

INTI SARI

Perancangan Wahana Virtual Reality Tentang Binatang di Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan Bukittinggi. Kurangnya media edukasi yang disediakan di Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan Bukittinggi karena media informasi tentang Binatang yang digunakan saat ini masih belum memadai, Seharusnya Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan Bukittinggi sebagai satu satunya Kebun Binatang yang ada di Sumatra Barat harus bisa memberikan kesan lebih kepada pengunjung seperti sarana edukasi tentang mengenal sifat dan karakter tentang binatang yang berada disana. Dalam perancangan ini menggunakan teori Animasi (Munir: 2012) yang akan memberikan wahana baru ditampilkan melalui teknologi kaca mata Virtual Reality guna untuk memberikan informasi kepada pengunjung dengan target anak-anak supaya proses edukasi dapat tersajikan dan tersampaikan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam perancangan ini adalah observasi, wawancara, dan studi pustaka. Mencari solusi dengan melakukan analisis data dengan analisis SWOT, analisis SUPER-A, dan *marketing mix*. Setelah solusi ditemukan barulah masuk ke tahap pra-produksi, produksi, pasca produksi, dan evaluasi.

Dengan adanya media promosi ini, diharapkan nantiya bisa memberikan informasi kepada pengunjung terutama anak anak serta dapat menambah sarana baru untuk Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan Bukittinggi itu sendiri. Perancangan bauran media seperti poster, brousur, banner, jejaring sosial, dan merchandise berisikan tentang pengenalan media informasi tentang binatang dan pengenalan tentang Teknologi Virtual Reality. Sehingga dapat meningkatkan daya tarik wisata dan perekonomian Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan Bukittinggi.

Kata Kunci : Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan Bukittinggi, informasi dan edukasi , Binatang, Animasi, Virtual Reality.

ABSTRACT

Design of Virtual Reality Vehicles About Animals in the Kinantan Bukittinggi Wildlife and Culture Park. The lack of educational media provided at the Kinantan Bukittinggi Wildlife and Culture Park because the information media about animals that are currently used is still inadequate, the Kinantan Bukittinggi Wildlife and Culture Park as the only zoo in West Sumatra should be able to give a more impression to visitors such as means of education about knowing the nature and character of the animals that are there. In this design, animation theory is used (Munir: 2012) which will provide a new vehicle to be displayed through Virtual Reality glasses technology in order to provide information to visitors with a target audience of children so that the educational process can be presented and conveyed. Data collection methods used in this design are observation, interviews, and literature study. Looking for solutions by analyzing data with SWOT analysis, SUPER-A analysis, and marketing mix. After the solution is found, then it goes to the pre-production, production, post-production, and evaluation stages.

With this promotional media, it is hoped that later it can provide information to visitors, especially children and can add new facilities for the Kinantan Bukittinggi Wildlife and Culture Park itself. The design of the media mix such as posters, brochures, banners, social networks, and merchandise contains the introduction of information media about animals and the introduction of Virtual Reality Technology. So that it can increase the tourist attraction and economy of the Kinantan Bukittinggi Wildlife and Cultural Park.

Keywords: Kinantan Bukittinggi Cultural and Wildlife Park, information and education, Animals, Animation, Virtual Reality.