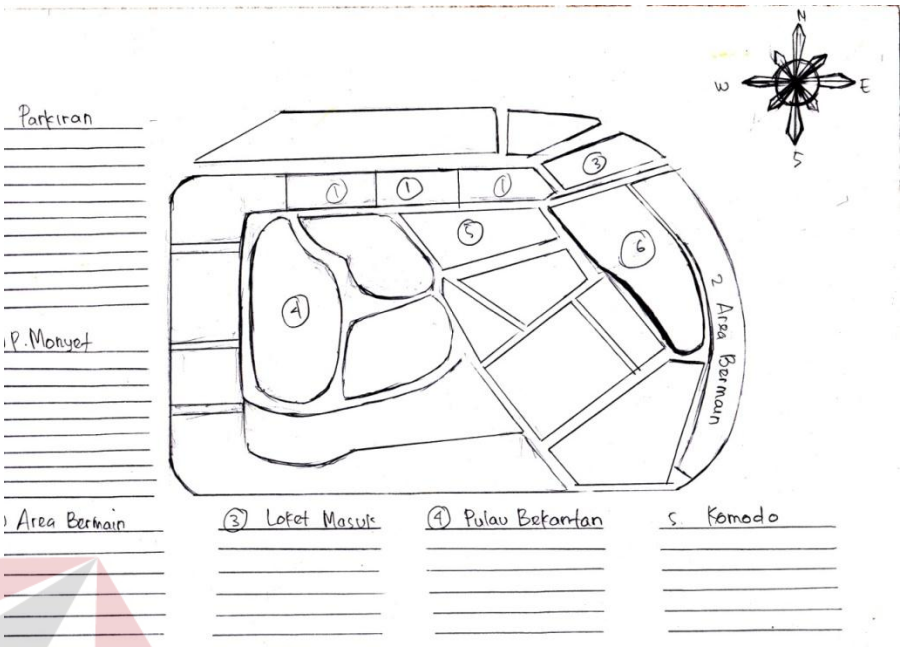


Gambar 3.5.2 Sketsa Desain Green Map Alternatif 2

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA



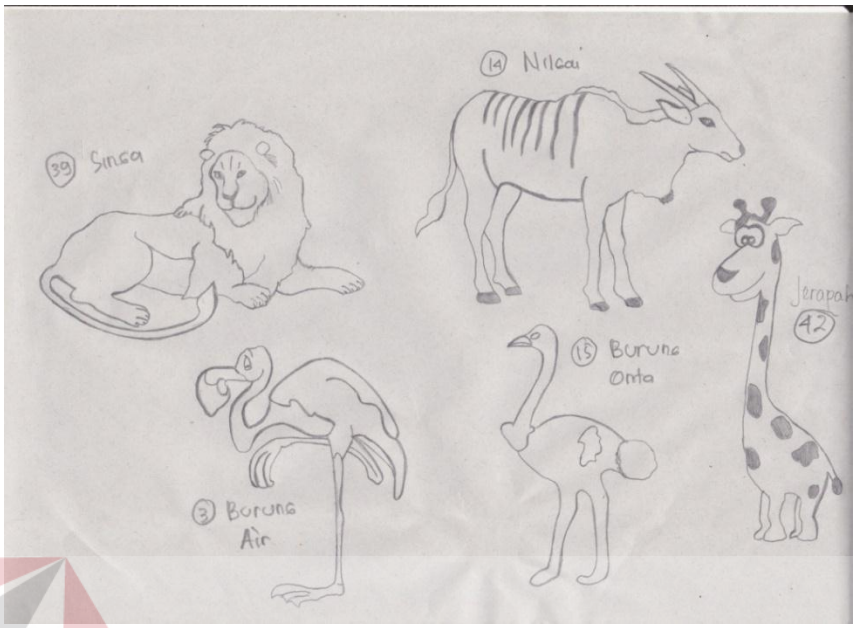
Gambar 3.5.2 Sketsa Desain Green Map Alternatif 3



Gambar 3.5.2 Sketsa Desain Green Map Alternatif 4

INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

Gambar 3.5.2 Sketsa Binatang Kuda Poni, Gajah, & Kambing Gunung



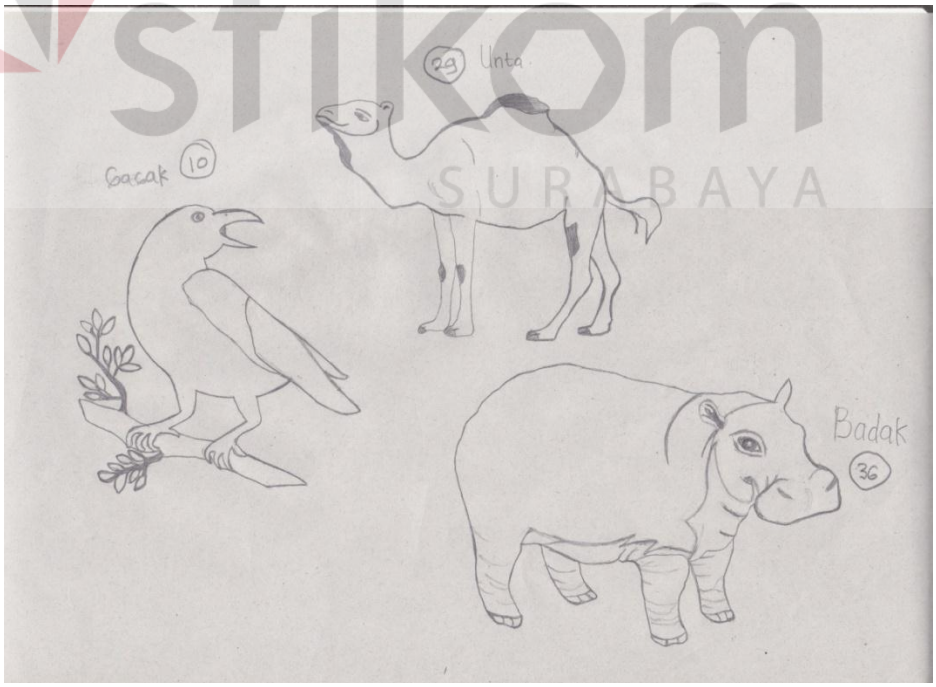
Gambar 3.5.2 Sketsa Singa, Burung Air, Burung Unta, Jerapah & Nigai

INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

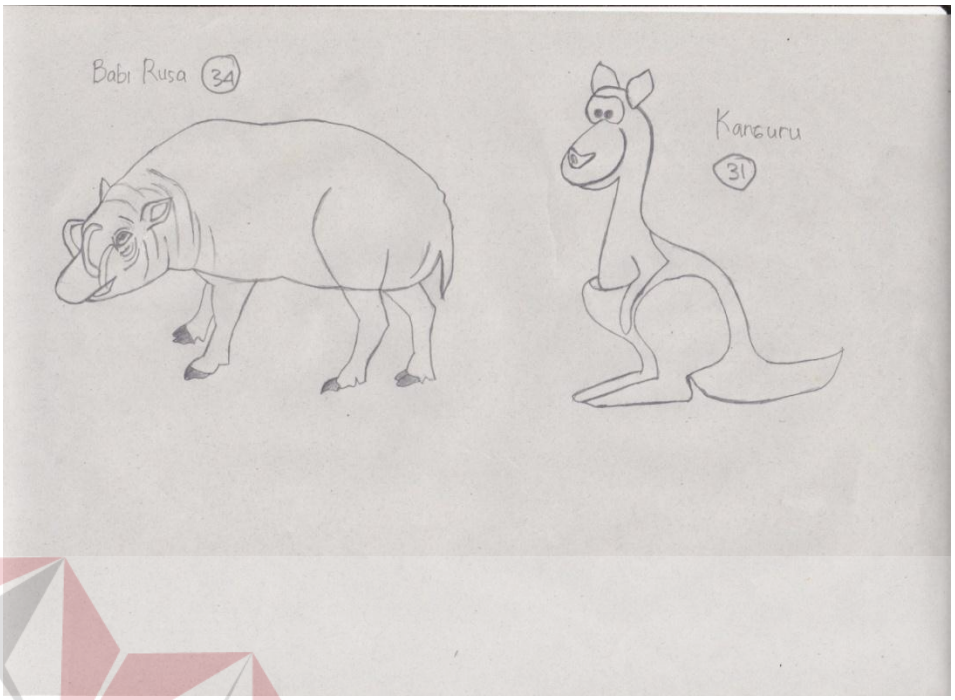
Gambar 3.5.2 Sketsa Binatang Iguana, Ular.

