

## BAB III

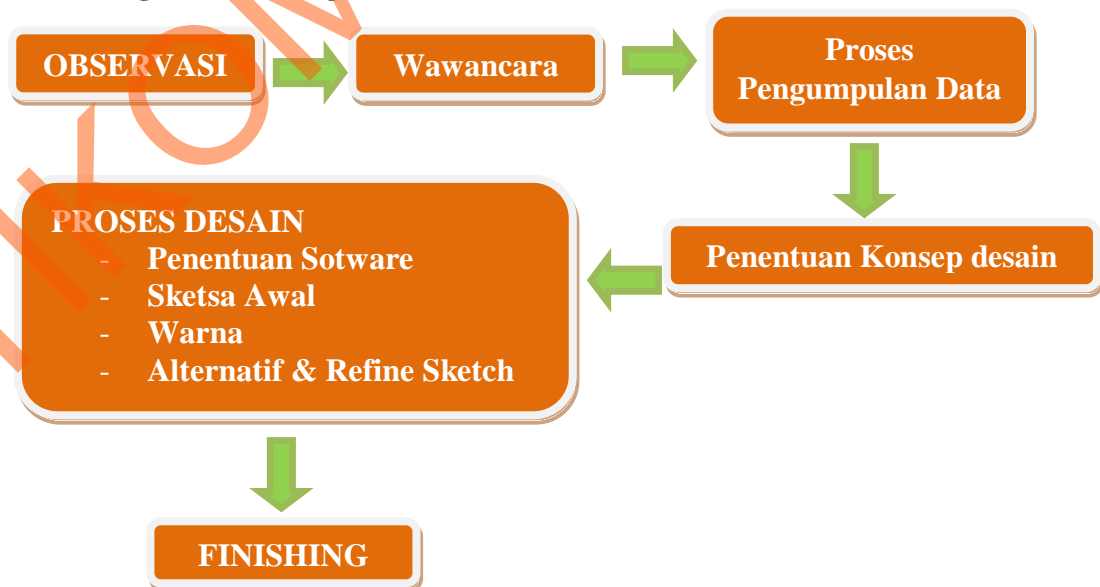
### METODE PERANCANGAN

#### 3.1 Metodologi

Laporan ini menggunakan metodologi wawancara dan observasi untuk mendapatkan permasalahan yang terdapat di lapangan. Wawancara berfokus pada konsep yang telah ditentukan oleh pihak markom Taman Safari Indonesia II yang mana akan diterapkan pada desain sign system yang dibutuhkan, sedangkan Observasi difokuskan pada pendataan sign system yang akan diredesain beserta dengan tata letaknya khususnya di area rekreasi Taman Safari Indonesia II Prigen.

Selain itu metodologi yang digunakan adalah referensi dan dokumentasi sebagai upaya memperkuat konsep perancangan sign system.

#### 3.2 Bagan Perancangan



*Gambar 3.1 Bagan Proses Desain*

### 3.3 Observasi

Agar data dinyatakan valid dan hasil rancangan dapat sesuai dengan yang diharapkan maka dilakukan observasi. Observasi dilakukan untuk meninjau secara langsung lokasi yang akan diredesain dimana tempat sign system tersebut berada. Sehingga antara desain sign system yang dirancang dapat sesuai dengan medan yang ada.

### 3.4 Wawancara

Wawancara ini juga merupakan bagian dari observasi untuk menentukan apa yang diinginkan oleh perusahaan. Diantaranya apa yang ingin ditonjolkan dalam sign system ini, apa yang ingin ditampilkan dalam sign system ini, apa yang harus dihindari dalam sign system ini, dan lain sebagainya.

wawancara dibutuhkan untuk mendapatkan data dengan cara tatap muka dengan pemilik atau pimpinan perusahaan, dan dari pihak-pihak terkait. Dari sini akan memperoleh data tentang seberapa efektif desain sign system yang digunakan selama ini.

Dari hasil wawancara, diketahui bahwa PT. Taman Safari Indonesia membutuhkan perancangan ulang atau yang disebut dengan meredesain sign system sesuai dengan konsep yang diinginkan.

### 3.5 Proses Pengumpulan data

Proses pengumpulan data dilakukan dengan pembedahan literatur seperti buku-buku dan internet serta dilakukannya wawancara dan observasi langsung

dilokasi agar data yang didapat benar-benar valid. Data – data yang dikumpulkan ialah Latar Belakang Perusahaan, warna yang dominan digunakan oleh perusahaan dalam pengaplikasian desain sebagai media publikasi, klien yang dihadapi, dan lokasi dimana Taman Safari Indonesia II berdiri.

