



### **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:**

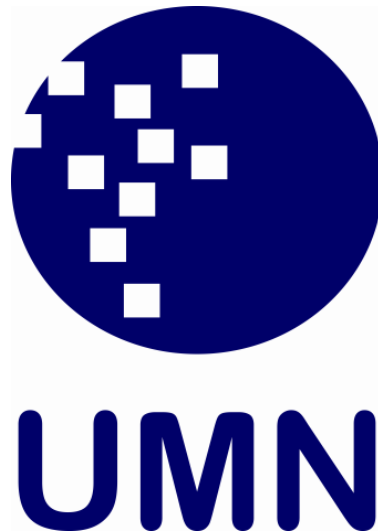
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**PERANCANGAN DESAIN MEDIA PROMOSI KEBUN BINATANG  
RAGUNAN DENGAN TEMA MENINGKATKAN MINAT ORANG TUA  
TERHADAP EDUKASI SATWA PADA ANAK**

Nama : Natasha Pernilla Hariman  
NIM : 07120210019  
Fakultas : Seni dan Desain  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Konsentrasi : Desain Grafis

**Tugas Akhir**

**Diajukan sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn)**



**UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
Gading Serpong  
2011**

## HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

### PERANCANGAN DESAIN MEDIA PROMOSI KEBUN BINATANG RAGUNAN DENGAN TEMA MENINGKATKAN MINAT ORANG TUA TERHADAP EDUKASI SATWA PADA ANAK

Oleh :

Nama : Natasha Pernilla Hariman

NIM : 07120210019

Fakultas : Seni dan Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Konsentrasi : Desain Grafis

Gading Serpong, 11 Juli 2011

Pembimbing

Maria Josef Budi Retno Wahyuni, M. Ds.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

### PERANCANGAN DESAIN MEDIA PROMOSI KEBUN BINATANG RAGUNAN DENGAN TEMA MENINGKATKAN MINAT ORANG TUA TERHADAP EDUKASI SATWA PADA ANAK

Oleh :

Nama : Natasha Pernilla Hariman

NIM : 07120210019

Fakultas : Seni dan Desain

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Konsentrasi : Desain Grafis

Gading Serpong, 11 Juli 2011

#### Dewan Penguji

Ketua Sidang

Dosen Penguji

Ratna Cahaya S.Sos, M.Ds.

M. N. Mashadi, S. Sn, M. Mm

Dosen Pembimbing

Ketua Program Studi  
Desain Komunikasi Visual

M. J. Budi Retno Wahyuni, M. Ds.

M. S. Gumelar, M. A

## ABSTRAKSI

Anak-anak dalam usia 2-4 tahun akan memiliki rasa ingin tahu yang besar serta senang memperhatikan sesuatu yang baru dan bergerak, terutama dunia satwa. Peran orang tua bertindak sebagai guru untuk mengajarkan anak-anaknya tentang dunia satwa. Kebun Binatang Ragunan adalah salah satu wahana rekreasi edukasi tentang dunia satwa untuk anak-anak yang berada di DKI Jakarta. Untuk mengajak para orang tua dan anak-anaknya berekreasi dan belajar dunia satwa perlu adanya media yang dapat mempromosikan tentang Kebun Binatang Ragunan dengan efektif dan efisien.

Kata kunci : Kebun Binatang Ragunan, Edukasi, Dunia Satwa, Anak-anak, Media Promosi, Orang Tua.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan bimbingan-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Desain Media Promosi Kebun Binatang Ragunan dengan tema Meningkatkan Minat Orang Tua Terhadap Edukasi Satwa pada Anak”. Adapun penyusunan Tugas Akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat agar dapat memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn).

Banyak pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun laporan ini, baik secara langsung maupun tidak. Maka, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

- Bapak M. S. Gumelar, M. A. selaku Kepala Program Studi Fakultas Seni Rupa dan Desain yang telah banyak membantu dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.
- Ibu Maria Josef Retno Budi Wahyuni, M. Ds. selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan membimbing penulis dalam menyusun Tugas Akhir ini dari awal hingga akhir.
- Mba Yuvita Fandy, M. Psi. dan Mba Rusiati Yo, M. Psi. yang telah menjadi narasumber yang untuk wawancara dan mendapatkan data-data yang penulis butuhkan.
- Novan Yosua Wibowo yang telah banyak membantu memberikan dorongan semangat dan bantuan waktu dan tenaga kepada penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

- Aurelia Angelica yang menjadi sumber inspirasi penulis dan telah membantu penulis untuk menjadi model pada foto-foto untuk kebutuhan penyusunan Tugas Akhir ini.
- Pihak Kebun Binatang Ragunan yang telah menjadi sumber inspirasi dan objek penelitian dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
- Mahasiswa/i Desain Komunikasi Visual angkatan 2007 (DKV Troopers) yang selama 4 tahun ini bersama-sama saling memberikan dukungan satu sama lain.
- Keluarga, atas doa dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis selama ini.
- Rekan mahasiswa yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, atas dukungan dan informasi yang diberikan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

Akhir kata, penulis mengucapkan maaf apabila ada kesalahan baik yang disengaja maupun tidak. Penulis sangat berharap agar Tugas Akhir ini dapat memberi dampak yang baik dan manfaat bagi kita semua.

Gading Serpong, Juli 2011

Natasha Pernilla

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>ABSTRAKSI</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Tugas Akhir.....	6
1.5 Manfaat Tugas Akhir.....	6



## **BAB II TELAAH LITERATUR**

2.1 Desain Komunikasi Visual.....	8
2.2 Media Promosi.....	26
2.3 Desain yang Mampu Mempengaruhi Aspek Psikologis pada Anak.....	27
2.4 Kebun Binatang Ragunan.....	30

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	32
3.2 Metode Penelitian.....	34
3.3 Variabel Penelitian.....	35
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.5 Teknik Pengambilan Sampel.....	37
3.6 Analisis Data.....	38

## **BAB IV. PEMBAHASAN**

4.1 Slogan dan Ikon.....	47
4.2 Tiket Gelang.....	49
4.3 Stiker Mobil.....	53
4.4 Payung.....	56
4.5 <i>Goodie Bag</i> .....	65
4.6 <i>Mug</i> (Cetak Digital).....	64
4.7 <i>Mug</i> (Versi <i>Tumbler</i> ).....	69
4.8 <i>Mug</i> dan Sikat Gigi (Edisi Binatang).....	72
4.9 Jam Akrilik.....	75
4.10 Pin.....	77

**BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Simpulan.....	79
5.2 Saran.....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>85</b>



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 01. Data Numerik Hasil Kuisisioner Kategori Orang Tua.....	41
Tabel 02. Data Numerik Hasil Kuisisioner Kategori Umum.....	44

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Garis Vertikal.....	9
Gambar 02. Garis Horizontal.....	9
Gambar 03. Garis Diagonal.....	9
Gambar 04. Garis berawal dari titik.....	10
Gambar 05. Beberapa ukuran ketebalan dari sebuah garis.....	10
Gambar 06. Garis dapat dibentuk dengan media yang berbeda-beda.....	10
Gambar 07. Persegi.....	11
Gambar 08. Kubus.....	11
Gambar 09. Lingkaran.....	12
Gambar 10. Bola.....	12
Gambar 11. Segitiga.....	12
Gambar 12. Piramida.....	13
Gambar 13. Macam-macam huruf atau karakter.....	13
Gambar 14. Macam-macam simbol.....	14
Gambar 15. Macam-macam bentuk nyata.....	14
Gambar 16. Macam-macam tekstur.....	15
Gambar 17. Macam-macam ruang.....	15
Gambar 18. Macam-macam ukuran.....	16
Gambar 19. Warna-warna <i>RGB</i> .....	17
Gambar 20. Warna-warna <i>CMYK</i> .....	17
Gambar 21. Lingkaran Warna / <i>Color Wheel</i> .....	17

