

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Di era sekarang ini industri kuliner di Indonesia, merupakan sektor yang strategis bagi perkembangan ekonomi Indonesia. Kuliner bukan hanya produk konsumsi semata melainkan sebuah gaya hidup baru di kalangan masyarakat. Saat ini bisnis kuliner menjadi usaha yang memerlukan kreatifitas dan inovasi. Kuliner berubah menjadi sebuah industri yang memberikan tidak hanya cita rasa tapi juga kebutuhan lain manusia untuk bersosialisasi maupun beraktualisasi. Adanya perubahan gaya hidup di kalangan masyarakat yang lebih konsumtif disertai dengan meningkatnya daya beli masyarakat juga menyebabkan bisnis di bidang kuliner semakin meningkat dari waktu ke waktu.

Seiring berjalannya dari waktu ke waktu, pengusaha melihat peluang dan semakin menggemari usaha berbentuk warung makan, warung makan atau biasa disebut tempat makan sederhana disini diartikan sebagai tempat menjual makanan tradisional atau makanan olahan rumahan dengan harga yang murah meriah, Walaupun umumnya warung makan menyajikan makanan di tempat, tetapi ada juga warung makan yang meyediakan layanan take-away dan delivery service untuk melayani konsumennya. Seiring berjalannya waktu, warung makan mulai berkembang dengan sangat pesat dan memiliki jenis yang beragam, contohnya warung makan tegal (warteg), warung makan indomie (warmindo), warung masakan jawa, warung makan bubur kacang ijo (burjo), dan lain sebagainya.

Warung makan burjo merupakan warung makan yang memiliki segmen pasar yang cukup luas. Lokasi warung makan burjo biasanya terdapat di sekitar area universitas atau perguruan tinggi sehingga mayoritas konsumen adalah mahasiswa. Warung makan burjo saat ini digemari oleh para pembisnis karena banyaknya mahasiswa yang membutuhkan tempat untuk mengerjakan tugas, berkumpul, serta makan dan minum dengan harga yang relatif murah. Semakin berkembangnya zaman, warung makan burjo tidak hanya menjual bubur kacang ijo, maka dari itu untuk melengkapi kebutuhan mahasiswa, warung makan burjo berinovasi menambah menu utama yaitu magelangan dan mie instant.

Fenomena maraknya warung makan burjo juga sudah merambah hingga ke kota Solo, Jawa Tengah. Perkembangan warung makan burjo dilihat dari kondisi di lapangan sudah menjamur di mana-mana. Salah satu warung makan burjo yang terdapat di daerah kota Solo adalah warung burjo One Way Sadulur 3. Lokasi lebih tepatnya di daerah Gonilan, Kecamatan Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah.

Warung burjo One Way Sadulur 3 merupakan bisnis personal yang bergerak dibidang kuliner. Warung burjo One Way Sadulur 3 didirikan sekitar awal april 2020. Warung burjo One Way saat ini telah memiliki 4 cabang antara lain di kota Solo dan Yogyakarta. Menu yang diunggulkan dari Warung burjo One Way Sadulur 3 adalah magelangan. Magelangan atau biasa disebut dengan sego mawut adalah campuran nasi, dan mie yang dimasak dengan tumisan bumbu lalu diberi isian seperti sayur-sayuran, telur, suwiran ayam, dan lain

sebagainya. Warung burjo One Way 3 juga menjual berbagai olahan makanan rumahan dan berbagai macam minuman dengan harga yang relatif murah.

Dalam pemenuhan kebutuhan, konsumen akan memilih tempat makan yang dianggap dapat memuaskan kebutuhannya. Semakin ketatnya persaingan bisnis terutama yang berasal dari perusahaan sejenis, menuntut pengusaha agar bergerak lebih cepat dan kreatif dalam menarik pelanggan. Pada dasarnya tujuan dari bisnis adalah menciptakan kepuasan untuk para pelanggan. Setiap bisnis atau pelaku usaha yang tidak mencermati akan keinginan dan kepuasan pelanggannya akan kalah dalam persaingan bisnis yang ada.

Salah satu cara untuk menarik minat konsumen adalah dengan membuat iklan yang memuat informasi agar dapat menarik konsumen atau melakukan penataan dan pengemasan yang dapat menarik pelanggan. Untuk itu pengusaha dapat melakukan penatan lingkungan, memberikan informasi, dan memusatkan perhatian pada aspek-aspek visual dari produk yang dijual guna menarik pelanggan dan meningkatkan minat pembelian.