Gambar 3.5.2 Sketsa Binatang Ayam Katawa, Rangkong & Jalak Bali

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

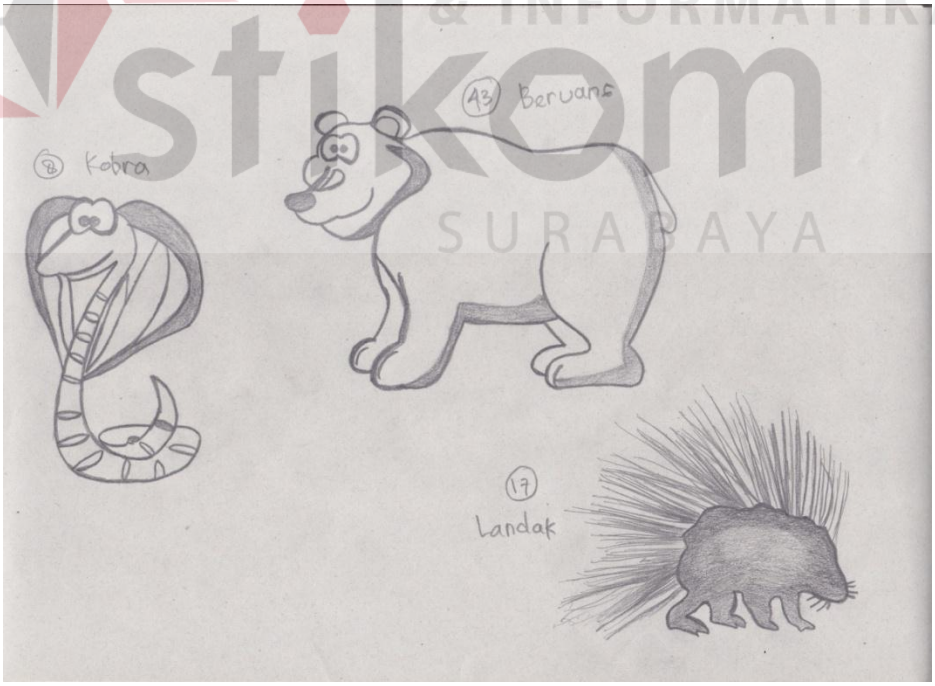


Gambar 3.5.2 Sketsa Binatang Badak, Burung Gagak & Unta

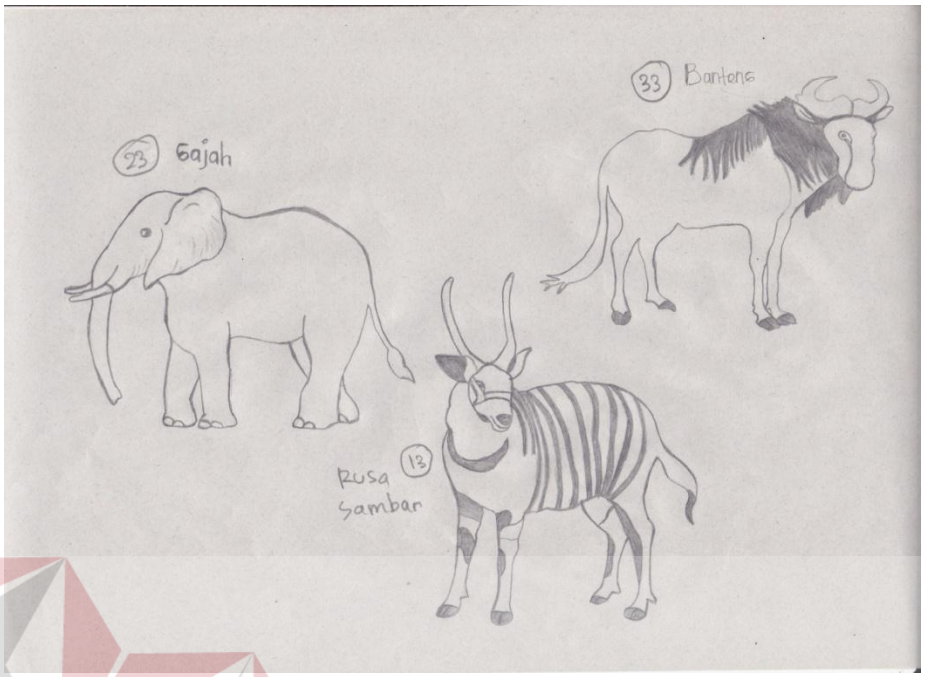


Gambar 3.5.2 Sketsa Binatang Babi Rusa & Kanguru

INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA



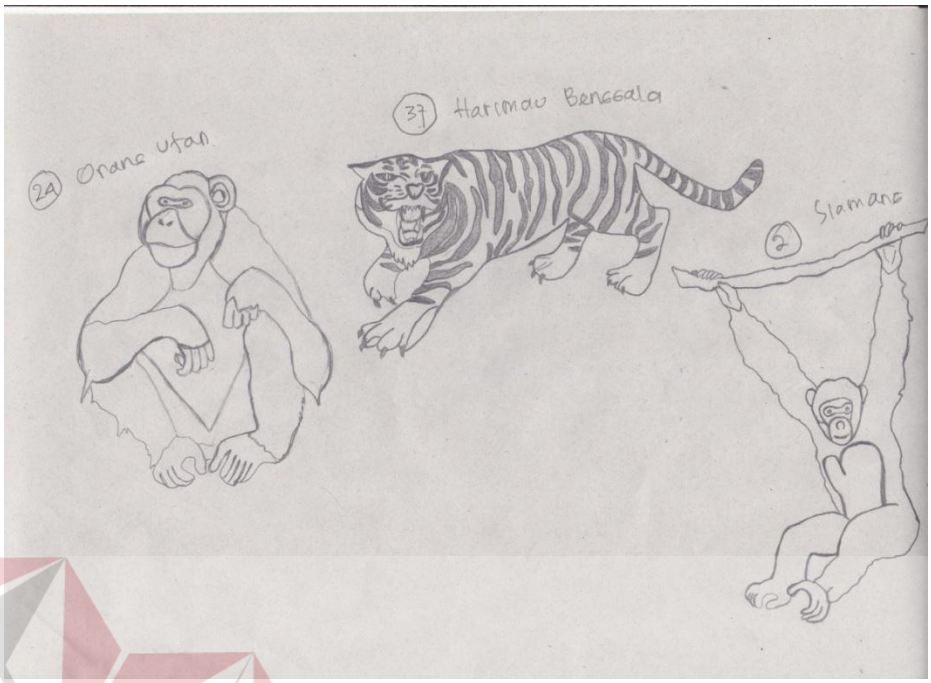
Gambar 3.5.2 Sketsa Binatang Kobra, Beruang & Landak



Gambar 3.5.2 Sketsa Binatang Gajah, Rusa Sambar & Banteng

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

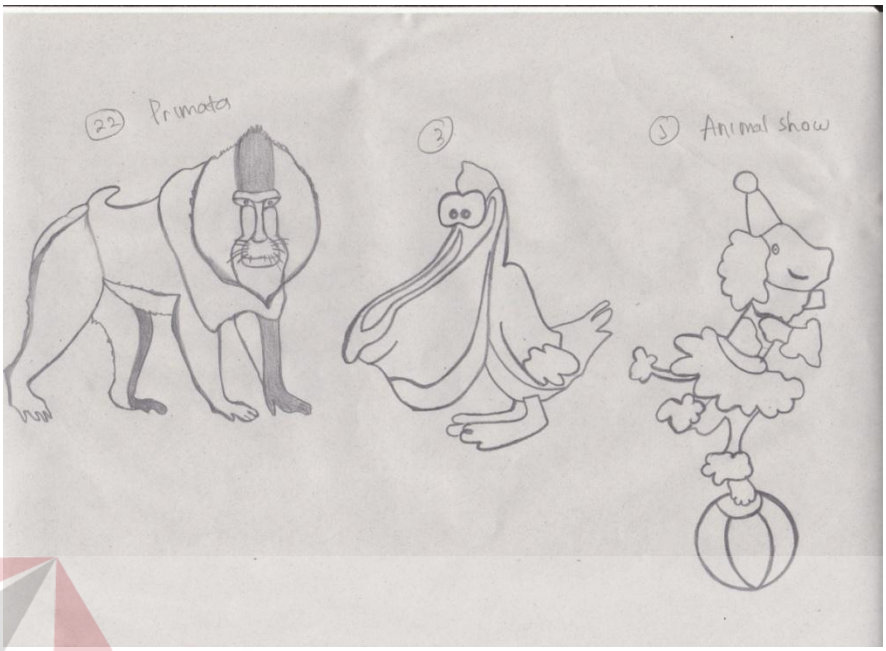
Gambar 3.5.2 Sketsa Burung Betet & Burung Air



