

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Target Audiens

Berdasarkan dari hasil analisis target audiens yang sudah dilakukan dapat dibagi menjadi beberapa segmentasi target audiens, sebagai berikut:

a. Geografis

Target audiens berdasarkan tempat tinggal yaitu berada di wilayah kota Palembang.

b. Demografis

Target demografis dilihat berdasarkan pengunjung Taman Wisata Alam Punti Kayu pada umumnya yaitu berjenis kelamin Pria dan wanita dengan usia remaja (13-17 tahun) dan dewasa (18 tahun ke atas).

c. Psikografis:

Secara psikografis remaja dan dewasa sudah paham secara pola pikirnya Sehingga mengerti saat melihat simbol dan informasi yang ditempatkan di area punti kayu.

3.2 Waktu Penelitian

Waktu penulis melaksanakan penelitian Laporan Tugas Akhir yaitu selama 2 bulan, sejak tanggal 25 September 2019 sampai dengan tanggal 25 november 2020. Selanjutnya penlis membuat projek dan laporn tugas akhir dari tanggal 26 november 2019 sampai tanggal 25 januari 2020.

3.3 Jenis Data

3.3.1 Data Primer

Menurut Sugiyono (2013: 137) data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpulan data. Dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan dan studi pustaka.

a. Observasi

Menurut Adhiimsyah dan Septin (2017: 481) observasi adalah pengamatan secara langsung pada obyek penelitian. Penulis melakukan pengamatan secara langsung di Taman Wisata Alam Punti Kayu untuk pembuatan projek laporan tugas akhir.

b. Wawancara

Menurut Adhiimsyah dan Septin (2017: 481) Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab atau mengajukan pertanyaan pertanyaan kepada pemilik secara langsung untuk mengumpulkan keterangan - keterangan yang dibutuhkan. Penulis menggunakan metode ini dengan mewawancarai bapak Sardjito sabagai pengelolah Taman Wisata Alam Punti Kayu dengan harapan mendapatkan informasi yang dibutuhkan dalam pengerjaan karya laporan tugas akhir ini.



Gambar 3.1 Wawancara.

(Sumber: Deni 2019)

c. Studi Pustaka

Menurut Atmoko dan Basworo (2017: 88) Studi Pustaka adalah mengumpulkan literatur pendukung penelitian, baik dari buku referensi ataupun dari browsing internet. Pada Penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data berdasarkan buku-buku dan berbagai laporan yang berkaitan dengan *Environmental Graphic Design*.

3.3.2 Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2013: 137) data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data pada pengumpulan data meliputi informasi mengenai karakter organisasi, penelitian terdahulu, serta materi perkuliahan yang berhubungan dengan objek data yang akan diteliti oleh penulis.

3.4 Proses Desain

Konsep kreatif dari merancang *Environmental Graphic Design* ini adalah sebagai media pendukung terhadap kegiatan pariwisata yang ada di Taman Wisata Alam Punti Kayu kota Palembang dan di kemas dalam bentuk media cetak.

Proses desain ini terdiri dari lima tahapan yang terdiri beberapa proses pembuatan diantaranya.

3.4.1 Orientation

Pada tahap ini penulis bertemu dengan bapak Sardjito sebagai pengelola Taman Wisata Alam Punti Kayu, dalam pertemuan dengan bapak Sardjito menjelaskan mengenai situasi taman wisata alam punti kayu dan mengenai kebutuhan taman wisata alam punti kayu akan sebuah *enviornmental graphic design* yang digunakan sebagai petunjuk arah, penanda area dan informasi mengenai pohon-pohon yang ada di TWA punti kayu.

3.4.2 Analysis

Tahap selanjutnya penulis mengunjungi Taman Wisata Alam Punti Kayu untuk melihat atau mencari data-data yang tidak didapati pada proses *orientation*. dalam kunjungan ke Taman Wisata alam Punti Kayu, penulis menemukan *problem-problem* komunikasi.



Gambar 3.2 Observasi 1.

(Sumber: Andika 2019)

Gambar 3.2 terdapat *sign system* tentang nama pohon Pinus, namun penggunaan *sign system* ini belum memiliki informasi yang jelas tentang pohon Pinus tersebut. Perancangan *sign system* ini juga merusak pohon, karena penggunaannya menggunakan paku yang di tempel langsung ke pohon Pinus tersebut. Harusnya informasi tentang pohon Pinus dilengkapi dengan informasi pohon Pinus dengan lengkap. Penggunaan *sign system* pohon ini nantinya akan dirubah menjadi Infografis.



Gambar 3.3 Observasi 2.

(Sumber: Gatra 2019)

Gambar 3.3 terdapat *sign system* yang masih dikerjakan dengan teknik manual yaitu di lukis. Papan yang menjadi bahan dasar *sign system* tersebut di paku diatas batang pohon sehingga hal tersebut dapat merusak pohon. Dalam hal itu penulis ingin merancang *sign system* Khusus Pejalan Kaki yang lebih efektif dan tidak merusak pohon.



Gambar 3.4 Observasi 3.