Warung burjo One Way Sadulur 3 memiliki desain penataan warung yang cukup nyaman. Dengan adanya sentuhan mural pada ruangan yang menambah kesan menarik. Mural adalah cara menggambar atau melukis di atas media dinding, tembok, atau permukaan luas yang bersifat permanen lainnya. Warung burjo One Way Sadulur 3 memiliki 2 ruangan dengan konsep rumah makan pada umumnya dan lesehan. Lesehan adalah suatu budaya dalam hal memperjualbelikan makanan atau minuman sembari duduk di lantai yang beralaskan sebuah tikar atau karpet. Lesehan memang identik dengan budaya

Indonesia yang begitu komunal, kekeluargaan dan informal, sehingga warung burjo ini memilih konsep lesehan untuk memberi kesan santai, dan nyaman kepada para pelanggan pada saat menikmati hidangan ataupun sekedar berkumpul. Selain pada penataan ruangan warung burjo One Way Sadulur 3 ini juga dilengkapi fasilitas, dari toilet, televisi, wifi gratis, dan juga tempat beribadah (mushola) yang semakin memberikan kenyamanan lebih bagi pelanggan.

Warung burjo One Way Sadulur 3 masih memiliki beberapa kekurangan yaitu kurangnya informasi pada sebuah objek sehingga pelanggan sedikit kesulitan dalam mencari sebuah objek, seperti lokasi toilet, musholla, dan lain sebagainya. Kemudian warung burjo One Way Sadulur 3 juga belum adanya konsep yang tetap pada segi visual dan interiornya, sehingga warung burjo One Way Sadulur 3 masih ingin memberikan inovasi dalam desain interior untuk memenuhi kebutuhan milenial yang selalu ingin mengabadikan tiap moment ketika berkunjung ke warung burjo One Way Sadulur 3. Maka dari itu penulis akan merancang environmental graphic design dengan mengangkat konsep industrial dengan tambahan gaya visual colourful. Rancangan tersebut meliputi desain interior yang menggunakan bahan-bahan alami atau industrial mulai dari dinding, dan pemilihan furniture. Kemudian ditambahkan gaya visual colourful pada beberapa dekorasi dan dinding dengan warna merah, kuning, dan hijau yang merupakan warna khas atau identitas dari warung makan burjo One Way Sadulur 3 guna meningkatkan minat pelanggan.

Secara umum environmental graphic design atau graphic lingkungan adalah segala bentuk grafik yang ada di lingkungan, termasuk didalamnya berupa tanda-tanda penunjuk arah, pelat nama seperti di gedung, toko, kedai, warung makan, museum, dan tempat komersil lainnya, yang divisualkan dalam segala bentuk tulisan pada objek dua maupun tiga dimensi. Hal pokok yang harus diperhatikan dalam environmental graphic design adalah komunikasi, menyampaikan suatu cerita, menjelaskan sebuah pesan, navigasi, informasi, branding dan identity. Dalam perkembangan dinamis, environmental graphic design sekarang ini meleburkan batas-batas yang ada antara arsitektur, grafis, sign, public art, dan advertising.

Manfaat perancangan environmental graphic design untuk warung burjo One Way Sadulur 3 adalah untuk mendongkrak daya Tarik masyarakat khususnya pelanggan dengan tampilan desain pada ruangan yang menarik dengan segala fasilitas yang menunjang kenyamanan pengunjung sehingga pengunjung lebih tertarik untuk makan, minum atau sekedar mengunjungi warung burjo One Way Sadulur 3.

Untuk mengetahui efektifitas dari penggunaan environmental graphic design, maka diperlukan perancangan environmental graphic design, pengusaha dapat melakukan survey kepada pelanggan agar dapat menghasilkan perancangan environmental graphic design yang efektif dan efisien. Dari berbagai penelitian dan judul, penelitian ini belum pernah dilakukan sebelumnya, berdasarkan uraian tersebut maka penulis melakukan penelitian yang diberi judul **“PERANCANGAN ENVIRONMENTAL**

GRAPHIC DESIGN WARUNG BURJO ONE WAY SADULUR 3 SURAKARTA”.

B. RUMUSAN MASALAH

1. Bagaimana konsep *Environmental Graphic Design* warung burjo One Way Sadulur 3 Surakarta?
2. Bagaimana visualisasi *Environmental Graphic Design* warung burjo One Way Sadulur 3 Surakarta?