Gambar 3.5.2 Sketsa Orang Utan, Harimau & Siamang

INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

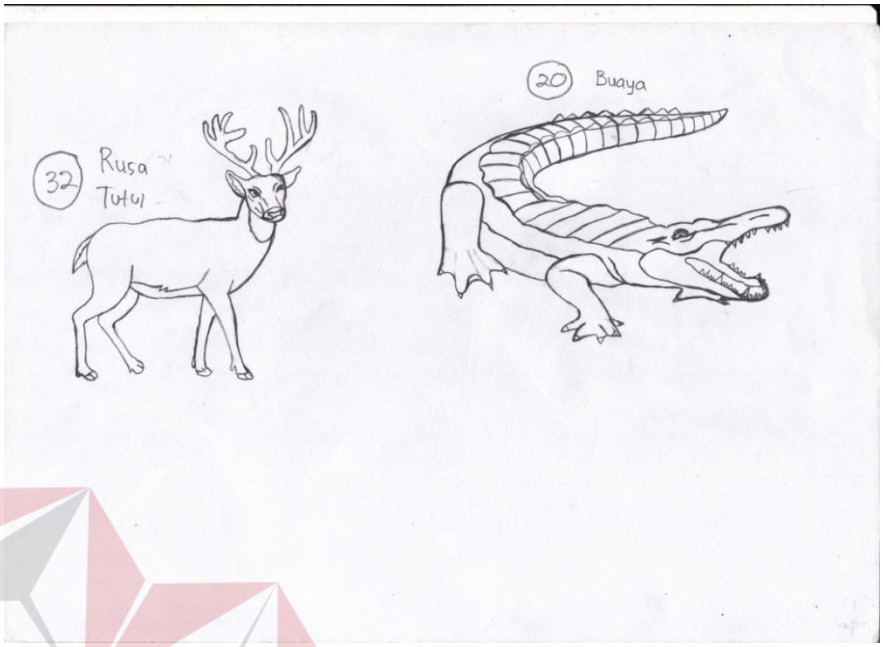
Gambar 3.5.2 Sketsa Burung Cendrawasih & Merak



Gambar 3.5.2 Sketsa Primata, Burung Laut & Animal Show

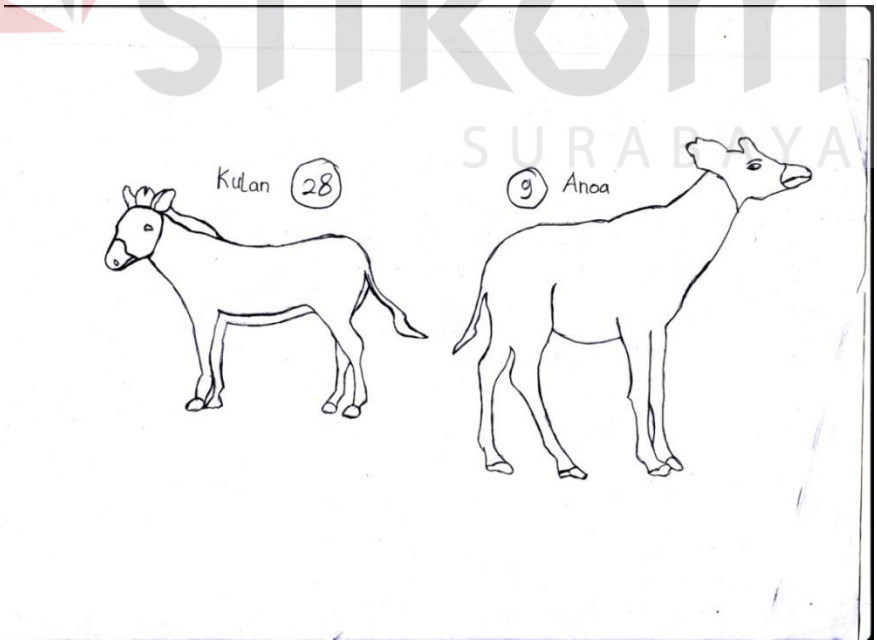
INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

