

### **BAB III**

#### **ANALISA DATA DAN KONSEP PERANCANGAN**

Data yang diperoleh sangat banyak dan rinci, maka harus diolah dan dianalisa menggunakan berbagai pendekatan, kemudian perancangan yang hendak dibuat dengan menggunakan beberapa konsep diantaranya sebagai berikut:

##### **A. Analisa Data**

Analisa data merupakan proses perincian atau pemodelan data untuk menemukan informasi yang digunakan kemudian dirancang menggunakan konsep perancangan untuk mendukung dan mengambil keputusan hingga kesimpulan pada suatu data. Menurut Miles and Huberman (dalam Sugiyono, 2017:133). mengemukakan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jauh, aktivitas tersebut berupa reduksi data, penyajian data dan verifikasi data. Beberapa hal yang perlu diketahui dalam analisa dan diantaranya :

##### **1. Segmentasi**

Segmentasi merupakan kegiatan membagi suatu pasar menjadi beberapa kelompok pembeli yang berdasarkan kebutuhan, karakteristik atau perilaku yang berbeda sesuai dari target Kebun Raya Indrokilo Boyolali.

Adapun segmentasi konsumen dari Kebun Raya Indrokilo Boyolali yaitu :

###### *a. Demografi*

- 1) Usia : 17- 35 tahun
- 2) Jenis Kelamin : Perempuan dan Laki-Laki

- 3) Agama : Semua Agama
- 4) Ekonomi : Semua Kalangan
- 5) Pendidikan : SD, SMP, SMA/K, Mahasiswa, Perkerja

*b. Geografi*

Geografi Boyolali sekitarnya khususnya daerah kecamatan Mojosongo dikarenakan Kebun Raya Indrokilo Boyolali pada lokasi di tengah kota Boyolali dengan tujuan target *audience* masyarakat Boyolali dan sekitarnya, lebih luas lagi pengunjung dalam maupun luar negeri.

*c. Psikografis*

Target *audience* pada perancangan ini adalah perempuan dan laki-laki dengan usia 14 hingga 25 tahun, mayoritas konsumen gemar menggunakan sosial media, maka fihak dari Kebun Raya Indrokilo Boyolali memberikan fasilitas spot foto yang *Instagramable* serta memberikan kesan yang menarik bagi pengunjung khususnya. Konsumen akan lebih tertarik, terpesona, dan kagum, tidak membosankan untuk berkunjung sekaligus menikmati pemandangan dan koleksi tanaman yang ada di dalam Kebun Raya Indrokilo Boyolali. Saat ini rata-rata dari pengunjung khususnya anak muda memilih untuk tempat rekreasi yang cocok buat melepaskan lelah dikala kerja maupun tempat ngobrol bersama keluarga.

d. *Behavior*

*Behavior* atau perilaku adalah serangkaian Tindakan yang dibuat oleh individu, organisme, sistem, atau *entitas* dalam hubungannya dengan dirinya sendiri atau lingkungannya, yang mencakup sistem atau organisme lain di sekitarnya serta lingkungan. Rata-rata pengunjung yang merupakan remaja hingga dewasa mencari tempat yang nyaman untuk mengisi waktu luangnya dengan melakukan kegiatan seperti rekreasi, *refreasing* ataupun sekedar berkumpul seperti ngobrol-ngobrol bersama keluarga atau teman.

2. *Unit Selling Proposition (USP)*

*Unit Selling Proposition (USP)* merupakan ciri khas produk atau jasa satu dengan yang lainnya. Dalam pemasaran, proposisi penjualan, juga disebut titik penjualan, atau proposisi nilai sebagai model bisnis, adalah merupakan strategi pemasaran untuk menginformasikan pelanggan tentang bagaimana merek atau produk sendiri lebih unggul dari pesaingnya. Memiliki lokasi yang strategis di tengah kota dan memiliki fasilitas seperti *free wifi*, mushola, toilet, serta adanya spot foto, tempatnya yang sejuk masih alami, fasilitas penyewaan sepeda, memiliki *website* dan beli tiketnya pakai aplikasi yang dibuat untuk mempermudah pembelian tiket kebun Raya Indrokilo Boyolali. Sehingga pengunjung akan lebih terpuaskan dengan layanan prima yang disediakan pihak pengelola Kebun Raya Indrokilo tersebut.

### 3. *Emotional Selling Proposition* (ESP)

*Emotional Selling Proposition* (ESP) adalah sebuah strategi yang dapat dilakukan untuk menghubungkan *brand* dengan emosi pelanggan. Strategi pendekatan ini diklaim lebih efektif dibandingkan memberikan harga rendah/murah pada produk yang dipasarkan kepada pelanggan. Kebun Raya Indrokilo Boyolali memiliki kawasan terpadu dengan berbagai macam penelitian maupun wisata edukasi seperti dapat mengetahui tanaman *endemic* yang ada di Kebun Raya Indrokilo Boyolali, dapat membantu meningkatkan rasa kepedulian dalam menjaga keanekaragaman hayati Indonesia. Diharapkan dapat memicu semangat pengunjung untuk dapat menikmati, mencurahkan perasaan pengunjung karena keindahannya dan menimbulkan perasaan bangga terhadap keberadaan kebun raya itu. Selain itu pengunjung akan mengabadikan momen-momen indah tersebut dengan cara mengambil gambar/ selfi. Sehingga akan memunculkan beberapa alasan mengapa pengunjung harus datang di Kebun Raya Indrokilo Boyolali, antara lain : a) timbul keinginan untuk selalu berkunjung dan mengabadikannya, b) menjadi tujuan/pilihan utama dalam berwisata, c) tempat studi dan penelitian penting tentang tanaman. Hal ini merupakan tempat wisata yang langka di daerah Boyolali, disinilah Kebun Raya Indrokilo Boyolali dapat menarik minat dari para wisatawan bukan tempat konservasi tanaman saja tetapi dibuat sebagai tempat pariwisata yang menarik. Oleh karena itu orang-orang yang menyukai wisata edukasi, maka sangatlah cocok untuk berkunjung ke Kebun Raya Indrokilo.

#### 4. Positioning

Definisi Positioning menurut Philip Kotler menyatakan bahwa *Positioning* adalah tindakan merancang produk, dan bauran pemasaran agar dapat tercipta kesan tertentu diingatan konsumen. (Wasana hal 402:2012). *Positioning* dapat diartikan rancangan, yaitu upaya untuk menempatkan suatu produk pada pola pikir konsumen sebagai produk yang dapat memenuhi kebutuhan konsumen. Positioning yang digunakan untuk desain visual Perancangan *Wayfinding* Kebun Raya Indrokilo Boyolali adalah menggunakan karakter *gaya visual Vintage* yang dapat bertujuan untuk mengenalkan Kebun Raya Indrokilo Boyolali ini dan menjadikan ciri khas Kebun Raya Indrokilo Boyolali ini menonjolkan visualisasi yang menarik dan unik, typografi serta menggunakan yang mengandung unsur klasik menjadikan salah satu tujuan untuk menarik pengunjung di Kebun Raya Indrokilo Boyolali ini. hal ini Desain *Wayfinding* Kebun Raya Indrokilo Boyolali adalah dengan target masyarakat sekitar dapat memberikan informasi pengunjung Kebun Raya Indrokilo Boyolali sekitarnya mengenai Kebun Raya Indrokilo Boyolali.

*Vintage* adalah gaya desain yang memberikan suasana dan atmosfer ruang yang klasik dengan tambahan elemen dekorasi yang cenderung antik. Hal-hal ini bisa ditunjukkan dengan kehadiran barang-barang lama, perabotan antik pada berbagai era di masa lalu, hingga koleksi langka lainnya. Meskipun judul *gaya visual vintage* ini masih dinikmati banyak orang dan berciri khas unik. Tujuannya untuk memancing imajinasi dan

memudahkan untuk memahaminya, karena masyarakat zaman sekarang lebih cenderung memahami melalui berupa tanda-tanda ketimbang membaca Grafis.

## **B. Strategi Kreatif**

### **1. Konsep Kreatif**

Ide dari Perancangan *Wayfinding* Kebun Raya Indrokilo Boyolali ini dikarenakan dengan adanya peningkatan dari pengunjung yang semakin meningkat pesat peminatnya, hal ini menyebabkan satu bisnis dibidang Pariwisata dan kawasan konservasi tanaman juga semakin meningkat. Di dalam perancangan ini penulis menggunakan sebuah konsep modern dan minimalis dengan sentuhan tradisional yang dimana konsep ini dipilih karena agar lebih menarik daya tarik minat pengunjung dan memberikan gambaran kepada pengunjung agar bisa menjadikan sebuah referensi dalam suatu bidang usaha yang lebih *kreatif, inovatif* dan *informatif*.

### **2. Konsep Visual**

Berikut ini merupakan beberapa penjelasan dari unsur-unsur visual yang ada pada perancangan ini :

#### *a. Layout*

Perancangan desain yang baik selain berdasarkan pada kematangan konsep juga tidak lepas dari perencanaan tata letak atau *layout*. *Layout* adalah usaha untuk menyusun, gambar, tabel dan lain-lain. Menjadi media komunikasi yaitu yang komunikatif, estetik dan menarik. (Hendratman 2010 85) Jenis *layout* pada Perancangan

Wayfinding Kebun Raya Indrokilo Boyolali adalah *axial layout*. *Axial layout* merupakan tata letak yang memiliki tampilan visual yang kuat ditengah halaman dengan tampilan elemen pendukung di sekeliling gambar utama hiasanya berupa gambar atau tulisan yang berhubungan dengan tampilan di tengah halaman sebagai titik.



**Gambar 33.** *Layout Axial*

Sumber (<https://images.app.goo.gl/NoSKkSWhBnTRsnja9>)

b. Visual

Jenis visual yang akan digunakan dalam proses perancangan *wayfinding* Kebun Raya Indrokilo Boyolali ini menggunakan konsep *modern minimalis* dengan gaya *visual minimalis* dan *professional/corporate* yang dapat menarik daya tarik minat pengunjung untuk berkunjung dan menikmati suasana yang ada dalam

Kebun Raya Indrokilo yang diaplikasikan di dalam area dan di luar area Kebun Raya Indrokilo. Hal ini agar dapat di kenal dan dapat mempermudah mendapatkan informasi, mempermudah memperoleh petunjuk arah bagi pengunjung Kebun Raya Indrokilo.



Gambar 34. Visual Vintage  
Sumber (<https://images.app.goo.gl/1jkw9vKqeUSu29XWA>)

c. Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan *Wayfinding* Kebun Raya Indrokilo Boyolali yaitu warna *Vintage*. Warna *Vintage* umumnya didominasi dengan warna-warna lembut atau warna pastel seperti hijau, telur asin, biru muda, orange, kuning, merah, pink, dan aquamarine. Diharapkan dengan pemilihan warna ini pembaca akan dapat merasakan suasana seakan-akan terbawa dalam suasana yang

sebenarnya. Meskipun warna lama menjadi ciri khasnya Kebun Raya Indrokilo yang unik dan ikonik.



**Gambar 35.** Contoh Gambar Warna *Vintage*  
Sumber (<https://images.app.goo.gl/7KkZNFpFFSH6JzZ8>)

#### d. *Typography*

Tipografi yang dimaksudkan disini adalah jenis huruf yang digunakan dalam setiap visualisasi desain yang ditampilkan dalam perancangan *Wayfinding* Kebun Raya Indrokilo Boyolali. Yang sesuai dengan konsep dan tema yang akan dirancang sehingga terjadi kesinambungan. *Font* yang digunakan yaitu *font quacker* dan *font*

*sekogure*. Font *Quacker* bersifat seperti *serif* sedangkan Font *sekogure* bersifat elegan *italic* dan *serif*.

**A B C D E F G H I J K L M N**

**O P Q R S T U V W X Y Z**

**a b c d e f g h i j k l m n**

**o p q r s t u v w x y z**

**0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

Gambar 36. Font *Quacker*  
Sumber (googlefont., 2023)

**A B C D E F G H I J K L M N**

**O P Q R S T U V W X Y Z**

**a b c d e f g h i j k l m n**

**o p q r s t u v w x y z**

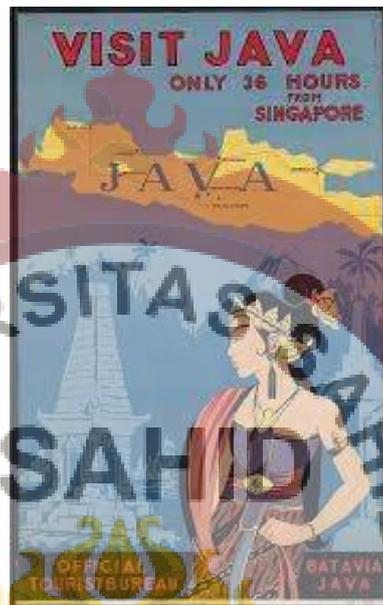
**0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

Gambar 37. Font *sekogure*  
Sumber (googlefont., 2023)

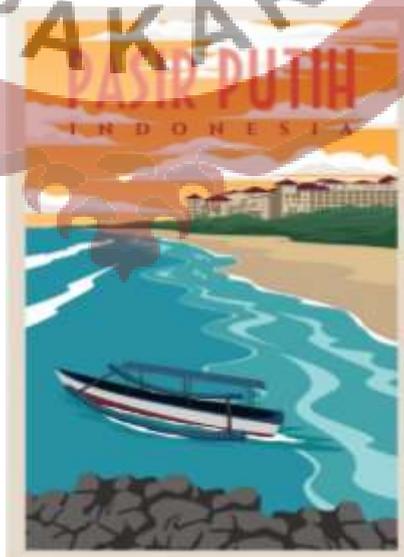
e. Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan berkaitan dengan elemen seni rupa yang mempunyai ciri khas sesuai dengan kebun raya. Pengambilan ilustrasi kebun raya tersebut bertujuan untuk memperindah tampilan dari

ruangan kebun raya yang juga bertujuan untuk memperjelas, menerapkan, mengarahkan dan mempermudah suasana ruangan perpaduan antara desain dengan teks yang ada.



**Gambar 38.** Contoh Gambar Ilustrasi  
Sumber (<https://images.app.goo.gl/yceNrqHrGMxuUsk7>)



**Gambar 39.** Contoh Gambar Ilustrasi  
Sumber (<https://images.app.goo.gl/DhnXsqvP3UHxXkk16>)

### 3. Konsep teknis

Berbagai peralatan yang digunakan dalam pembuatan ini antara lain adalah sebagai berikut:

a. *Laptop HP 14 - 154GCRQ White*



**Gambar 40.** Leptop HP 14 - 154GCRQ White  
Sumber (<https://images.app.goo.gl/cUSSqYffjPWmjAd66>)

Perancangan yang digunakan dari tahap awal sampai akhir digunakan untuk membuat dan mengedit dengan bantuan aplikasi yang berada dalam perangkat lunak tersebut, Leptop ini menggunakan  
Prosesor: Intel(R) Core(TM) i3-6006U CPU @ 2.00GHz 1.99 GH  
RAM:4GB dan Sistem Operasi : *Windows 10 Home* 64 bit.

b. *Printer Canon MP- 287*



**Gambar 41.** Printer Canon MP- 287 Black  
Sumber (<https://images.app.goo.gl/cUSSqYffjPWmjAd66>)

Perancangan yang digunakan dari tahap awal sampai akhir yang digunakan untuk mengeprint dan scan gambar gambar yang diperlukan pada tugas akhir.

c. *Corel Draw 2021*

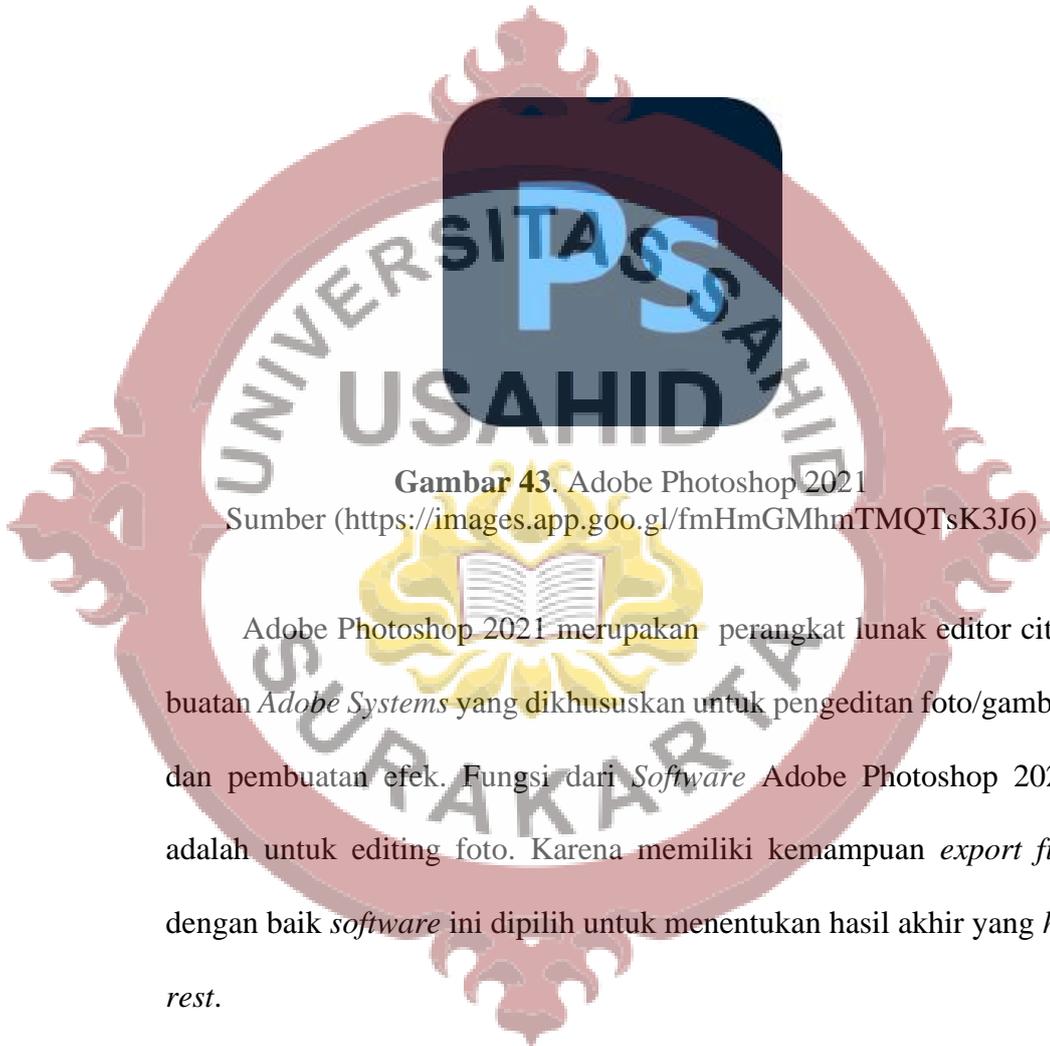


**Gambar 42.** Corel Draw 2021  
Sumber (<https://images.app.goo.gl/cUSSqYffjPWmjAd66>)

Corel Draw 2021 merupakan sebuah program software computer dengan *editor vector* yang berfungsi untuk mengolah gambar dan banyak digunakan pada bidang publikasi, percetakan, dan bidang lain yang

membutuhkan proses visualisasi. Corel Draw 2021 dapat menghasilkan gambar dengan kualitas baik dan tidak kalah dengan bitmap meskipun basis *vector*.

d. Adobe Photoshop 2021



**Gambar 43.** Adobe Photoshop 2021

Sumber (<https://images.app.goo.gl/fmHmGMhmTMQTsK3J6>)

Adobe Photoshop 2021 merupakan perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Fungsi dari *Software* Adobe Photoshop 2021 adalah untuk editing foto. Karena memiliki kemampuan *export file* dengan baik *software* ini dipilih untuk menentukan hasil akhir yang *hi-rest*.

### C. Media Plan

Media Pendukung digunakan sebagai cara mempromosikan hasil dari sebuah rancangan. Media Pendukung juga menjadi salah satu factor keberhasilan promosi suatu produk. Sehingga dipilahlah beberapa media pendukung yang digunakan, yaitu sebagai berikut :

a. Media Utama

1) *Wayfinding*

*Wayfinding* adalah keseluruhan konsep dari suatu visual bangunan/ruang/area yang berfungsi untuk menciptakan suatu bentuk mental map pada pengunjung terhadap suatu lokasi/area/lingkungan yang dituju.

b. Media Pendukung

1) Spanduk

Spanduk atau panji adalah sebuah bendera berukuran panjang yang menampilkan sebuah simbol, logo, slogan atau pesan lainnya. Bendera yang dirancang disamakan dengan tameng dalam sebuah lambang adalah sebuah spanduk lengan. Kebanyakan spanduk atau panji memiliki proporsi dimensi lebar di atas 1 meter.

Media spanduk ini sangat cocok buat memperkenalkan atau mempromosikan tempat wisata Kebun Raya Indrokilo, yang akan dibaca oleh wisatawan/pengunjung sebagai sumber informasi yang diperlukannya.

2) *Roll banner*

Seperti namanya, spanduk menggulung adalah jenis spanduk yang penggunaanya ditarik dari bawah ke atas *header*. Media *roll banner* ini sangat cocok buat memperkenalkan atau mempromosikan tempat wisata Kebun Raya Indrokilo. *Roll banner* akan lebih menarik jika diperhitungkan tempat pemasangannya di lokasi yang strategis,

menghadap langsung kepada para pengunjung, *lay out* yang rapi, indah dan menarik, serta berupa informasi detail yang sangat dibutuhkan oleh pengunjung.

## 2) *Brosur*

*Brosur* adalah buku kecil berisi informasi-informasi yang diterbitkan secara tidak berkala yang dapat terdiri dari satu hingga sejumlah kecil halaman, tidak terkait dengan terbitan lain, dan selesai dalam sekali terbit. Halamannya sering dijadikan satu, biasanya memiliki sampul, tetapi tidak menggunakan jilid keras.

Media brosur ini sangat cocok buat memperkenalkan atau mempromosikan wisata tersebut dan mudah disebar luaskan kepada pengunjung, karena sifatnya yang kecil, ringan, akan tetapi memuat informasi yang komplit dan detail. Sehingga diharapkan seakan-akan semua pertanyaan dari pengunjung, dengan sendirinya bisa terjawab oleh *brosur* tersebut.