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Untuk membuat konsep *Environmental Graphic Design* warung burjo One Way Sadulur 3 Surakarta.
2. Untuk merancang *Environmental Graphic Design* warung burjo One Way Sadulur 3 Surakarta.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Bagi Mahasiswa
Dapat menjadi referensi dalam merancang *Environmental Graphic Design* untuk sebuah perusahaan.
2. Bagi Produsen
Perancang dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman yang bermanfaat bagi pengusaha yang tertarik dengan keputusan pembelian konsumen kaitannya dengan *environmental graphic design* yang digunakan oleh pengusaha yang menjadi bahan pertimbangan untuk membeli

3. Bagi Produsen

Dapat memberikan rasa kenyamanan sehingga dapat meningkatkan daya tarik kepada masyarakat khususnya pelanggan dalam memenuhi kebutuhannya.

E. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam merancang environmental graphic design warung burjo One Way Sadulur 3 ini mengacu pada ringkasan maupun penelitian yang sudah ada sebelumnya.

Salah satunya adalah jurnal Universitas Pelita Harapan, Tangerang, Indonesia, Vol. 17, No. 2, (Juli 2017) ISSN 0215-0905 karya Brian Alvin Hananto, Hady Soenarjo yang berjudul Perancangan Environmental Graphic Museum Gajah yang berisikan tentang kebutuhan sebuah desain yang tidak hanya konsisten terhadap identitas dari brand. Namun juga terhadap identitas dari brand. Desain environment graphic yang dihasilkan dalam kajian ini mencoba memberikan jawaban dan referensi mengenai bagaimana kacamata desain grafis dapat menjadi landasan untuk sebuah desain interdisipliner. Dalam mengembangkan brand Museum Gajah dilakukan sebuah perancangan environmental graphic design, dengan solusi ini memiliki tujuan memikat daya tarik pengunjung. Hasil dari simulasi desain ini dapat lebih optimal apabila pengaturan interior dari koleksi-koleksi Museum Gajah yang ada dapat ditata kembali. Aspek fungsi signage & wayfinding adalah aspek penunjuk arah dan penanda arah yang dilakukan oleh grafis.

Jurnal Penelitian Institut Desain dan Bisnis Bali, Indonesia Vol.1 No.1 – Mei 2019 p-ISSN: 2684-947X, e-ISSN: 2684-964, karya Freddy Hendrawan dan Ardina Susanti yang berjudul Desain Mural dan Karakter Hedonis – Utilitarian Dari Konsumen Restaurant Pada Daerah Seminyak, Kuta yang berisikan tentang dalam proses perencanaan dan perancangan fungsi ruang komersial studi mengenai perilaku manusia bermanfaat untuk menentukan desain fisik spasial yang tepat dengan segmentasi konsumen tertentu. Dengan ketepatan desain fisik spasial, diharapkan mampu menarik minat segmen konsumen yang dituju dan tentunya mampu meningkatkan keuntungan. Karakter desain mural dengan tingkat kompleksitas, kebaruan yang sedang, serta tingkat keterpaduan, legibilitas, dan kejutan yang tinggi cenderung lebih dipilih oleh kelompok konsumen utilitarian, karena mampu memenuhi motivasi mereka dalam mengunjungi restaurant yaitu dari aspek pemenuhan tujuan dan efisiensi waktu maupun tenaga. Karakter desain mural dengan tingkat kompleksitas, kebaruan yang tinggi, serta keterpaduan, legibilitas dan kejutan yang rendah cenderung lebih dipilih oleh kelompok konsumen hedonis, karena mampu memenuhi motivasi mereka dalam mengunjungi restaurant yaitu untuk bertualang dan merasakan pengalaman yang baru.

Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia Volume 3 – Nomor 1 – Februari 2020 p-ISSN 2621-1610 e-ISSN 2620-9934, karya Restu Minggra yang berjudul Kajian Penanda Identitas Sebagai Grafis Pada Ruang Luar dan

Bagian dari Wayfinding System Kawasan yang berisikan tentang fungsi penting dari Wayfinding System yang menjadi pondasi dalam mendesain signage yang efektif. Signage memiliki peran penting dalam peningkatan estetika suatu lingkungan. Penanda sebagai grafis dalam lingkungan (Environmental Graphic Design) yang memiliki beberapa karakteristik penanda yang harus dipenuhi adalah antara lain penanda harus dapat menggambarkan karakter dan ide dari suatu kawasan, jarak penempatan penanda harus efektif untuk menghindari kekacauan visual dan keambiguan dalam informasi yang diberikan, dan penanda harus selaras dengan bentukan arsitektur sekitar kawasan (Hantono, Butudoka, Prakoso, dan Yulisaksono, 2019). Penanda sebagai Wayfinding System sangat memerlukan beberapa elemen-elemen antara lain struktur, bentuk, dimensi, konten tulisan, jenis huruf yang digunakan, warna, hingga material. Elemen-elemen tersebut menjadi sangat penting karena dapat mempermudah masyarakat dalam menemukan jalan mereka sendiri tanpa harus bertanya arah tujuan ke orang lain.

Adapun penelitian Tugas Akhir Institut Teknologi Sepuluh Nopember RD 141255 karya Rahardian Putra NRP. 3410100196 tahun 2017 yang berjudul Perancangan Environmental Graphic Design Mesum Majapahit berisi tentang pembentukan suasana interior pameran pada Museum Majapahit yang dilakukan secara menyeluruh pada setiap zona area pameran agar ruang pameran mengacu pada literatur tentang bagaimana gambaran suasana kerajaan Majapahit pada waktu itu. Penyajian konten informasi pada Museum Majapahit didukung dengan adanya signage (penanda) yang terdiri dari zone

sign, information panel, dan information board sebagai salah satu aspek terpenting dalam perancangan environmental graphic design pada museum. Setiap signage memiliki kontennya masing-masing dalam mendukung penyampaian informasi kepada pengunjung Museum Majapahit sehingga pengunjung dapat lebih memahami informasi yang disampaikan. Sebagai pendukung agar mempermudah mempelajari sejarah, penyampaian konten informasi dilakukan dengan cara pembentukan suasana area pameran yang meliputi exhibition design dan information design yang sangat berguna untuk membuat penyampaian konten informasi lebih tertata dan mudah dipahami mengikuti alur cerita yang disampaikan.

Tugas Akhir Universitas Negeri Semarang karya Trio Candra Adi 2411315016 tahun 2019 yang berjudul Perancangan Environmental Graphic Tower Café Semarang berisi tentang pemilihan jenis karya harus memiliki alasan maupun tujuan yang sesuai dengan permasalahan dari tempat tersebut. Perancangan Environmental Graphic Design dipilih dari fungsinya berguna untuk memberikan secara visual yang lebih informatif. Penggunaan Environmental Graphic Design dianggap efektif diterapkan pada Tower Café Semarang karena pengunjung memiliki mobilitas yang tinggi dan keterbatasan waktu dalam melakukan aktivitas didalam café, maka akan membutuhkan informasi yang mudah diingat dan mudah dipahami dalam waktu yang singkat. Dengan design interior yang menggunakan elemen pada ruangan dan penunjuk arah tempat café. Selain itu rancangan karya dalam bentuk denah lokasi tempat sebagai panduan untuk pengunjung yang diaplikasikan pada brosur dan papan

untuk ditempatkan di Tower cafe Semarang. Alasan perubahan yang dilakukan adalah untuk memberikan suasana yang baru dan lebih menarik walaupun konsep asli dari tower cafe Semarang sudah cukup menarik, perubahan ini dilakukan untuk menambah nilai estetik sehingga dapat menarik pelanggan lebih banyak lagi dan dapat dikenal lebih luas di masa yang akan datang. Dan Desain grafis lingkungan dipakai karena lebih sederhana dalam penyampaiannya dengan memanfaatkan desain grafik ilustrasi dan gambar-gambar pada dinding dan tergolong lebih mudah dalam pemasangannya sehingga mengurangi dampak kesulitan yang ada saat perealisasinya.

F. LANDASAN TEORI

1. PERANCANGAN

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi sebagai perancangan system dapat dirancang dalam bentuk bagan alir system (system flowchart), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari system (Syaifaun Nafisah, 2003 : 2).

2. ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN

Environmental Graphic Design (EGD) atau grafis lingkungan merupakan sebuah media informasi berbentuk grafis kepada audiensnya yang dapat ditemukan pada suatu lingkungan atau tempat yang nyata. Grafis lingkungan bersifat lebih kompleks jika dibandingkan dengan media cetak dua dimensi seperti buku dan brosur (Chris Calori 2015:2).