Gambar 3.5.2 Sketsa Binatang Primata

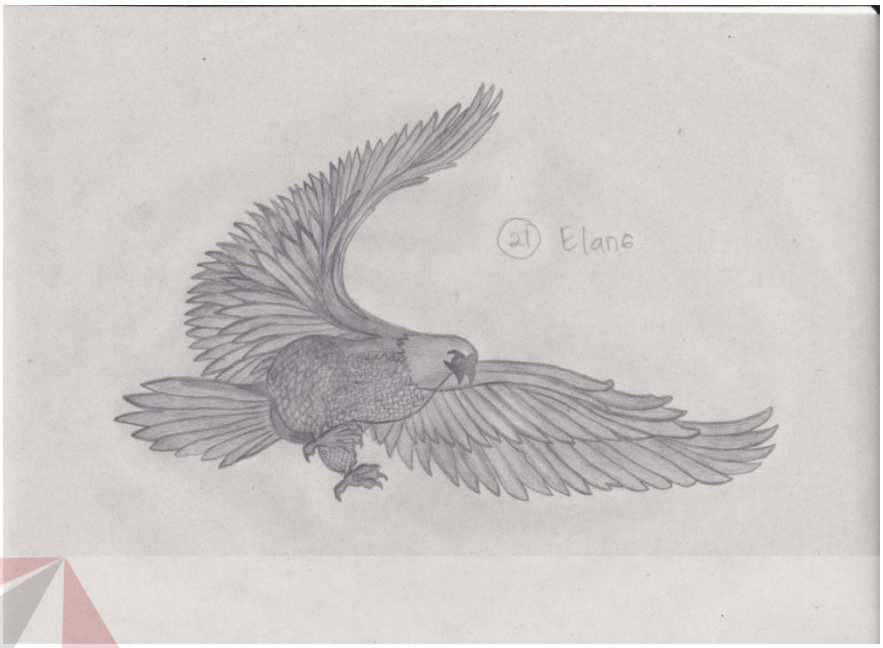


Gambar 3.5.2 Sketsa Binatang Rusa Tutul & Buaya

INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA



Gambar 3.5.2 Sketsa Binatang Kulan & Anoa



Gambar 3.5.2 Sketsa Binatang Burung Pemangsa

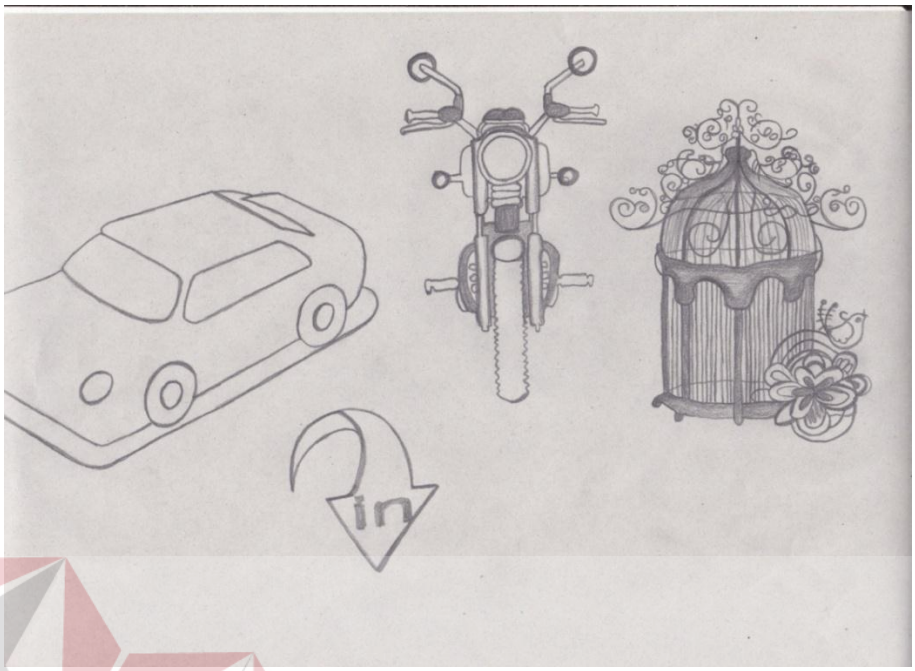
INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

Gambar 3.5.2 Sketsa Binatang Zebra & Animal Show

Gambar 3.5.2 Sketsa Maskot Binatang Komodo, & Bekantan

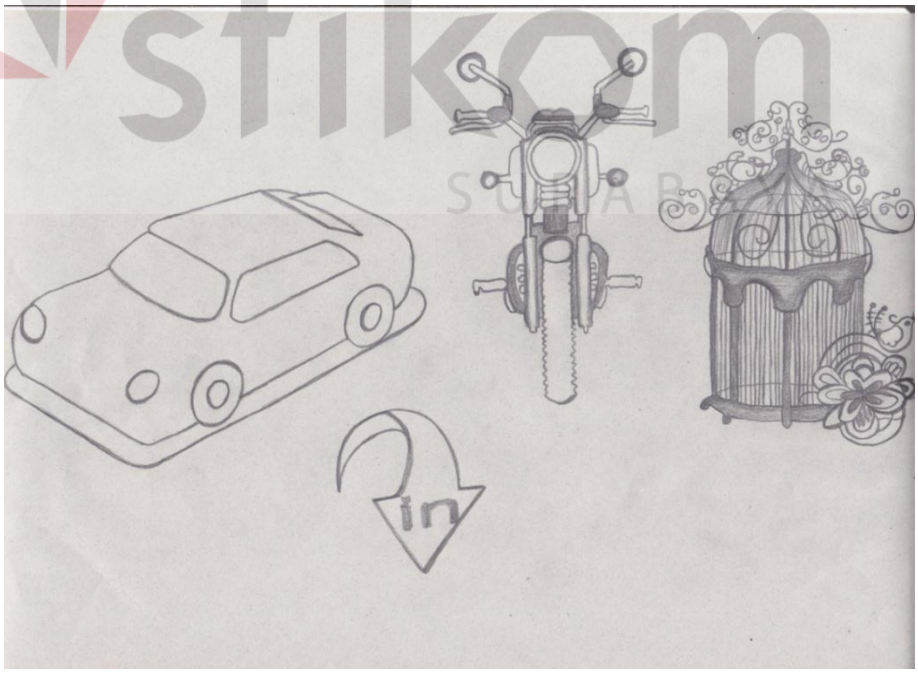
INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