### **3.6 Penentuan Konsep desain**

Dalam perancangan sign system ini penentuan konsep dibutuhkan untuk menentukan desain seperti apa yang akan diterapkan pada sign system PT. Taman Safari Indonesia II yang baru. Konsep diperoleh dari pengumpulan hasil observasi, wawancara, dan data-data yang ada.

Konsep desain yang baru dibuat dengan menekankan unsur anak-anak karena Taman Safari selain untuk rekreasi keluarga juga sebagai area edukasi. Maka dari itu, konsep yang diangkat ialah Alam dan Anak-anak. Digunakannya unsur ini karena sebelumnya desain sign system tampak kaku dan terkesan formal dengan warna biru yang kurang sesuai dengan konsep yang dimiliki oleh Taman Safari Indonesia II serta pengunjung dapat merasakan kenyamanan dengan sign system atau sistem penunjuk arah yang jelas dan menarik.

Setelah ditentukannya konsep barulah memulai proses desain yang dimulai dengan penentuan software, sketsa awal, alternatif dan refine sketch, sampai dengan proses finishing.

### **3.7 Proses Desain**

#### **3.7.1 Penentuan Software**

Penentuan software apa yang digunakan merupakan langkah awal yang diperlukan sebelum melakukan pembuatan desain. Karena desain yang akan dibuat tergantung pada software apa yang akan dipergunakan dalam pembuatan desain sign system ini.

Dalam hal desain sign system ini menggunakan software Adobe Photoshop dan Corel Draw. Adobe photoshop perangkat lunak yang biasanya digunakan untuk mengedit sebuah gambar atau foto, yang terdiri dari beberapa tools yang dapat membantu penggunanya memanipulasi sebuah gambar. Gambar yang akan dimanipulasi adalah berupa foto hasil observasi yang akan digabungkan dari grafis yang sudah dibuat pada Corel Draw. Metode ini dilakukan agar desain sign system yang sudah dibuat sesuai dengan lokasi penempatan sign system ini.

Sedangkan Corel Draw merupakan sebuah program komputer yang berfungsi untuk melakukan editing atau membuat suatu desain grafis. Aplikasi ini biasanya digunakan untuk membuat berbagai desain seperti logo, kartu nama, kalender, poster, vector design, dan lain sebagainya. Dalam perancangan ini digunakannya Corel Draw untuk membuat desain sign systemnya yang berupa kumpulan grafis.

### 3.7.2 Sketsa Awal

Pada tahap ini rancangan sign system mulai untuk divisualkan. Pembuatan sketsa awal dilakukan berdasarkan konsep yang diangkat serta dibuat dari hasil wawancara dengan pihak perusahaan khususnya divisi markom. Sketsa awal dibuat dengan tujuan agar desainer mendapatkan gambaran serta proses desain yang terarah.

### 3.7.3 Warna

Sesuai dengan image yang ingin ditampilkan dengan konsep Alam dan anak-anak, maka sebagian besar desain menggunakan warna coklat tua, coklat muda, hijau daun, penggunaan gambar dan simbol binatang serta menggunakan warna putih, kuning, dan merah untuk text. Dan menggunakan 3 jenis bahasa pada beberapa sign system ini karena menyesuaikan dengan latar belakang pengunjung yang mayoritas adalah wisatawan asing menurut hasil observasi.

Penggunaan warna coklat tua, coklat muda, dan hijau mewakili warna-warna alam seperti kayu, akar, dan daun karena lokasi dari Taman Safari Indonesia II yang berada di hutan lindung di lereng Pegunungan Arjuno dan Welirang. Penggunaan gambar dan simbol binatang yang dibuat lucu sebagai upaya menampilkan kesan *friendly* dan *cute* yang disukai anak-anak.

#### **3.7.4 Alternatif dan Refine Skech**

Pada tahap ini masih merupakan bagian dari tahap sketsa awal. Dari hasil sketsa awal dilanjutkan dengan pembuatan alternatif desain mulai dari penentuan bentuk, penggunaan warna dan jenis font sangat berpengaruh terhadap hasil akhir dari sign system ini. Alternatif dan Refine dilakukan setelah sketsa awal dinilai fix, yang selanjutnya dilakukan penggabungan warna, font yang sudah ditentukan. Desain yang dihasilkan dibuat dengan lebih dari satu desain sebagai bahan pertimbangan menuju finishing.

### **3.8 Finishing**

Tahap finishing merupakan tahap terakhir yakni penyatuan antar desain jadi dengan lokasi yang akan diterapkannya desain tersebut dalam bentuk komputerise untuk melihat apakah sudah sesuai atau belum antara desain dengan tempat sebagai lokasi dimana sign system ini diterapkan.