Kemudian ruang lingkup Environmental Graphic Design mencakup exhibition design, wayfinding system dan signage, information graphic design.

a) Exhibiton Design

Exhibition design atau desain eksebsi pada umumnya adalah lebih kepada penataan ruang atau peletakan-peletakan yang dilakukan untuk menciptakan suatu kesatuan dan dapat menjadikan interaksi antara pengunjung dan kurator ataupun antara pengunjung dan pengunjung lainnya. (Ben Galviratama).

b) Wayfinding Design

Aktivitas menggunakan informasi-informasi sensorik dari lingkungan untuk merencanakan, memproses, dan mengesekusi suatu perjalanan ke tempat asing (Pradipta dan Sriwarno, 2014:1).

c) Information Design

Bidang dan pendekatan untuk merancang dengan jelas, agar komunikasi dapat dimengerti dengan memperhatikan struktur, konteks, dan penyajian data informasi. Sebagai dasar, prinsip-prinsipnya berhubungan dengan semua produk komunikasi dan bidang, terlepas dari media (cetak, siaran, digital, online, dll). Information design adalah pada intinya, berkaitan dengan kejelasan (bukan kesederhanaan) dan pemahaman (Shedroff, 1999:267-292).

3. Desain

Kata “desain” adalah kata baru yang indonesiakan dari bahasa inggris: *design*. Sebetulnya kata “rancang” atau “merancang” adalah terjemahan yang dapat digunakan. Namun dalam perkembangannya kata “desain” menggeser makna kata “rancang” karena kata tersebut tidak dapat mewadahi kegiatan, keilmuan, keluasan dan pamor profesi atau kompetensi Desainer (Sachari, 2000).

Pengertian desain adalah kegiatan kreatif yang melibatkan penciptaan sesuatu yang baru dan berguna yang tidak ada sebelumnya. Lebih lanjut Yasraf menjelaskan, dengan demikian desain merupakan kegiatan kreatif-progresif dengan produk, yang produk akhirnya adalah kebaruan dan perbedaan. (Pilliang, 2008: 384).

4. Grafis

Grafis adalah kombinasi kompleks kata kata dan gambar,a atau angka dengan grafik, foto dan ilustrasi yang dibuat, yang menajdikan sebuah visual yang indah dan mampu untuk menampilkan pesan yang akan disampaikan dengan cara yang lebih unik dan menarik. (Jessica Helfand)

Grafis adalah sebuah aplikasi untuk keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri. Aplikasi ini bisa dilakukan untuk periklanan dan penjualan produk yang akan menjadi salah satu up seller dan top marketing karena dengan sebuah grafik akan menjadi sebuah pesan unik untuk sang pembeli. (Suyanto).

5. WARUNG MAKAN

a. Definisi Warung Makan

Tempat makan dengan skala kecil untuk pelanggan dari kalangan kelas menengah ke bawah biasanya disebut warung makan atau kedai makan (Ayodya, 2008). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) warung adalah tempat menjual, makanan, minuman, kelontong, dan sebagainya. Ada berbagai macam nama warung makan, seperti warung makan tegal (wateg), warung makan bubur kacang ijo (Burjo), warung sunda, dan sebagainya. Ciri khas dari warung makan adalah tempat makan dengan ruang dan perabot yang sederhana (Ayodya, 2010).

b. Sejarah Singkat Warung Makan

Zaman dahulu, warung atau kedai identik dengan tempat minuman keras, berjudi dan lainnya. Sampai sekarang masih ada beberapa warung yang biasa disebut warung remang-remang. Namun semenjak Islam datang ke Indonesia, warung menjadi tempat yang lebih bermanfaat, seperti warung kopi dan warung makan (Eson, 2011).

6. INDUSTRIAL

a. Pengertian Industrial

Industrial adalah konsep desain yang menggunakan warna-warna monokromatik dan terkesan maskulin. Konsep ini akan lebih kuat dengan pemilihan material yang apa adanya dan memperlihatkan

keaslian tekstur material, seperti lantai beton, lantai semen polish, dinding batu bata ekspose, dinding acian semen dan material yang difinishing untuk menguatkan bentuk dan tektur aslinya. Material-material yang biasanya digunakan pada Industrial, seperti besi, kayu, dan kaca sebagai aksen dalam ruangan. Konsep Industrial memiliki kesan dengan material yang kuat dan *low maintenance*.