Gambar 3.5.3 Hasil Digital Icon 1

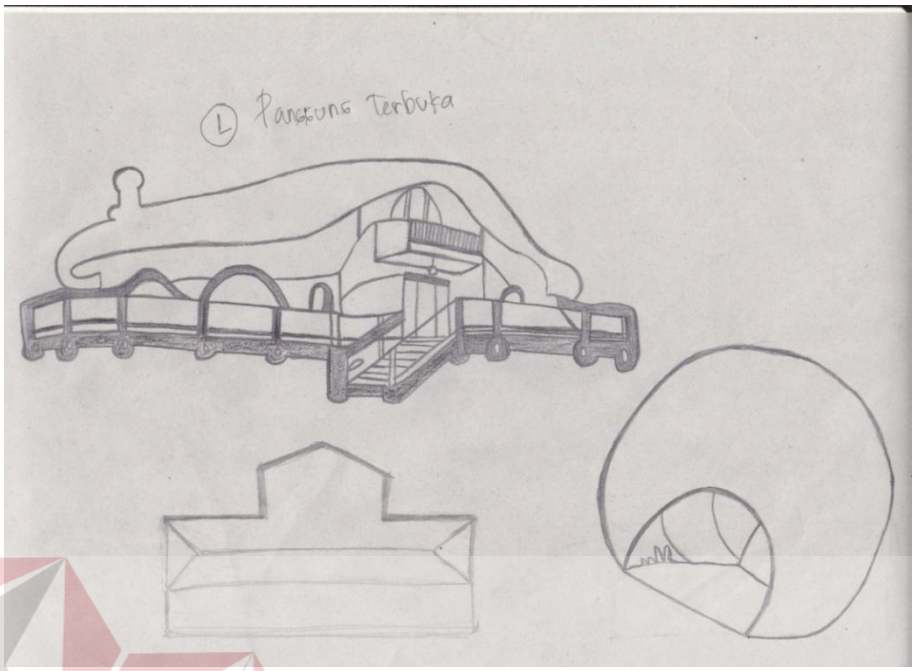


Gambar 3.5.3 Hasil Digital Icon 2

INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA



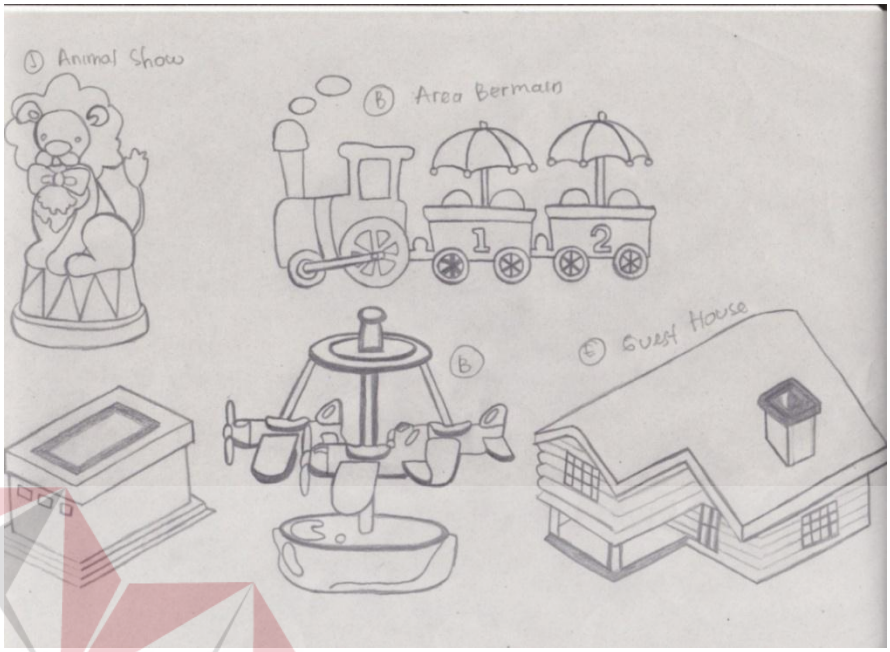
Gambar 3.5.2 Sketsa Icon 3



Gambar 3.5.2 Sketsa Icon 4

INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

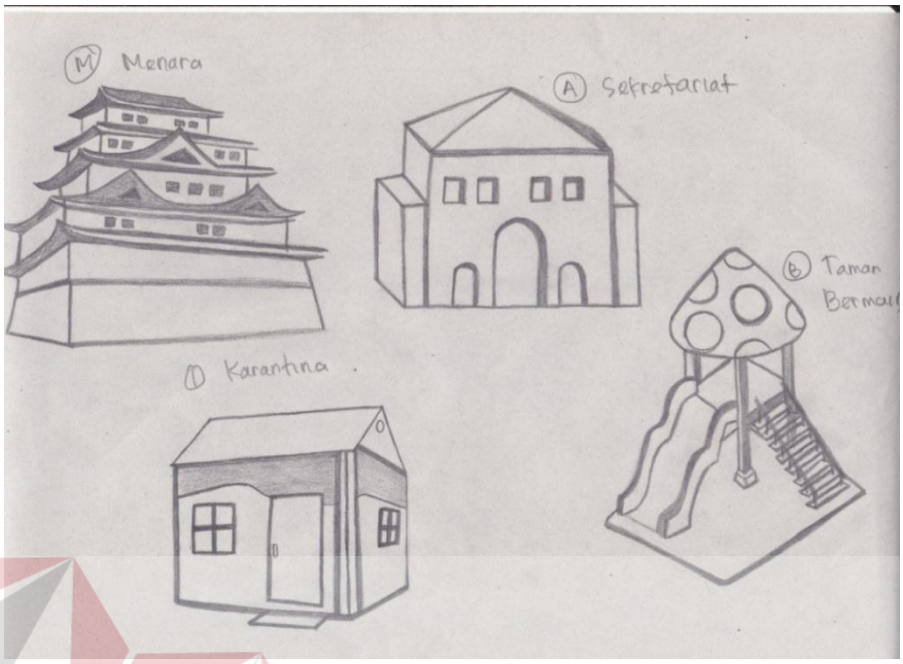
Gambar 3.5.2 Sketsa Icon 5



Gambar 3.5.2 Sketsa Icon 6

INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

Gambar 3.5.2 Sketsa Icon 7



Gambar 3.5.2 Sketsa Icon 8

INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

Gambar 3.5.2 Sketsa Icon 9

3.5.3 Aplikasi sketsa melalui olah digital

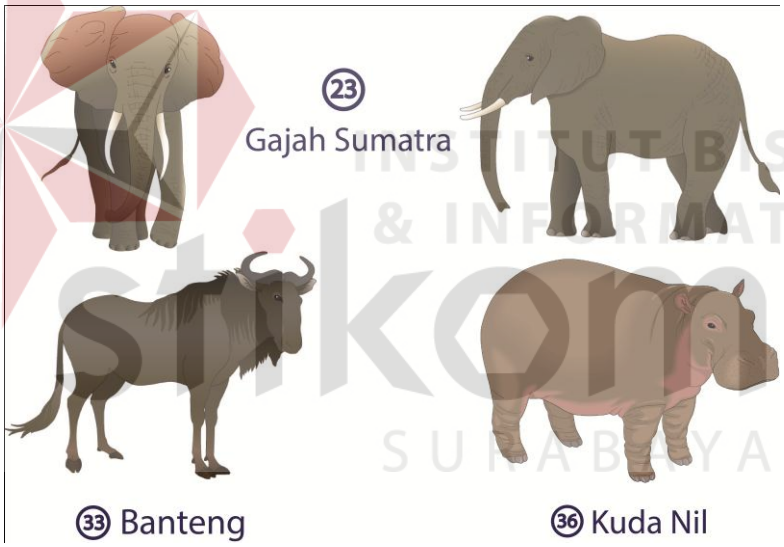
Setelah dibuat beberapa sketsa dan alternative desain maka di aplikasikan menjadi bentuk digital, proses ini dilakukan untuk mengaplikasikan desain sketsa menjadi media digital. Dibawah ini merupakan Desain yang sudah di pilih dan di setujui.

