



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

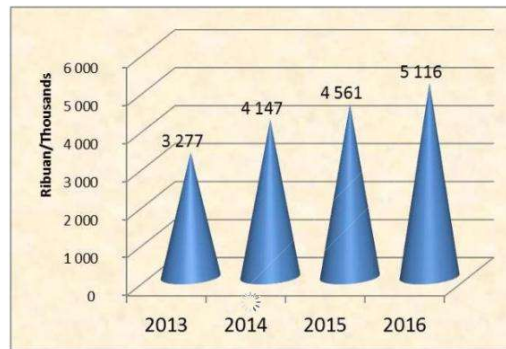
### 1.1. Latar Belakang

Ragam Indonesia yang terdiri dari kebutuhan pokok masyarakatnya seperti sandang, pangan, dan papan sangat menarik untuk diangkat menjadi sebuah topik bahasan. Hal yang akan diangkat oleh penulis adalah pangan karena kemanapun manusia pergi, makanan adalah hal yang paling dicari. Makanan adalah bagian dari kuliner, minuman pun termasuk dalam kuliner. Setiap daerah di Indonesia memiliki cita rasa yang berbeda beda. Salah satu kota besar di Indonesia yang terkenal dengan ragam kulinernya adalah Bogor.

Banyaknya kuliner di kota Bogor dapat membuat para pendatang yang akan ke kota Bogor bingung dalam menentukan tempat makan yang akan dikunjungi terutama jika ia ingin berwisata kuliner. Menurut artikel dari *world food travel association*, wisata kuliner merupakan pencarian sebuah pengalaman menyicipi makanan dan minuman yang unik dan memiliki kesan, dari hal itu wisata kuliner menjadi menarik untuk dibahas pada penelitian ini. Menurut artikel tersebut pula dinyatakan bahwa wisata kuliner dapat memberi dampak positif kepada perkembangan pariwisata suatu kota atau negara. Hal tersebut juga didukung lewat data dari *Badan Pusat Statistik kota Bogor* bahwa jumlah wisatawan nusantara kota Bogor yang terus bertambah dari tahun 2013 yang hanya 3,2 juta orang hingga 2016 berjumlah 5,1 juta orang. Pada data yg didapat pula dari *Badan Pusat Statistik kota Bogor*, terdapat 654 perusahaan perdagangan

yang termasuk didalamnya adalah restoran atau tempat makan pada tahun 2017. Dari hal tersebut, rekomendasi berdasarkan testimoni dan *review* sangat dibutuhkan.

Gambar/Picture 8.1  
Perkembangan Jumlah Wisatawan Nusantara yang  
Berkunjung ke Kota Bogor (Ribuan Orang)  
Tahun 2013-2016



Gambar 1.1 Jumlah Wisatawan kota Bogor

(sumber : Badan Pusat Statistik kota Bogor)

Ragam kuliner yang ada di kota Bogor, testimoni dari orang-orang yang sudah pernah mengunjungi tempat kuliner tersebut dapat diolah dan dijabarkan menjadi data yang akan diproses menjadi sebuah informasi yang akan disampaikan. Dari pernyataan tersebut penulis merasa infografis merupakan media yang tepat untuk mengolah data menjadi informasi yang menarik.

Infografis memiliki macam-macam bentuk untuk menyampaikan sebuah informasi yang membosankan salah satunya adalah animasi 3D. Infografis animasi menjadi alternatif media untuk memberikan informasi yang tidak bisa dijelaskan secara statis. Dalam kasus rekomendasi kuliner di kota Bogor,

infografis animasi 3D dipilih karena mampu menggambarkan dengan animasi dan efek suara sehingga penonton bisa merasakan suasana kota Bogor.

Dalam infografis berbentuk animasi 3D ada beberapa sudut pandang yang digunakan, salah satunya adalah *isometric view*. Infografis animasi 3D dengan sudut pandang isometric dianggap mampu menggambarkan secara luas dan dapat memberikan informasi seperti rute perjalanan dan dapat mudah dimengerti oleh penonton.

Dalam infografis animasi 3D yang memvisualisasikan kota Bogor di dalamnya memiliki banyak aset environment di dalamnya, maka environment adalah hal yang penting dalam infografis tersebut dan akan berperan dalam memberikan informasi dari data yang ada. Bahasan kali ini merujuk spesifik pada environment bangunan tempat makan yang akan direkomendasikan oleh penulis. Environment bangunan tempat makan yang dirancang oleh penulis merujuk pada bangunan asli dan melalui studi dan riset bangunan dan menjadikannya emphasis agar penonton bisa mengerti tempat makan yang akan direkomendasikan oleh penulis.

Dalam dunia komunikasi dan tanda, ada 3 macam tanda, yaitu ikon, simbol, dan indeks. Ikon adalah tanda yang paling sederhana dan hanya merepresentasikan sesuatu yang ditandainya sesuai dengan apa adanya. Ikon hanya bertugas menyederhanakan bentuk, tetapi dengan mengambil elemen yang paling merepresentasikan bentuk yang ditandai. Dari hal tersebut, untuk memisahkan antara environment secara keseluruhan dengan environment yang

dibahas, penulis menggunakan ikon agar environment yang dibahas menjadi fokus utama.

Dari hal diatas, topik bahasan “Perancangan environment infografis dengan konsep *isometric design* berjudul *Flavorful Bogor*“ menjadi penting karena environment, khususnya bangunan tempat makan yang akan direkomendasikan, adalah elemen utama dalam infografis tersebut, dan untuk memberikan informasi bentuk bangunan tempat makan secara jelas agar informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan oleh penonton.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana perancangan environment infografis dengan konsep *isometric design* berjudul *Flavorful Bogor* ?

### **1.3. Batasan Masalah**

Dalam pokok pembahasan environment ini, penulis membatasi masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

1. Environment yang akan menjadi pokok bahasan skripsi adalah environment Jalan Suryakencana, khususnya 3 bangunan (bangunan restoran Soto Mie Agih, gerobak Es Bir Kotjok Bogor si Abah, dan gerobak Lumpia Basah) .
2. Environment yang dibuat untuk infografis “*Flavorful Bogor*” memiliki style *isometric design*.

3. Elemen *Environment* yang akan dibahas adalah penyederhanaan atau simplifikasi bentuk dan material yang digunakan bangunan yang akan dibahas.

#### **1.4. Tujuan Skripsi**

Perancangan tugas akhir ini mencapai tujuan untuk merancang environment infografis dengan konsep *isometric design* dengan judul “Flavorful Bogor”.

#### **1.5. Manfaat Skripsi**

Manfaat yang diberikan dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Pembaca / audiens dapat menangkap informasi berupa cara merancang visual environment bangunan tempat makan menjadi sebuah ikon kuliner kota Bogor.
2. Penulis dapat merancang dan menerapkan konsep konsep environment yang tepat sehingga dapat merancang visual bangunan yang ikonik. Serta peneliti memiliki pengetahuan dan wawasan mengenai konsep konsep environment untuk menjadikannya ikonik.
3. Menjadi aset tinjauan pustaka untuk perseorangan yang akan membahas environment, khususnya menjadikan bangunan menjadi ikonik.