

ABSTRAK

Taman rekreasi alam Mayang merupakan satu-satunya taman rekreasi terbesar yang telah ada cukup lama di Kota Pekanbaru. Pada awalnya Taman Rekreasi Alam Mayang hanya berupa kebun dengan kolam pancing saja. Saat ini Taman Rekreasi ini terus melakukan pembenahan diri untuk menghadapi kebutuhan para pengunjung setiap hari. Alam Mayang juga sudah memiliki Logo, *Mapping*, dan Sistem tanda yang dipergunakan untuk mempermudah para pengunjung dalam mengidentifikasi lingkungan. Akan tetapi sistem tanda yang telah ada masih belum teridentifikasi dengan baik dan belum optimal dari bentuk ataupun fungsinya.

Secara solusi desain dipilihlah Redesain grafis Lingkungan sebagai pemecahan permasalahan untuk lingkungan taman rekreasi dan para pengunjung. Dengan adanya Redesain Grafis Lingkungan secara keseluruhan, identitas, fasilitas, tempat dan semua yang berkaitan dengan Taman Rekreasi Alam Mayang dapat terkoordinir dengan baik. Dalam perancangan Redesain Grafis Lingkungan ini, sistem tanda merupakan poin utama sebagai pemecah permasalahan yang ada. Sistem tanda yang dirancang harus dapat terintegritas dengan baik serta mampu membantu para pengunjung dalam mengidentifikasi lokasi Taman Rekreasi Alam Mayang.

Kata kunci : Taman Rekreasi Alam Mayang, Redesain Grafis Lingkungan, Sistem Tanda.

ABSTRACT

Alam Mayang is the only largest recreational park that has existed for quite long time in Pekanbaru City. Formerly, Alam Mayang recreational park was only a garden with a fishing pond. Nowadays, this park has done great effort in improving the existing signs system to ease the visitors in identifying the area of the recreational park. Alam Mayang has provided a Logo, Mapping, and Sign System to facilitate the visitors, however, the forms and function those Logo, Mapping, and Sign System have not been identified well and optimally.

For the design solution, Graphic Environmental Redesign has been chosen as the problem solving for the recreational park environment and the visitors. By Graphically Redesigning the entire environment, the identity, facilities, places and everything related to Alam Mayang Recreation Park can be well coordinated. In designing the Graphic Environmental Redesign, the sign system is the main point as the solution for the current problem. The sign system which is designed must be well integrated and to help the visitors in identifying the location of Alam Mayang recreational park.

Keywords: Alam Mayang recreational park, Graphic Environmental Redesign, Sign System.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xvi
GAFTAR TABEL	xvii
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xix
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	5
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah dan Strategi Perancangan	7
D. Tujuan Perancangan.....	7
E. Manfaat Perancangan	7
F. Orisinalitas Perancangan	15
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Tinjauan Umum	16
1. Grafis Lingkungan	19
2. <i>Gestalt</i>	20
4. Warna	22
B. Tinjauan Khusus	23
1. Pengertian Taman Rekreasi.....	23
a. Pengertian Taman Rekreasi.....	23
b. Macam-Macam Rekreasi	25
2. Redesain	26
c. Pengertian Redesain	26
d. Alasan Meredesain	28
3. Wisata Alam Mayang.....	31
4. Data Visual.....	31
a. Lingkungan Wisata Alam Mayang	39
b. Analisa Grafis Lingkungan Yang Sudah Ada.....	40
1) Logo Taman Rekreasi Alam Mayang.....	41
2) Mapping Dari Taman Rekreasi Alam Mayang.....	42
3) Sign System Yang Ada Di Alam Mayang.....	46
 BAB III METODE PERANCANGAN	
A. Ruang Lingkup Perancangan	47
1. Geografi.....	47
2. Psikografis.....	47
3. Demografi	48

B. Metode Pengumpulan Data	48
1. Wawancara.....	49
2. Observasi.....	49
C. Metode Perancangan	50
1. <i>Strength</i>	51
2. <i>Weakness</i>	51
3. <i>Opportunity</i>	51
4. <i>Threath</i>	52
D. Strategi Media dan Aplikasi Media.....	52
E. Struktur Perancangan.....	53

BAB IV PROSES PERANCANGAN

A. Fraktal Umum	54
B. Fraktal Khusus	55
C. <i>Brainstorming</i>	56
D. Perancangan Logo.....	57
1. Konsep perancangan Logo	57
a. Landasan Perancangan Logo	58
b. Identifikasi Logo.....	59
2. <i>Picture Mark</i>	59
a. Studi Alternatif Sketsa <i>Picture Mark</i>	60
1) Logo	60
2) Sketsa	63
b. Alternatif <i>Picture Mark</i> Digital	64
c. Sketsa Terpilih.....	65
d. Final <i>Picture Mark</i>	66
3. Studi Tipografi.....	67
a. Studi <i>Letter Mark</i> Alternatif	67
b. Alternatif <i>Letter Mark</i> Digital	69
c. Tipografi Untuk Media Aplikasi.....	70
4. Desain Alternatif Logo	71
5. <i>Letter Mark</i> Terpilih	71
6. Studi Sintesis	73
7. <i>Review</i>	74
8. Final Logo (B/W)	75
a. Orisinal	75
b. Estetis	75
c. Dinamis.....	76
d. Komunikatif	76
9. Positif Negatif Logo	77
10. Studi Warna	79
11. Formula Warna	80
12. Final Logo	81
a. Makna Logo.....	82
b. Makna Warna	83

13. <i>Grid System</i>	84
14. Skala	85
E. Proses Perancangan Pictogram	86
1. Studi bentuk Pictogram	68
a. Sketsa Alternatif	102
b. Komputerisasi	108
c. Penerapan Warna Pictogram	109
2. Perancangan <i>Sign System</i>	112
a. Studi Bentuk Sign (<i>standing</i>).	116
b. Studi Bentuk Media Sign (<i>High standing</i>)	123
c. Perancangan Penerapan Media	128
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	129
B. Saran	130
 DAFTAR PUSTAKA	
 LAMPIRAN	