Gambar 3.5.3 Desain Green Map yang terpilih

Dalam beberapa alternative sketsa gambar maka desain green map seperti yang di ataslah yang terpilih karena letak pada penempatan desain green map tersebut lebih mudah terbaca dan dipahami, bahkan oleh orang awam sekalipun. Gambar green map diatas masih berupa petak letak tempatnya saja belum terisi dengan icon-icon dan jenis binatangnya. Dibawah ini adalah hasil digital dari gambar sketsa binatang dan

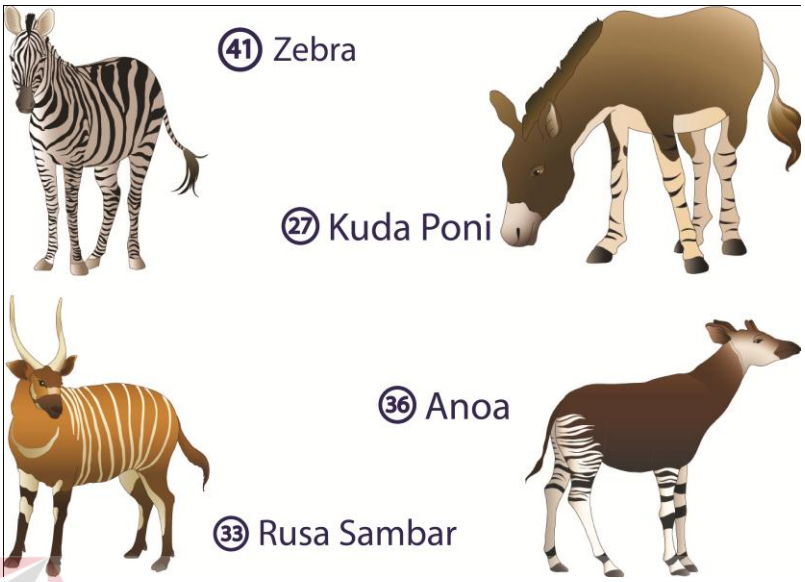
icon-icon yang sudah diedit dengan menggunakan adobe illustrator, yang kemudian penulis kelompokkan lagi menjadi beberapa jenis varies hewan.

Pengelompokan jenis hewan ini selain dapat memberi pengetahuan bagi pembaca juga dapat memberikan pembelajaran kepada wisatawan pengunjung Kebun Binatang Surabaya tentang jenis hewan menurut variesnya. Pemberian beberapa warna dalam angka daan hurufnya disesuaikan dengan jenis variesnya sebagai pembeda antara varies yang satu dengan yang lainnya. Untuk lebih jelasnya marilah kita lihat hasil gambar sketsa yang sudah diedit dengan sebagai berikut :



Gambar 3.5.3 Hasil Digital Jenis Hewan Mamalia 1

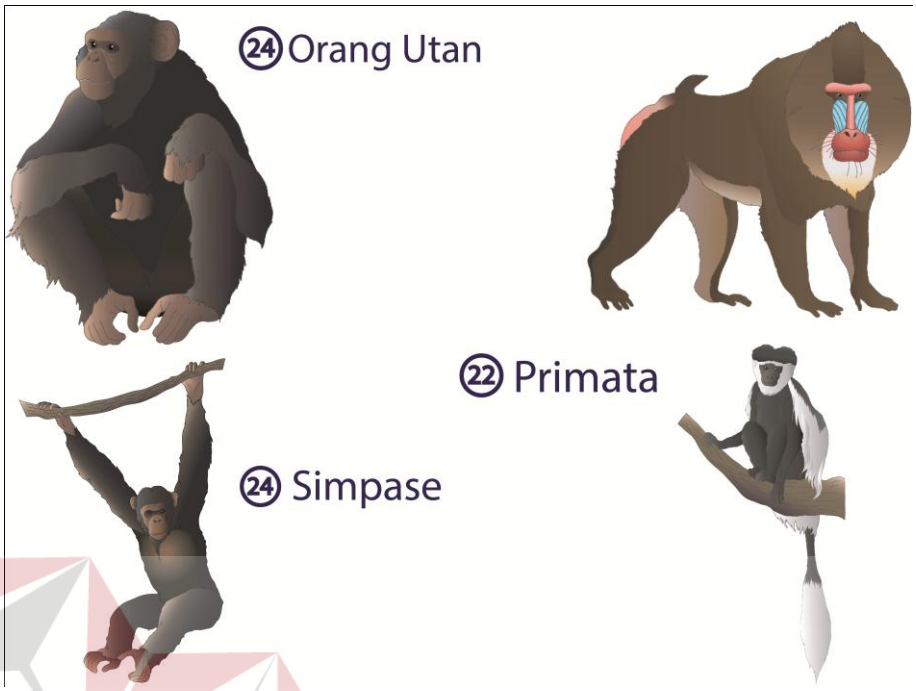
INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA



Gambar 3.5.3 Hasil Digital Jenis Hewan Mamalia 2

Gambar 3.5.3 Hasil Digital Jenis Hewan Mamalia 3

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA



Gambar 3.5.3 Hasil Digital Jenis Hewan Mamalia 4

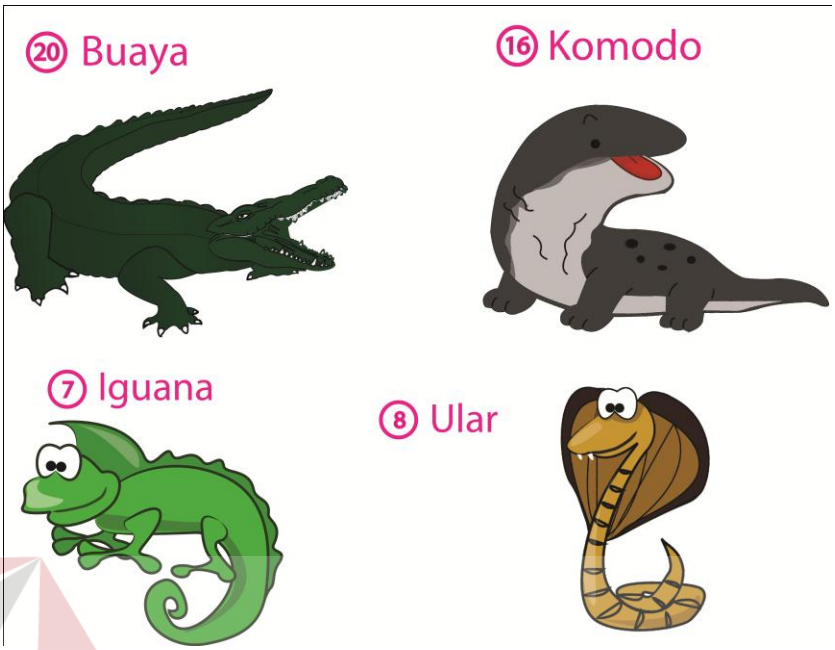
INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

Gambar 3.5.3 Hasil Digital Jenis Hewan Mamalia 5

Gambar 3.5.3 Hasil Digital Jenis Hewan Mamalia 6

Gambar 3.5.3 Hasil Digital Jenis Hewan Mamalia 7

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA



Gambar 3.5.3 Hasil Digital Jenis Hewan Mamalia 9

INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

Gambar 3.5.3 Hasil Digital Jenis Hewan Mamalia 10

Gambar 3.5.3 Hasil Digital Jenis Hewan Mamalia 11

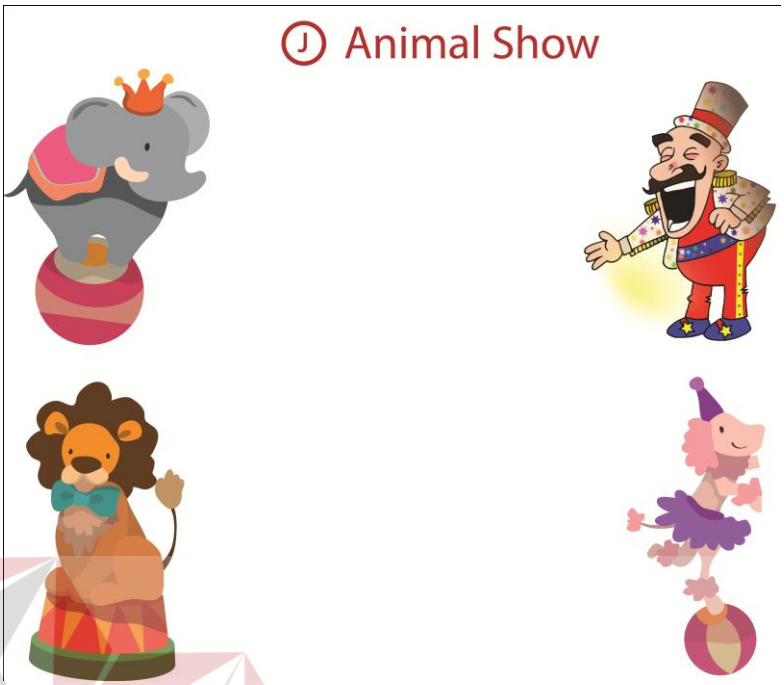
INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SUR

Gambar 3.5.3 Hasil Digital Jenis Hewan Mamalia 12

Gambar 3.5.3 Hasil Digital Icon 1

INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

Gambar 3.5.3 Hasil Digital Icon 2



Gambar 3.5.3 Hasil Digital Icon 3

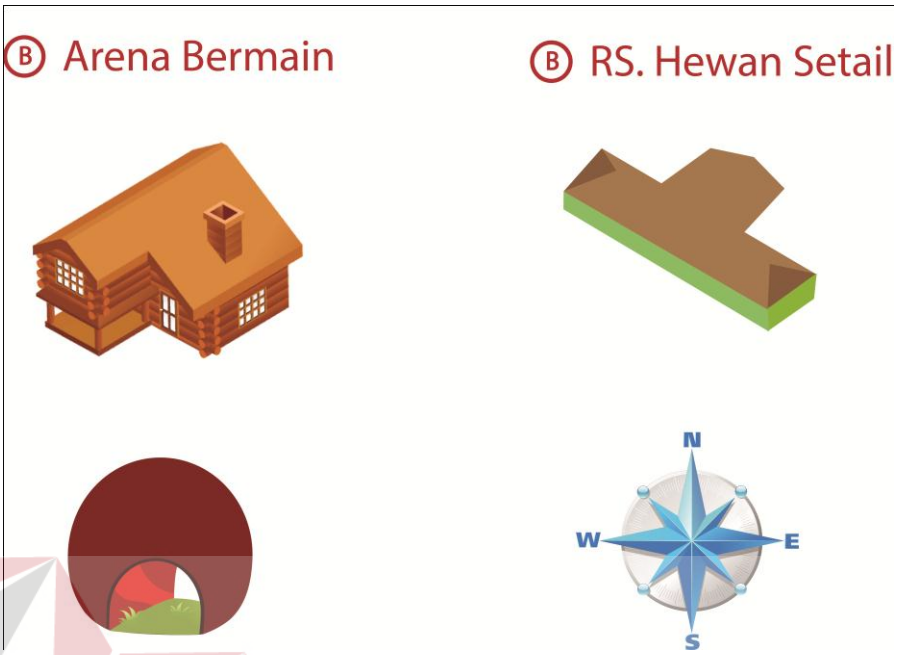
INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

Gambar 3.5.3 Hasil Digital Icon 4

Gambar 3.5.3 Hasil Digital Icon 5

INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

Gambar 3.5.3 Hasil Digital Icon 6



Gambar 3.5.3 Hasil Digital Icon 7

INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA