

### **BAB III**

## **ANALISA DATA DAN KONSEP PERANCANGAN**

Setelah mendapat data-data dari Identifikasi data Kampoeng Batik Laweyan yang berkaitan dengan tema/objek pada bab sebelumnya, maka data-data tersebut sangat membantu sebagai bahan dasar membuat konsep dasar perancangan *Environmental Graphic Design* Kampoeng Batik Laweyan Kota Surakarta, termasuk analisa data dan juga strategi kreatifnya.

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

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

Guna tercapainya proses perancangan *Environmental Graphic Design* Kampoeng Batik Laweyan Kota Surakarta, Target di tentukan dengan berbagai pertimbangan sebagai berikut.

###### **a) Demografi**

**Umur** : 30 tahun – 45 tahun

**Jenis Kelamin** : Laki-Laki & Perempuan

**Agama** : Semua Agama

**Tingkat Ekonomi** : Menengah keatas

**Pendidikan** : Sarjana & Pekerja

###### **b) Geografis**

Lokasi : Jawa Tengah dan DI Yogyakarta

**c) Psikografis**

Berdasarkan data demografis diatas dapat disimpulkan bahwa target audience dari perancangan *Environmental Graphic Design* Kampoeng Batik Laweyan Kota Surakarta adalah masyarakat ekonomi menengah keatas yang menyukai wisata belanja dan juga sering mendatangi tempat wisata edukasi. Dengan rentang usia 30-45 tahun dan tingkat pendidikan dari Sarjana hingga Pekerja.

**d) Behavior**

Segmentasi *Behavior* ditujukan kepada semua jenis kelamin baik itu laki-laki maupun perempuan yang mana mereka menyukai daya tarik pada batik dan menyukai wisata belanja dan edukasi.

**2. USP**

Kampoeng Batik Laweyan merupakan tempat wisata belanja sekaligus edukasi mengenai semua proses dari membatik mulai dari bahan kain polos menjadi kain batik, berbagai macam motif batik maupun proses teknik membatik tersedia di satu kawasan ini, selain itu terdapat berbagai situs cagar budaya yang masih ada sejak Kampoeng Batik Laweyan ini berdiri, beberapa masih difungsikan sampai sekarang seperti tempat ibadah yaitu Langgar Merdeka & Masjid Laweyan. Berbeda dengan tempat wisata batik lainnya, wisatawan dapat berjalan menuju ke toko batik sambil melihat suasana yang masih asri dan bangunan-bangunan kuno yang terlihat unik di sekitar kawasan Kampoeng Batik Laweyan yang sangat memiliki ciri khas yang unik sehingga banyak menarik minat wisatawan baik lokal maupun mancanegara .

### 3. ESP

Kampoeng Batik Laweyan memiliki kawasan terpadu dengan berbagai macam ragam batik maupun wisata edukasi seperti belajar membatik sangat meningkatkan rasa bangga terhadap salah satu warisan budaya Indonesia, Sangat banyak wisatawan yang ingin mengetahui lebih dalam tentang batik, disinilah Kampoeng Batik Laweyan dapat menarik minat dari para wisatawan bukan hanya sekedar untuk belanja namun juga untuk mempelajari sesuatu. Maka dari itu orang-orang yang menyukai wisata edukasi sangat cocok untuk berkunjung ke Kampoeng Batik Laweyan.

### 4. Positioning

Positioning dalam perancangan *Environmental Graphic Design* Kampoeng Batik Laweyan Kota Surakarta ini dengan cara mengkomunikasikan secara visual yang terkandung dalam beberapa motif batik khas Kota Surakarta serta icon-icon penunjangnya. Tujuannya untuk memancing imajinasi dan memudahkan untuk memahaminya, karena masyarakat zaman sekarang lebih cenderung memahami lewat tanda ketimbang membaca. Grafis yang dipakai lebih bergaya *modern pattern*. Ciri khas dari *modern pattern* yaitu lebih *simple, clean*, tegas namun tetap menggunakan unsur yang terdapat di Kampoeng Batik Laweyan.

Gaya visual pada *Environmental Graphic Design* Kampoeng Batik Laweyan lebih bergaya visual *modern pattern* dimana pada gaya visual ciri khasnya menggunakan warna *minimal* atau warna-warna yang cenderung solid dan cepat ditangkap oleh indera penglihatan.

## **B. Strategi Kreatif**

### **1. Konsep**

Hasil dari perancangan ini berupa *Environmental Graphic Design* Kampoeng Batik Laweyan dengan teknik grafis modern pattern. Diharapkan Masyarakat akan tertarik untuk melihat visual *EGD* ini dan mengerti tentang maksud sistem informasi ini dibuat. Konsep estetis dan strategi kreatif sangat diperlukan untuk menyesuaikan rancangan dengan target audiencenya.

#### **a) Strategi Visual**

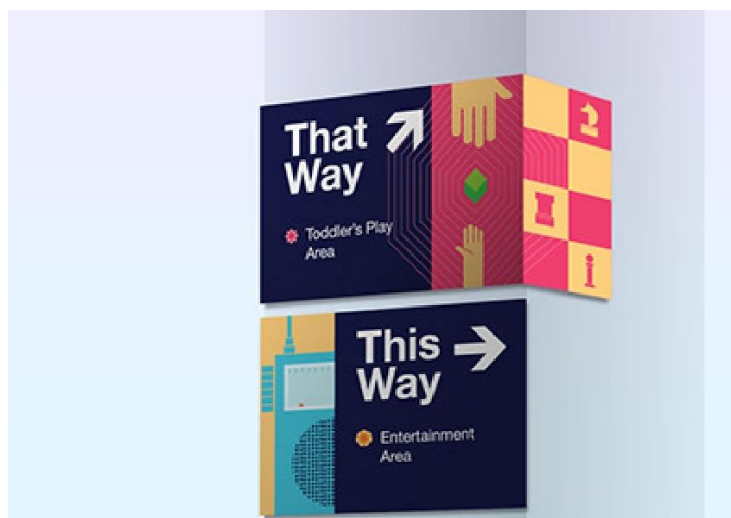
##### **1. Pattern**

Gaya desain yang digunakan untuk perancangan ini berupa *Environmental Graphic Design* Kampoeng Batik Laweyan ini yaitu bergaya modern pattern. Gaya ini dipilih karena ingin merubah *image* Kampoeng Batik Laweyan yang terkesan tua menjadi lebih *fresh* selain itu juga terkait dengan *readability* yg harus jelas. Teknik dalam pembuatan grafis nanti menggunakan teknik *outline & solid icon pattern*. Teknik teknik *outline & solid icon pattern* adalah teknik pembuatan vector grafis dengan pengulangan objek-objek grafis dapat diambil garis luar atau bentuk solid.

Berikut ini beberapa referensi:



**Gambar 06.** EGD Porto Alegre  
Sumber (behance.net, 2021)



**Gambar 07.** EGD This Way  
Sumber (behance.net, 2021)



**Gambar 08.** EGD Api Skate Park  
 Sumber (behance.net, 2021)

## 2. Tipografi

Tipografi yang dimaksudkan disini adalah jenis huruf yang digunakan dalam setiap visualisasi desain yang ditampilkan dalam perancangan *Environmental Graphic Design* Kampoeng Batik Laweyan. Yang disesuaikan dengan konsep dan tema yang akan dirancang sehingga terjadi kesinambungan. Font yang digunakan yaitu Philosopher yang mirip dengan aksara Jawa dengan sedikit perubahan pada *serif*.

Philosopher  
 REGULAR *ITALIC* **BOLD** ***BOLD ITALIC***  
 ABCDEFGHIJKLM  
 NOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

**Gambar 09.** Font Philosopher  
 (Sumber : googlefont.com, 2021)



**Gambar 10.** Logo Kampong Batik Laweyan  
(Sumber : Fakhrin Alfitra, 2021)

### 3. Warna

Warna yang digunakan untuk perancangan *Environmental Graphic Design* Kampong Batik Laweyan ini diambil dari warna-warna yang dipakai di sekitar kawasan Kampong Batik Laweyan, sehingga diharapkan dengan pemilihan warna ini pembaca dapat merasakan suasana yang sebenarnya.



**Gambar 11.** Colour Pallette  
(Sumber : Fakhrin Alfitra, 2021)

#### 4. Konsep Teknis

Perancangan *EGD* ini diawali dengan sketsa manual lalu dimasukkan kedalam Laptop untuk selanjutnya diproses dengan software grafis. Pada perancangan karya ini menggunakan software untuk menunjangnya, software yang digunakan dalam Perancangan *EGD* ini adalah sebagai berikut :

- Adobe Photoshop CS 6



**Gambar 12.** Logo Adobe Photoshop CS6  
(Sumber : [www.google.com](http://www.google.com), 2021)

Fungsi dari software *Adobe Photoshop* adalah untuk editing foto. Karena memiliki kemampuan export file foto dengan baik software ini dipilih untuk menentukan hasil akhir yang *hi-rest*.



- Adobe Illustrator CS 6



**Gambar 13** : Logo Adobe Illustrator CS6

(Sumber : [www.google.com](http://www.google.com), 2021)

*Adobe Illustrator CS 6* merupakan software pengolah gambar berjenis *vector*, dimana gambar tidak akan pecah walaupun dilakukan *zooming* atau *scaling* secara maksimal. Software ini digunakan untuk pembuatan text dan pembuatan logo pada saat proses produksi. *Software* yang digunakan pada proses editing dan layout ini menggunakan versi *Adobe Illustrator CS 6*

## 2. Media Plan

Pemilihan media yang digunakan untuk menunjang branding dari perancangan ini adalah :

- **Stationery Set**

Stationery Set digunakan untuk menunjang kegiatan surat menyurat Kampoeng Batik Laweyan Kota Surakarta.

- **ID Card**

ID Card digunakan sebagai tanda pada crew Kampoeng Batik laweyan Kota Surakarta

- **T-Shirt**

Tshirt nanti digunakan untuk menunjang branding Kampoeng Batik Laweyan untuk penjualannya, Yang dimana tshirt sangat populer disegala kalangan usia.

- **Polo Shirt**

Polo Shirt nanti digunakan untuk menunjang branding Kampoeng Batik Laweyan sebagai seragam para pekerja, Yang dimana polo shirt sangat populer disegala kalangan usia.

- **Stiker**

Stiker mungkin media penunjang branding yang sangat sederhana, dan stiker itu berfungsi bukan hanya dekorasi atau hiasan saja. Faktanya, Stiker cukup populer bagi konsumen segala usia dan sangat efektif untuk memperluas jangkauan pasar.

- **Photo Poster**

Poster cukup populer peminatnya disegala usia untuk mengoleksinya ataupun ditempel dikamar.

- **Roll banner**

Roll banner adalah jenis banner yang penggunaannya ditarik bagian rollnya dari bawah keatas atau dari atas kebawah pada headernya gunanya untuk menambahkan informasi laweyan ke pengunjung.

- **Totebag**

Totebag digunakan karena mudah digunakan dan bisa dibawa bawa semacam tas namun lebih efisien. Totebag sendiri banyak cukup populer peminatnya disegala usia dan juga menarik sebagai media promosi Kampoeng Batik Laweyan Kota Surakarta.

- **Topi**

Topi banyak digunakan di kalangan usia muda atau dewasa dan sangat cocok dipakai pada saat cuaca panas di Laweyan.

- **Masker**

Masker dipakai sebagai media supaya semua yang akan berkunjung ke Kampoeng Batik Laweyan mematuhi protokol kesehatan.