Industrial adalah tampilan yang kembali abad era industri. Gaya ini menekankan pada penggunaan baja ekspos dengan elemen kayu, dan sering dilengkapi dengan dinding bata ekspos. Varian modern umumnya meliputi aksen tembaga. Secara umum, dekorasi industri biasanya rustic dan matang (Leahy, 2014).

b. Ciri-Ciri Industrial

Konsep Industrial menyajikan suasana industri/pabrik dengan berbagai komponen-komponen yang terlihat tua dan usang. Ada beberapa ciri-ciri konsep industrial diantaranya :

1) Warna

Penggunaan warna-warna monokromatik yang cenderung ke abu-abu dof, coklat kayu, merah bata dan kombinasi warna-warna netral seperti hitam dan putih banyak mendominasi tampilan Industrial. Warna kontras yang diaplikasikan pada konsep Industrial juga diperlukan supaya ruangan tidak terkesan membosankan.

2) Lantai

Permukaan lantai pada konsep Industrial mengutamakan material-material tanpa finishing yang merubah warna, seperti lantai semen, lantai beton yang dipoles clear coating, ataupun papan-papan kayu tua. Bahkan plat besi dengan tekstur kasar bisa menjadi pilihan lantai bagi yang berani beda.

3) Dinding

Material expose pada dinding merupakan kesan yang sangat melekat pada konsep Industrial. Dominasi material batu bata expose, beton expose yang ditampilkan apa adanya itu menjadi daya tarik dari Industrial. Warna-warna yang tidak merata pada permukaan dinding dibiarkan terexpose yang dapat memperkaya sisi arsitek permukaannya.

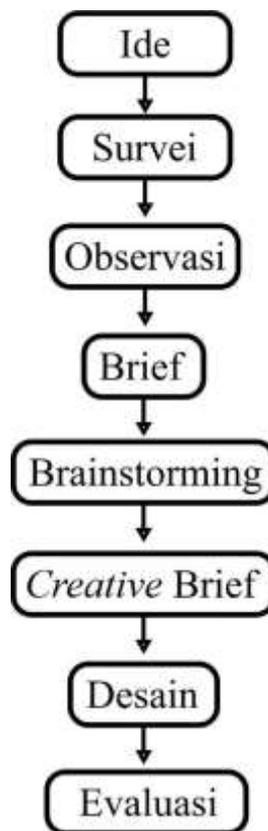
4) Dekorasi

Elemen estetis ruang dapat berupa benda-benda lama yang sudah tidak di fungsikan ataupun karya seni instalasi (*artwork*) dari material Industri. *Art wall* seperti lukisan dengan tema grafiti maupun foto-foto ala vintage juga dapat menjadi pilihan yang tepat.

G. Metode Perancangan

Sebelum melakukan pembuatan Environmental Graphic Design warung Burjo One Way Sadulur 3, tahap awal yang diperlukan adalah menentukan konsep rancangan Environmental Graphic Design agar ketika dipublikasikan

nanti dapat mencapai tujuan yang diinginkan dan tepat sasaran, sehingga pengunjung atau pelanggan warung Burjo One Way Sadulur 3 dapat menerima pesan-pesan non verbal secara baik dan segera memberikan feedback terhadap perusahaan. Langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam merancang environmental graphic design sebagai berikut:



Gambar 1. Metode Perancangan (ICSID 1999 dikembangkan lagi, 2022)

1. Ide

Proses dari menemukan sebuah ide dasar yang berbentuk dan tersusun dalam pikiran yang akan direalisasikan dalam bentuk nyata. Ide pada proposal ini melihat karena saat ini bisnis kuliner berubah menjadi sebuah industri yang memerlukan kreatifitas dan inovasi. Kuliner berubah

menjadi sebuah industry yang memberikan tidak hanya cita rasa tapi juga kebutuhan lain manusia untuk bersosialisasi maupun beraktualisasi.

2. Survei

Mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam sumber yang ada didalam media ataupun langsung dari pengamatan yang ada di masyarakat melihat minimnya warung Burjo One Way Sadulur 3 yang berlokasi di Gonilan, Kecamatan Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah, Indonesia tersebut sehingga bisa menjadi sebuah gambaran agar bisa menciptakan suatu inovasi, dan sekaligus peluang usaha yang menarik.