(Sumber: Andika 2019)

Gambar 3.4 menggambarkan salah satu tempat yang ada di dalam kawasan Taman Wisata Alam Punti Kayu. Didalam foto terdapat permasalahan belum adanya himbauan kepada pengunjung agar membuang sampah pada tempatnya. Sehingga banyak pengunjung membuang sampah sembarangan. Penulis ingin merancang infografis tentang himbauan kepada pengunjung agar membuang sampah pada tempatnya.



Gambar 3.5 Observasi 4.

(Sumber: Gatra 2019)

Gambar 3.5 berada di salah satu tempat yang ada di kawasan Taman Wisata Alam Punti Kayu. Dimana belum terdapat *wayfinding* yang mengarahkan pengunjung ke beberapa wahana yang ada didalam taman wisata alam Punti Kayu. Sehingga masih banyak pengunjung yang kebingungan memiliki lokasi wahana. Penulis ingin merancang *wayfinding* yang nantinya akan berguna bagi pengunjung untuk menemukan tempat yang akan dituju.

HARGA TIKET MASUK TWA PUNTI KAYU	
HARI KERJA (SENIN-JUM'AT)	HARI LIBUR (SABTU-MINGGU)
 Rp 10.000 /Org	 Rp 12.500 /Org
 Rp 5.000 /Org	 Rp 5.000 /Org
 Rp 5.000 / Unit	 Rp 5.000 / Unit
 Rp 10.000 / Unit	 Rp 10.000 / Unit

Gambar 3.6 Observasi 5.

(Sumber: Gatra 2019)

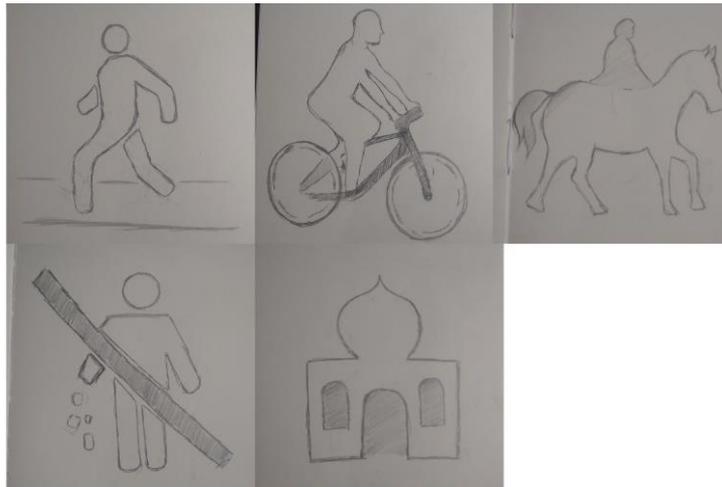
Gambar 3.6 terdapat infografis tentang Harga Tiket Masuk TWA Pundi Kayu. Namun penggunaan infografis ini masih menggunakan kertas yang ditempel di kaca. Dalam hal ini penulis ingin merancang infografis tentang Harga Tiket Masuk TWA Pundi Kayu yang lebih efektif.

3.4.3 *Concepts*

3.4.3.1 Konsep Visual

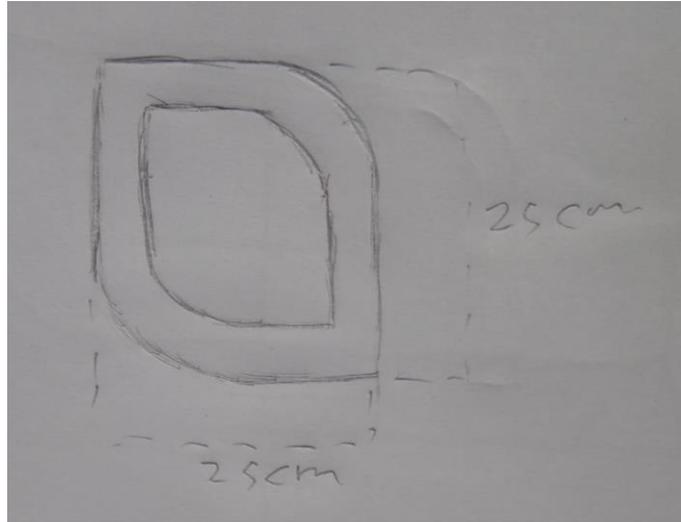
Penulis akan membuat Konsep visual dari *Environmental Graphic Design* diantaranya.

