



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Kebun Binatang Ragunan didirikan pada 19 September 1864 di Batavia yang awalnya bernama *Planten en Dierentuin*, merupakan Kebun Binatang pertama di Indonesia. Wilayah Kebun Binatang seluas 10 hektar di kawasan Cikini merupakan pemberian Raden Saleh, yaitu seorang pelukis ternama Indonesia. Kemudian pada tahun 1949 namanya diubah menjadi Kebun Binatang Cikini (*Cikini Zoo*). Setelah dipindahkan ke kawasan Ragunan, Pasar Minggu oleh Pemerintah Jakarta, namanya diubah menjadi Taman Margasatwa Ragunan pada 22 Juni 1966.

Taman Margasatwa Ragunan ini dapat dikatakan sebagai *memorable place* karena keberadaannya sudah mewakili banyak generasi sejak tahun 1864 sampai saat ini. Namun berdasarkan observasi secara *online* dan wawancara langsung dengan pihak humas Taman Margasatwa Ragunan, media teknologi dan informasi *offline* yang terkait dengan elemen desain komunikasi visual yang telah ditawarkan oleh pihak Taman Margasatwa Ragunan, belum mampu menjadi media yang efektif untuk menarik minat masyarakat khususnya di Jakarta.

Sedangkan perkembangan teknologi secara global dan tuntutan kebutuhan target audiens akan kemudahan dalam mengakses informasi sangat penting untuk menarik minat pengunjung. Sesuai dengan target audiens yang penulis tuju yaitu remaja, penulis memutuskan untuk membuat desain media interaktif untuk profil

wisata Taman Margasatwa Ragunan, karena salah satu sifat media interaktif adalah cepat disebarluaskan karena didukung oleh perkembangan teknologi yang ada saat ini, dan media interaktif memiliki model desain yang dapat bergerak dan dapat berinteraksi terhadap pengguna yang masih awam (Munir, 2012:24) ditunjang dengan adanya sistem *sustainable* yang ramah, sehingga media interaktif diharapkan dapat digunakan oleh semua kalangan.

Pemilihan media interaktif sebagai penyebaran informasi disesuaikan dengan perilaku remaja yang menginginkan hal yang mudah, praktis dan menarik dalam mengakses informasi. Media interaktif dalam hal ini adalah media aplikasi yang dapat diunduh di *gadget*. Kemudahan dan keatraktifan media interaktif dengan fokus pada aplikasi tidak berbayar pada *gadget* ini diharapkan dapat menjawab kebutuhan target audiens.

1.2. Rumusan Masalah

Masalah yang dikaji dalam proyek Tugas Akhir ini adalah:

Bagaimana mendesain media interaktif Taman Margasatwa Ragunan yang membantu penggunanya dalam mengakses informasi satwa Taman Margasatwa Ragunan tersebut?

1.3. Batasan Masalah

Pengerjaan Tugas Akhir ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Perancangan Tugas Akhir ini dibatasi pada pembuatan visual (vektor, gambar dan informasi) untuk media interaktif yang memuat informasi tentang Taman Margasatwa Ragunan.

2. Penyampaian informasi berupa foto untuk menjelaskan keadaan Taman Margasatwa Ragunan, kalimat untuk menjelaskan tentang Taman Margasatwa Ragunan.
3. Dalam pembuatan Tugas Akhir ini dibatasi pada pengenalan satwa dari pembagian peta lokasi di wilayah Taman Margasatwa Ragunan.
4. Informasi satwa pada tiap pembagian peta lokasi dibatasi dengan menyajikan satwa-satwa yang unik dan menarik.
5. Perancangan Tugas Akhir ini memiliki target audiens yaitu anak remaja usia 12-17 tahun.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Untuk menyajikan media interaktif Taman Margasatwa Ragunan yang efektif dan efisien kepada target audiens dan memudahkan pengguna dalam mengakses informasi yang dibutuhkan.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari Tugas Akhir yang penulis buat adalah sebagai syarat kelulusan penulis untuk mendapat gelar Sarjana Seni di Universitas Multimedia Nusantara, sebagai sumber informasi yang didasarkan dengan teori pendukung untuk masyarakat, serta diarsipkan sebagai acuan pembuatan Tugas Akhir mahasiswa/i di Universitas Multimedia Nusantara.

1.6. Metode Pengumpulan Data

Metode yang penulis gunakan dalam pengumpulan informasi yang menunjang pembuatan Tugas Akhir ini adalah melalui studi pustaka akan teori-teori

pendukung, observasi dengan mengunjungi langsung sasaran lokasi, serta melakukan wawancara kepada pihak humas Taman Margasatwa Ragunan dan pengunjung.

1.7. Metode Perancangan

Langkah-langkah yang akan dilakukan untuk membuat proyek Tugas Akhir adalah sebagai berikut:

1. Menentukan Topik

Penulis mencari informasi mengenai media penyebaran informasi yang telah dimiliki oleh Taman Margasatwa Ragunan dan media apa yang cocok untuk melengkapinya. Lalu media interaktif ditentukan sebagai ide pembuatan Tugas Akhir penulis.

2. Konsultasi Dosen

Konsultasi dengan dosen pembimbing yang sudah berpengalaman baik dalam bidangnya, dimana dosen akan mengarahkan dan memberikan masukan kepada penulis dalam proyek Tugas Akhir.

3. Studi Pustaka

Penulis melakukan studi pustaka untuk mencari informasi tentang Taman Margasatwa Ragunan dan teori-teori pendukung dalam proyek Tugas Akhir.

4. Observasi

Penulis melakukan observasi secara langsung dengan mengunjungi lokasi Taman Margasatwa Ragunan dan melakukan wawancara baik terhadap pihak humas maupun pengunjung Taman Margasatwa Ragunan.

5. Perancangan Desain Media Interaktif Taman Margasatwa Ragunan

Setelah penulis mendapatkan data dan referensi yang dapat dijadikan acuan penulisan Tugas Akhir, serta persetujuan dosen pembimbing, penulis membuat desain media interaktif. Diawali dengan sketsa yang disertai dengan konsep, menentukan desain media interaktif yang akan dibuat, asistensi kepada dosen pembimbing, kemudian tahap penyelesaian dengan bantuan *software* komputer.



UMN

1.8. Skematika Perancangan

SKEMATIKA PERANCANGAN

Perancangan Informasi Satwa Taman Margasatwa Ragunan pada *Smartphone* Android