3. Observasi

Observasi yang dilakukan adalah dengan mengamati secara mendalam mulai dari apa saja olahan makanan yang dijual hingga suasana dan penataan ruangan dari warung Burjo One Way Sadulur 3 ini. Dengan dilakukannya observasi dapat ditemukan adanya sebuah kekurangan dan keunggulan dari tempat tersebut.

4. Brief

Penulisan proposal perancangan tugas akhir ini merupakan sebuah karya pengumpulan data dan informasi. Beberapa alasan utama seseorang mengunjungi warung Burjo One Way Sadulur 3 adalah dapat menikmati saran prasaran yang disediakan seperti bersosialisasi dan beraktualisasi sekaligus dapat menikmati makanan dan minuman yang dijual, oleh karena itu untuk memberikan kenyamanan yang lebih kepada pelanggan,

dilakukanlah pengumpulan data-data mengenai warung Burjo One Way Sadulur 3 baik dari profile perusahaan, suasana dan penataan ruangan hingga target atau tujuan kedepannya. Informasi tersebut kemudian diolah menjadi sebuah media ke dalam konsep environmental graphic design.

5. Brainstorming

Berdasarkan hasil survey, observasi, pengumpulan data, dan lain sebagainya memiliki tujuan menemukan sebuah permasalahan yang dimana akan menjadi bahan pemecahan masalah dengan mengumpulkan ide dari berbagai sumber. Brainstorming adalah sebuah metode untuk memunculkan penyelesaian masalah yang kreatif dan inovatif. Dengan adanya pengembangan ide akan ditemukannya sebuah konsep kreatif.

6. Creative Brief

Berdasarkan hal diatas kemudian memiliki tujuan untuk memperkenalkan bagaimana cara membuat suatu visual desain terhadap ruangan yang unik sebagai peluang yang menarik dan juga kreatif agar mampu bersaing dengan peluang usaha lainnya. Penempatan media Enviromental Graphic Design warung Burjo One Way Sadulur 3 ini akan diupload pada beberapa social media seperti, instagram, facebook, dan lainnya, sehingga agar dapat menarik masyarakat untuk berkunjung ke warung ini

7. Desain

Pada perancangan Environmental Graphic Design, dengan berfokus pada visual desain terhadap ruangan dengan menggunakan skala, ukuran, warna, ilustrasi, serta typografi yang dibuat sesuai dengan desain

8. Evaluasi

Evaluasi adalah sebuah nilai atau tahapan akhir yang penting. Setelah semua konsep atau bahkan pengkaryaan sudah terbentuk dengan baik, tetap perlu adanya evaluasi, karena dengan adanya evaluasi dapat menentukan kualitas dari konsep atau karya yang telah dibuat. Perbandingan dapat dilakukan terhadap berbagai aspek yang terkait dengan karya, baik aspek formal maupun aspek koneteks.

H. Sistematika Penulisan

Penulisan perancangan ini terdiri dari beberapa bab yang saling berkaitan dengan yang lain diantaranya:

Bab I

Menjelaskan tentang latar belakang tentang kebutuhan dari perancangan serta rumusan masalah, tujuan, hingga manfaat. Selain itu pada bab ini juga menjelaskan tentang tinjauan pustaka hingga landasan teori apa yang digunakan dalam perancangan ini. Bab ini juga menjelaskan bagaimana pemetaan Metode perancangan yang akan digunakan untuk perancangan serta menjelaskan sistematika penulisan yang digunakan, sehingga memudahkan untuk penulisan pada bab selanjutnya.

Bab II

Bab ini berisi tentang data objek yang hendak dibahas dalam perancangan mengenai data perusahaan mulai dari sejarah, visi dan misi, struktur organisasi, satuan tugas dan analisa SWOT sebagai paduan untuk membuat perancangan karya.

Bab III

Bab ini menjelaskan tentang proses ataupun perancangan setelah mendapatkan data dan perkembangan yang dilihat dari kondisi dilapangan serta data, kemudian setelah itu menentukan strategi yang kreatif dan inovatif dalam sebuah perancangan. Konsep perancangan karya yang hendak dibuat diantaranya analisa data, USP, ESP, positioning, strategi kreatif, konsep teknis, dan media plan.

Bab IV

Bab ini berisi tentang perwujudan karya yang dibuat beserta mock up yang hendak di realisasikan. Pada bab ini juga berfungsi untuk memaparkan teknik yang digunakan dalam perancangan karya.

Bab V

Bab ini berisi tentang simpulan dan saran dari karya yang telah dibuat untuk isntitusi atau untuk dosen pengajar.