a. *Icon*



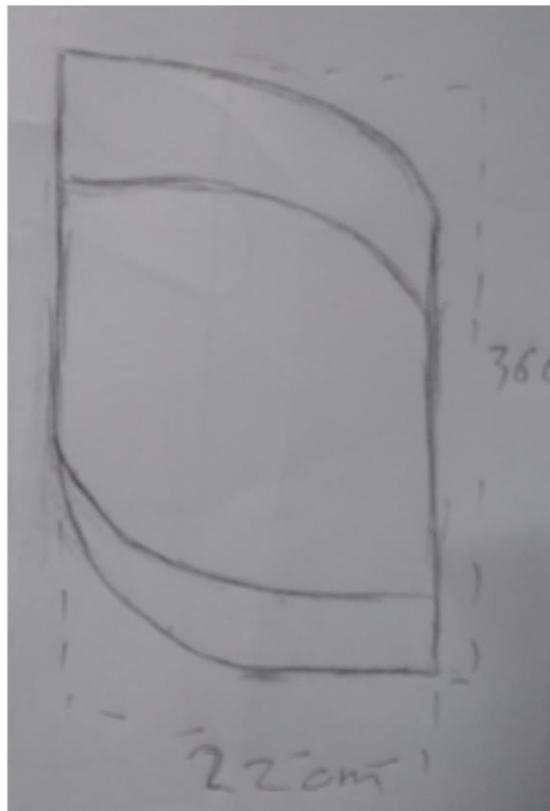
Gambar 3.7 Sket icon *sign system*

b. *Sign System*

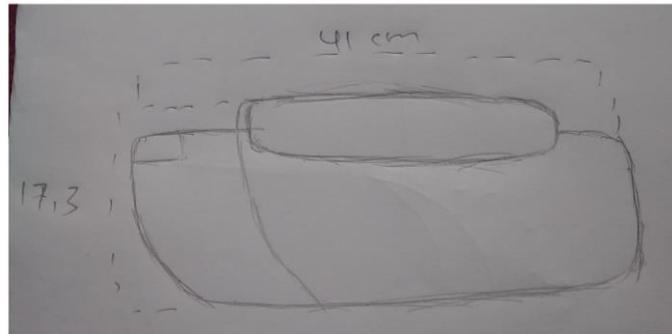


Gambar 3.8 Sket *sign system*

c. *Infografis*

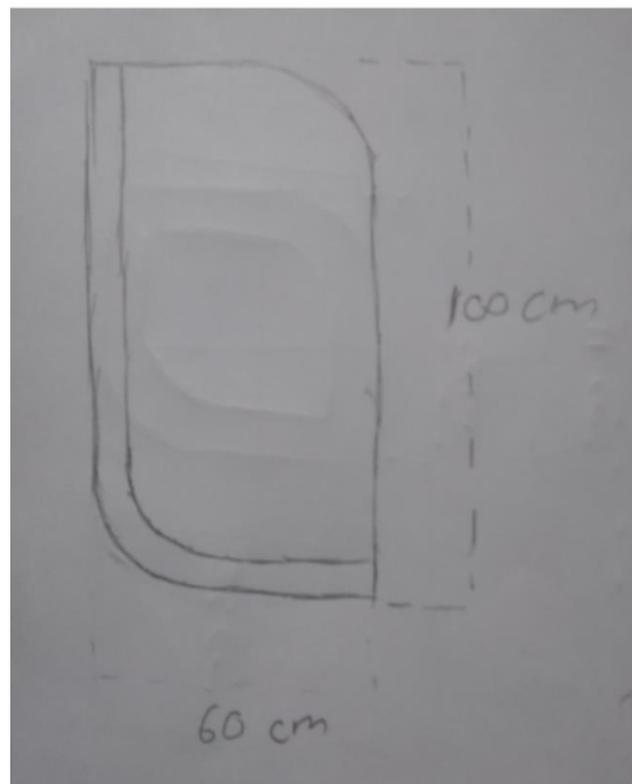


Gambar 3.9 Sket *infografis tiket*



Gambar 3.10 Sket infografis pohon

d. Wayfinding



Gambar 3.11 Sket *wayfinding*

3.4.3.2 Konsep Warna

Menurut Dharsono dalam bukunya yang berjudul seni rupa modern (2004: 49) Demikian eratnya hubungan warna dengan kehidupan manusia, maka warna mempunyai

peranan yang sangat penting, yaitu warna sebagai warna, warna sebagai representasi alam, warna sebagai lambang atau simbol, dan warna sebagai simbol ekspresi.

Penulis memakai warna sebagai warna. Kehadiran warna tersebut sekedar memberi tanda pada suatu benda atau barang, atau hanya untuk membedakan ciri satu benda dengan lainnya tanpa maksud tertentu dan tidak memberikan presentasi apapun. Warna yang akan digunakan penulis terdiri dari warna biru dan kuning toska.

3.4.3.3 Konsep Huruf

Konsep huruf yang digunakan adalah *sans serif*. Menurut Ismail dkk (2018: 220) Huruf *sans-serif* adalah huruf yang tidak memiliki kait/kaki dan secara kontur hurufnya lebih modern dibanding huruf yang memiliki kait/kaki. *Typeface* yang akan digunakan adalah *Helvetica bold*.

**ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀÅ
abcdefghijklmnopqr
stuvwxyzàáéîõøü&1
234567890(\$£€.,!?)**

Gambar 3.12 Font *Helvetica bold*.

3.4.3.4 Alat dan Bahan

Tahap berikutnya, penulis akan menentukan peralatan dan bahan yang akan digunakan.

3.4.3.4.1 Alat

1. Komputer.
2. Gergaji besi.
3. *Cutter*.
4. Cat warna.
5. Pensil.

3.4.3.4.2 Bahan

1. Akrilik.
2. *Printing Sticker*.
3. Besi panjang.

3.4.3.4.3 Bahan

1. *Adobe Illustrator CC 2015*.
2. *Adobe Photoshop CC 2015*.