## 3) *Baju*

Baju adalah istilah untuk pakaian yang digunakan untuk menutupi badan, terutama badan bagian atas. Bagian yang ditutupi dapat bermacam-macam tergantung jenis bajunya. Media baju ini sangat cocok buat memperkenalkan atau mempromosikan wisata tersebut soalnya baju merupakan kebutuhan sehari-hari dan di pakai setiap harinya maka dari itu mempromosikan wisata di media baju.

#### 4) *Totebag*

Tas jinjing adalah tas berbentuk kantong dengan tali di bagian atas untuk dibawa dengan menjinjing. Banyak tas jinjing berbahan dasar kain belacu. Tas belacu ini memiliki warna putih dan sedikit cream kecokelatan. Tas ini harus dibuat dengan tampilan yang unik, lebih menarik, dan sangat bermanfaat bagi pengunjung di Kebun Raya Indrokilo Boyolali.

Media *totebag* yang bermotif/bergambar tentang keanekaragaman tanaman dan tempat ikonik ini sangat cocok buat memperkenalkan atau mempromosikan wisata tersebut. Hal ini disebabkan *totebag* merupakan sebagai tempat bawaan barang-barang kita sehari-hari. Apalagi jaman sekarang kebanyakan orang membawa/memakai *totebag* sebagai fashion, mulai dari kalangan anak muda hingga kalangan profesional, maka dari itu mempromosikan wisata di media *totebag* akan lebih efektif, efisien dan tampil lebih elegan.

#### 5) Gantungan Kunci

Gantungan kunci (bahasa Inggris: *Keychain*) adalah gantungan kecil yang digunakan untuk mengaitkan suatu benda kecil dengan lubang kunci. Gantungan kunci biasanya terbuat dari logam, plastik, bahkan karet yang terbaru bahan akrilik. Sebuah gantungan kunci juga dapat dihubungkan dengan beberapa gantungan kunci lainnya.

Fungsi yang paling utama dari gantungan kunci tentunya sebagai tempat untuk menggantung kunci. Dengan menggunakan gantungan kunci, kalian akan lebih mudah saat menyimpan kunci yang bentuknya kecil itu agar tidak mudah hilang atau terselip. Pembuatan gantungan kunci ini sebagai media promosi Kebun Raya Indrokilo Boyolali untuk mempermudah memperkenalkan pengunjung Kebun Raya Indrokilo dan bisa sebagai souvenir buat pengunjung Kebun Raya Indrokilo. Pada jaman sekarang gantungan kunci lebih banyak di gunakan pada komunitas-komunitas, organisasi besar maupun kecil. Misalnya gantungan kunci motor/ mobil dan aksesoris tas.

6) Booklet

Booklet dapat hadir dalam beraneka bentuk dan ukuran, tetapi lebih kecil dari buku pada umumnya. Umumnya, booklet hanya terdiri dari beberapa lembar kertas berukuran A4 yang dilipat menjadi dua. Jika kamu berusaha mendapatkan gambaran bentuknya, pikirkanlah brosur.

Booklet adalah buku kecil yang berfungsi sebagai selebaran. Kini booklet umum digunakan oleh perusahaan atau bisnis sebagai media informasi untuk menyampaikan rincian informasi produk. Tidak jarang pula booklet dicetak untuk mempromosikan perusahaan itu sendiri. Dengan kata lain, booklet adalah buku berukuran kecil dan biasanya tipis yang digunakan untuk menampilkan produk atau

layanan suatu perusahaan. Kita sudah membahas pengertian booklet dan sudah disinggung juga bahwa booklet digunakan oleh perusahaan untuk menyampaikan informasi produk atau mempromosikan perusahaan. Booklet merupakan alat pemasaran dengan biaya terjangkau. Jika kamu memiliki printer, kamu dapat mencetak booklet sendiri. Tanpa printer pun, kamu tetap bisa mencetak booklet di percetakan.

7) ID Card

ID Card digunakan sebagai tanda pada crew Kebun Raya Indrokilo Boyolali.