3.4.4 Design Development

Setelah tahap *Concepts*, di tahap ini penulis mulai mengembangkan desain *Environmental Graphic Design* kedalam bentuk:

1. *Sign System*: pada bagian ini penulis akan merancang *sign system* dengan bahan dasar akrilik yang berdiameter 25 cm. Penulis akan

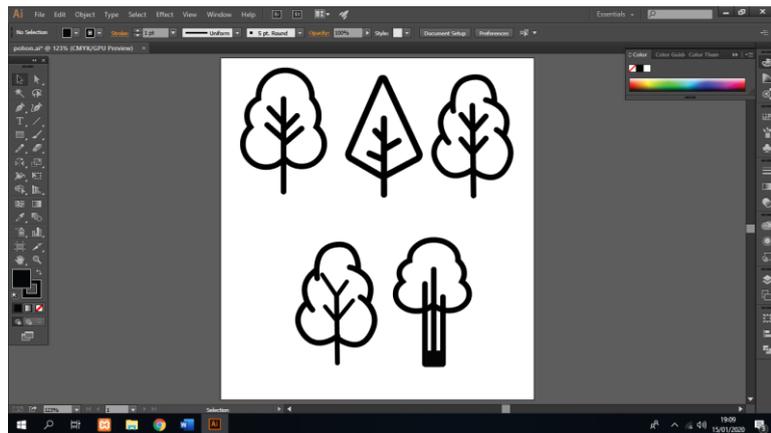
merancang *sign system* sebanyak 5 buah yang terdiri dari *pictograph* dan *ideogram*.

2. Infografis: pada bagian ini penulis akan merancang infografis dengan bahan dasar akrilik berukuran 20x41 cm. Infografis tersebut terdapat *pictograph*, nama pohon, dan keterangan pohon. Penulis merancang infografis pohon untuk 5 jenis pohon. Selanjutnya infografis Tiket masuk taman wisata alam Pundi Kayu dengan bahan dasar akrilik berukuran 22x36 cm.
3. *Wayfinding* pada bagian ini penulis akan merancang *wayfinding* dengan bahan dasar akrilik yang berukuran 100x60 cm dan tinggi tiang 200 cm. Kemudian *wayfinding* dipasang di tiang besi.

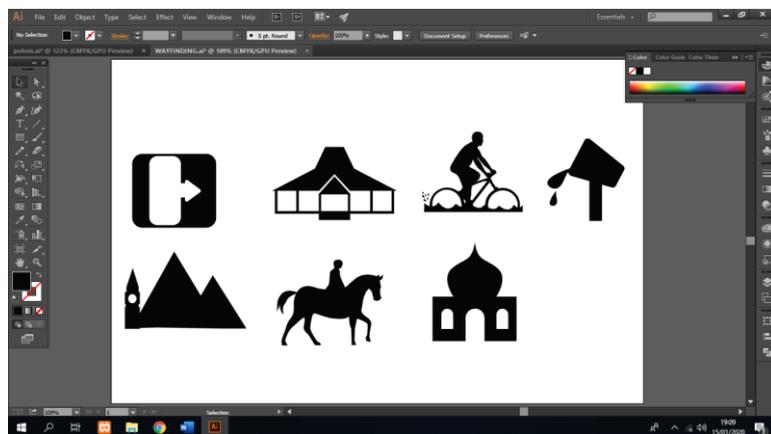
Tahapan ini merupakan tahap pengerjaan dari *Environmental Graphic Design* taman wisata alam pundi kayu. Penulis membagi tahap pengerjaan menjadi tiga tahap yaitu:

3.4.4.1 Tahap Pertama

Pada tahapan pertama penulis membuat desain vektor grafis berdasarkan konsep yang telah dibuat sebelumnya. Pembuatan desain vektor menggunakan *Software Adobe Illustrator CC 2017*. Beberapa konsep yang diolah menjadi grafis vektor antara lain:



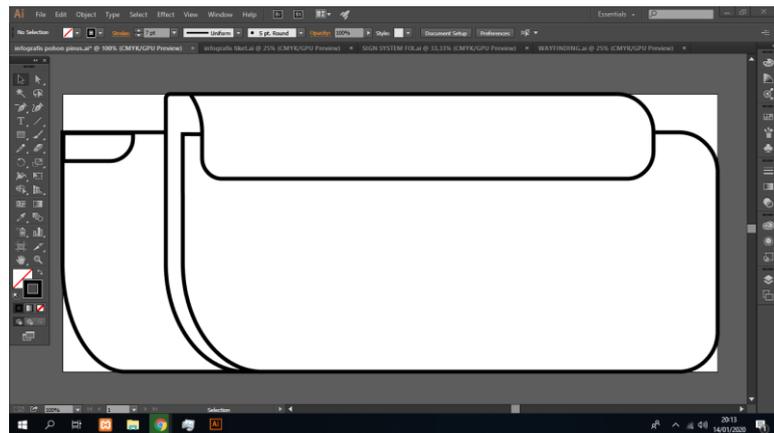
Gambar 3.13 Pembuatan icon Pohon



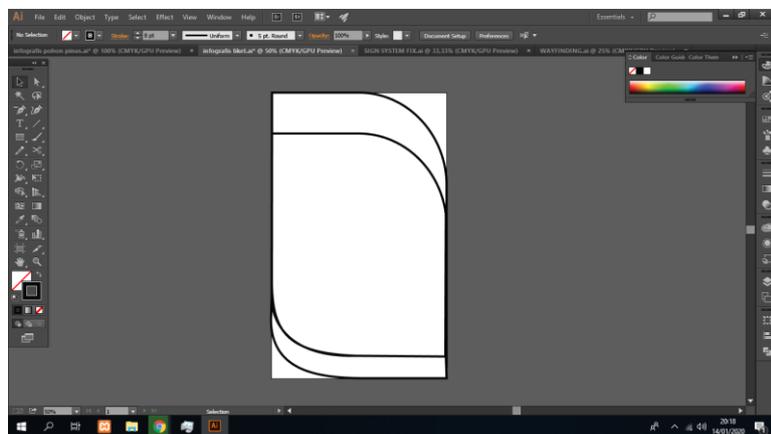
Gambar 3.14 Pembuatan icon Wayfinding



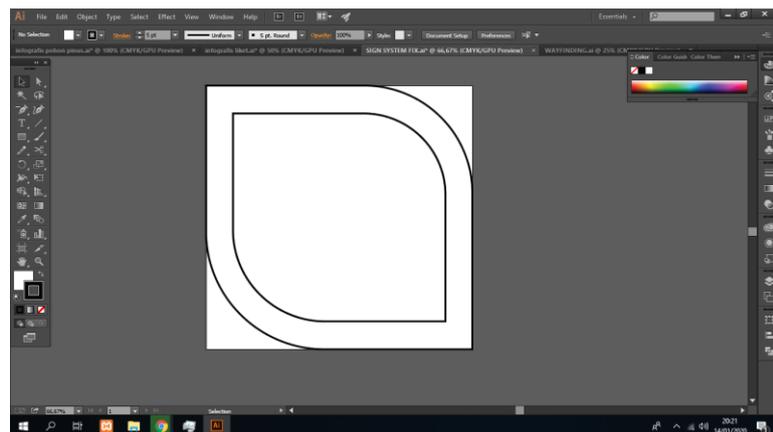
Gambar 3.15 Pembuatan icon Sign System



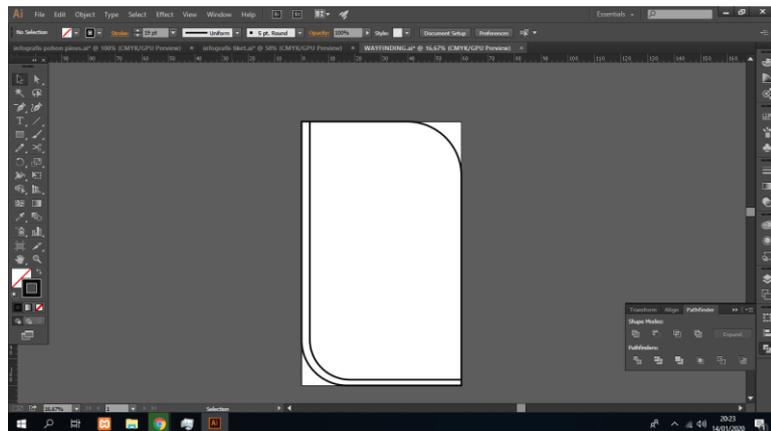
Gambar 3.16 Pembuatan Infografis Pohon



Gambar 3.17 Pembuatan Infografis Tiket



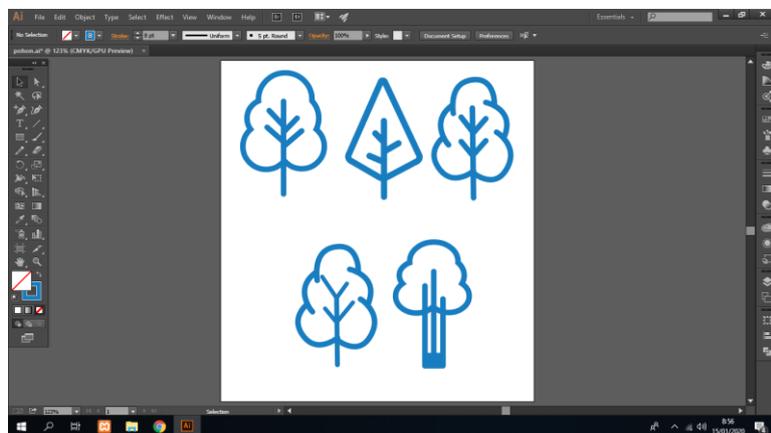
Gambar 3.18 Pembuatan *Sign System*



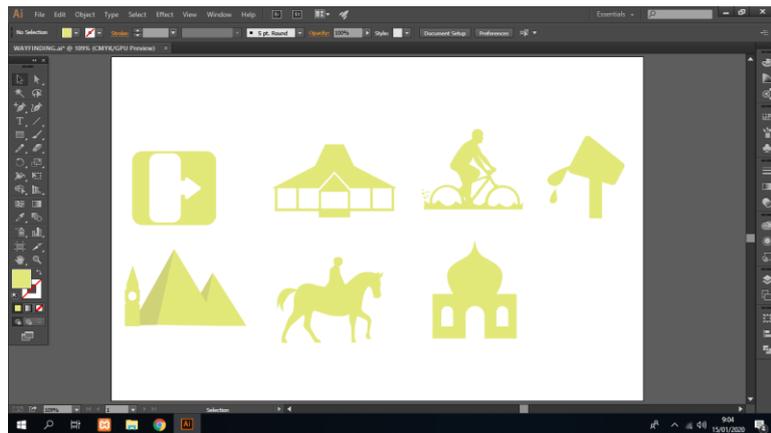
Gambar 3.19 Pembuatan *Wayfinding*

3.4.5.2 Tahap Kedua

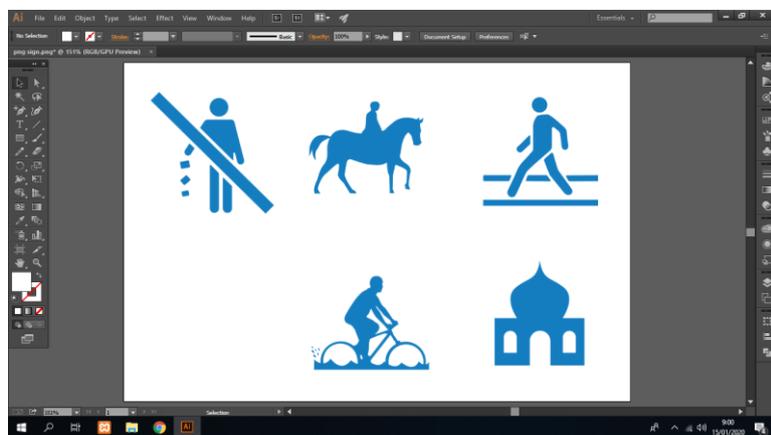
Pada tahapan kedua penulis memarnai desain vektor berdasarkan konsep yang telah dibuat sebelumnya yaitu warna biru dan kuning toska. Pembuatan desain vektor menggunakan *Software Adobe Illustrator CC 2017*.



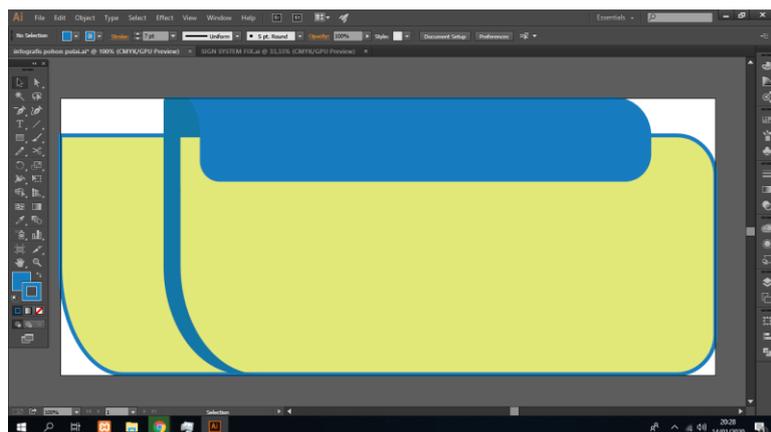
Gambar 3.20 Pemberian warna icon pohon



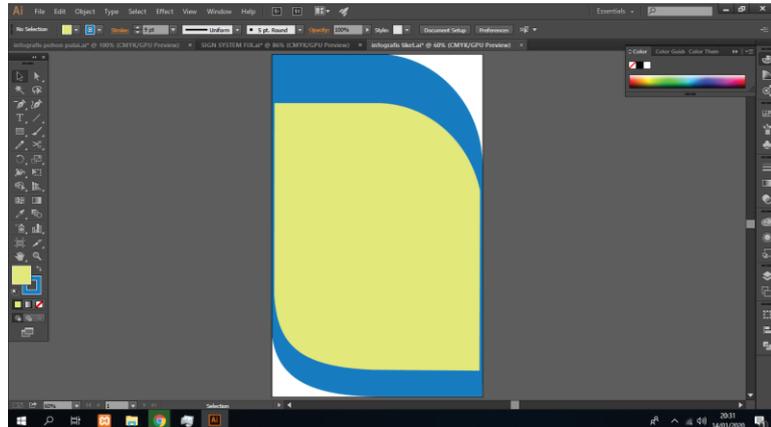
Gambar 3.21 Pemberian warna icon wayfinding



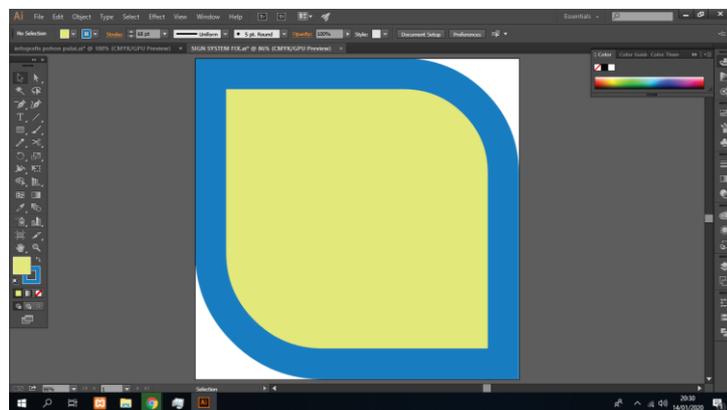
Gambar 3.22 Pemberian warna icon sign system



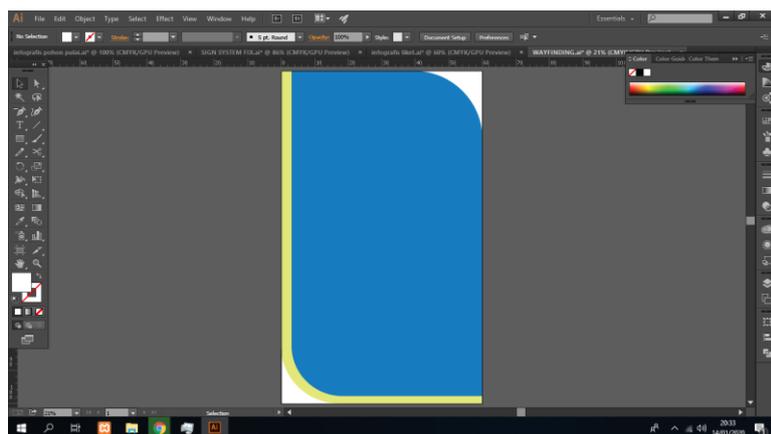
Gambar 3.23 Pemberian warna Infografis Pohon



Gambar 3.24 Pemberian warna Infografis tiket



Gambar 3.25 Pemberian warna *Sign system*

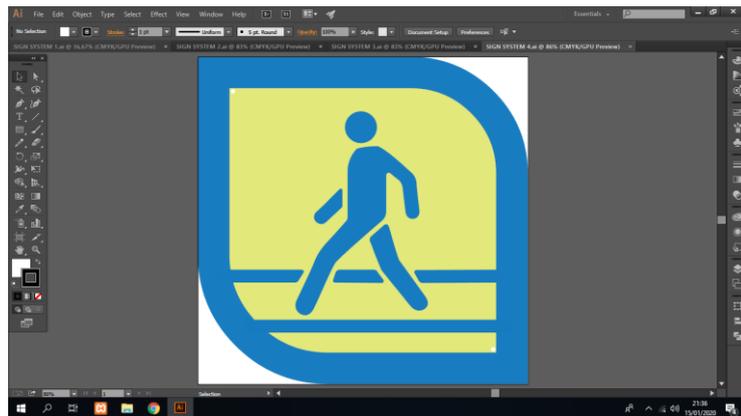


Gambar 3.26 Pemberian warna *wayfinding*

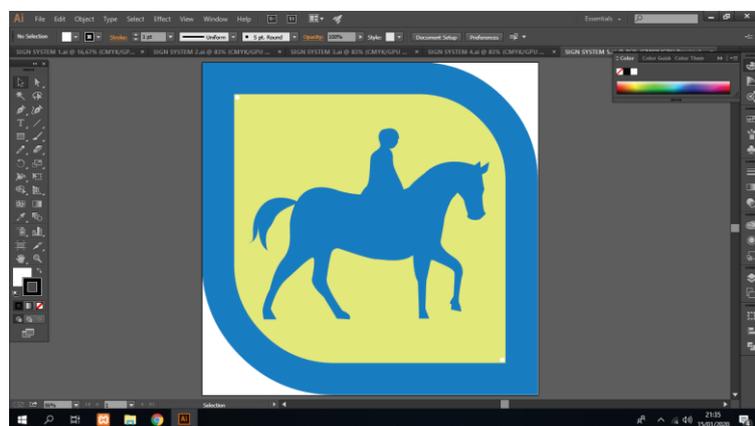
3.4.5.3 Tahap Ketiga

Pada tahap ketiga penulis menggabungkan teks/keterangan, *ideogram* dan *pictograph* ke dalam bentuk *sign system*, infografis dan *wayfinding*.

a. Sign Sistem



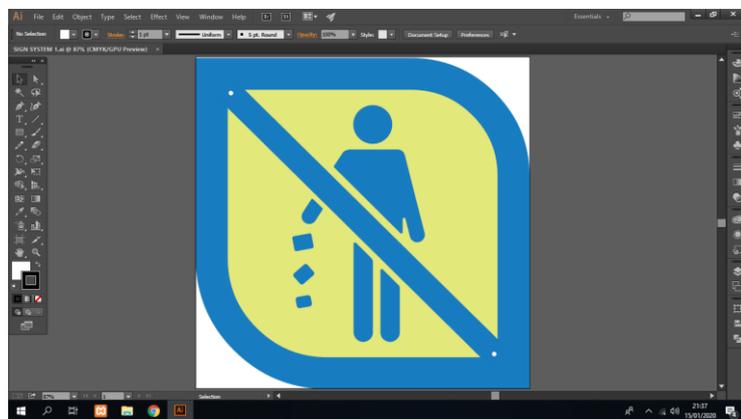
Gambar 3.27 Sign Sistem Jalan kaki



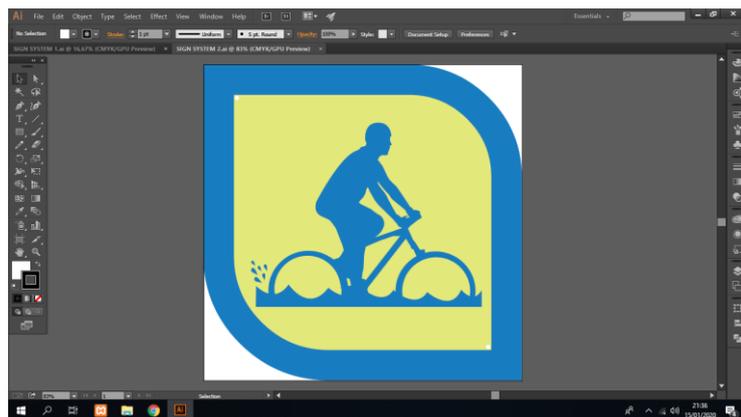
Gambar 3.28 Sign system Kuda



Gambar 3.29 *Sign system* Mushola



Gambar 3.30 *Sign system* jangan buang sampah

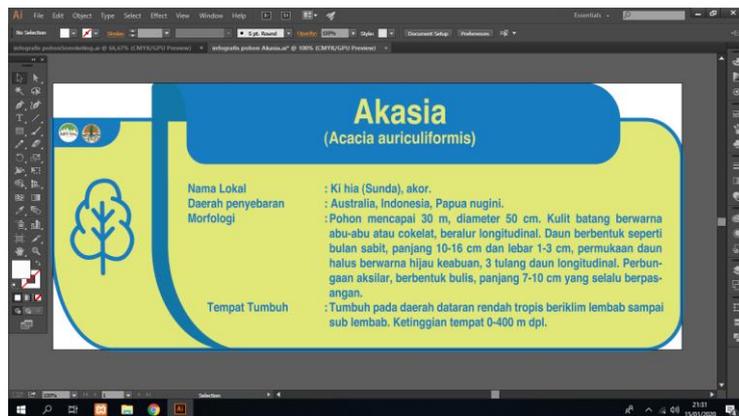


Gambar 3.31 *Sign system* Sepeda air

b. Infografis



Gambar 3.32 Infografis Tiket



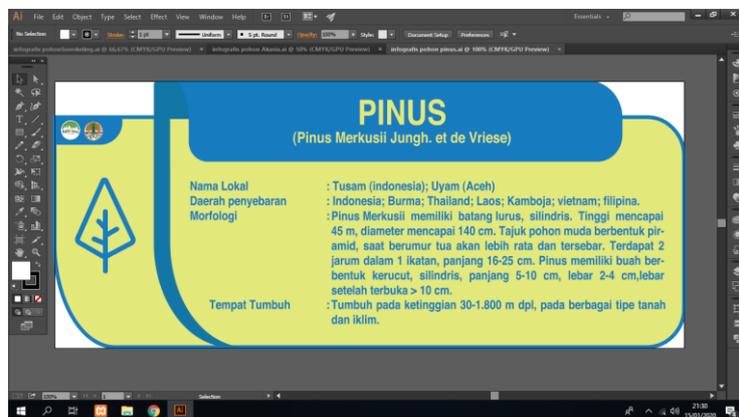
Gambar 3.33 Infografis pohon akasia



Gambar 3. 34 Infografis pohon bungur



Gambar 3.35 Infografis pulai

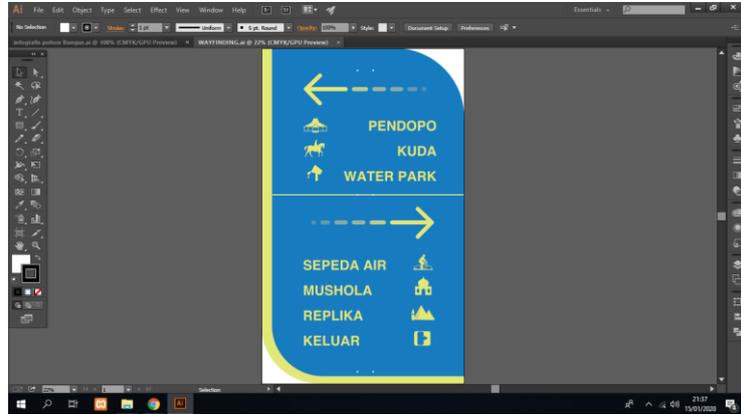


Gambar 3.36 Infografis pinus



Gambar 3.37 Infografis sonokeling

c. *Wayfinding*



Gambar 3.38 *Wayfinding*

3.4.5 *Implementation*

Selanjutnya masuk ke tahap *implementation* dari *Environmental Graphic Design* taman wisata alam pundi kayu. Penerapan *Environmental Graphic Design* akan dimulai dari mencetak desain yang telah dibuat dan dilanjutkan dengan pembuatan akrilik sebagai bahan utama karena penulis akan menempatkan *Environmental Graphic Design* diluar ruangan. Akrilik dinilai cukup kuat sebagai material utama pembuatan *Environmental Graphic Design* karena tahan terhadap cuaca panas maupun hujan.

Kemudian setelah selesai mencetak *Environmental Graphic Design*, penulis akan memasangnya di area Taman Wisata Alam Pundi Kayu.