Gambar 22. Temperatur warna.....	17
Gambar 23. Contoh keseimbangan.....	18
Gambar 24. Contoh ketidakseimbangan.....	18
Gambar 25. Contoh simetris.....	19
Gambar 26. Contoh asimetris.....	19
Gambar 27. Contoh Keseimbangan Radial.....	20
Gambar 28. Contoh kontras.....	21
Gambar 29. Contoh Persepsi. Sebuah persepsi dapat dibentuk dari peletakan beberapa elemen menjadi sebuah komposisi.....	21
Gambar 30. Contoh Titik Fokus.....	22
Gambar 31. Contoh repetisi atau pengulangan.....	23
Gambar 32. Contoh <i>Grid</i> .....	24
Gambar 33. Contoh satu kolom.....	24
Gambar 34. Contoh dua kolom.....	24
Gambar 35. Alternatif dua kolom.....	24
Gambar 36. Rata tengah ( <i>Centered</i> ).....	25
Gambar 37. Rata kiri ( <i>Left</i> ).....	25
Gambar 38. Rata kanan ( <i>Right</i> ).....	25
Gambar 39. Rata kiri-kanan ( <i>Justified</i> ).....	25
Gambar 40. Melingkar ( <i>Runaround</i> ).....	25
Gambar 41. Slogan Kebun Binatang Ragunan.....	48
Gambar 42. Simpanse menjadi ikon Kebun Binatang Ragunan.....	49
Gambar 43. Desain Tiket Gelang Kebun Binatang Ragunan.....	50

Gambar 44. Tiket Gelang Kebun Binatang Ragunan.....	51
Gambar 45. Pergelangan tangan anak yang sedang menggunakan Tiket Gelang Kebun Binatang Ragunan.....	52
Gambar 46. Desain Stiker Mobil Kebun Binatang Ragunan.....	53
Gambar 47. Stiker Mobil Kebun Binatang Ragunan.....	54
Gambar 48. Kaca belakang mobil yang ditempel Stiker Mobil Kebun Binatang Raguna.....	55
Gambar 49. Desain Payung Kebun Binatang Ragunan.....	57
Gambar 50. Payung Kebun Binatang Ragunan dalam keadaan terbuka.....	58
Gambar 51. Payung Kebun Binatang Ragunan dalam keadaan tertutup.....	58
Gambar 52. Seorang anak yang sedang menggunakan Payung Kebun Binatang Ragunan .....	60
Gambar 53. Desain <i>Goodie Bag</i> Kebun Binatang Ragunan.....	61
Gambar 54. <i>Goodie Bag</i> Kebun Binatang Ragunan (depan).....	62
Gambar 55. <i>Goodie Bag</i> Kebun Binatang Ragunan (samping).....	62
Gambar 56. Seorang anak yang sedang membawa <i>Goodie Bag</i> Kebun Binatang Ragunan .....	64
Gambar 57. Desain <i>Mug</i> Cetak Digital Kebun Binatang Ragunan.....	65
Gambar 58. <i>Mug</i> Cetak Digital Kebun Binatang Ragunan samping kanan.....	65
Gambar 59. <i>Mug</i> Cetak Digital Kebun Binatang Ragunan samping kiri.....	66
Gambar 60. <i>Mug</i> Cetak Digital Kebun Binatang Ragunan bagian depan.....	66
Gambar 61. <i>Template</i> desain kemasan <i>Mug</i> Cetak Digital Kebun Binatang Ragunan .....	67

Gambar 62. Kemasan <i>Mug</i> Cetak Digital Kebun Binatang Ragunan.....	67
Gambar 63. Seorang anak yang sedang minum menggunakan <i>Mug</i> Cetak Digital Kebun Binatang Ragunan.....	69
Gambar 64. Desain <i>Mug Tumbler</i> Kebun Binatang Ragunan.....	70
Gambar 65. <i>Mug Tumbler</i> Kebun Binatang Ragunan.....	71
Gambar 66. Seorang anak yang sedang minum menggunakan <i>Mug Tumbler</i> Kebun Binatang Ragunan.....	72
Gambar 67. Desain <i>Mug</i> dan Sikat Gigi edisi Binatang bagian depan.....	73
Gambar 68. Desain <i>Mug</i> dan Sikat Gigi edisi Binatang bagian belakang.....	73
Gambar 69. Desain <i>Mug</i> dan Sikat Gigi edisi Binatang bagian kiri.....	73
Gambar 70. Desain <i>Mug</i> dan Sikat Gigi edisi Binatang bagian kanan.....	73
Gambar 71. Seorang anak yang sedang menyikat gigi menggunakan <i>Mug</i> dan Sikat Gigi edisi Binatang.....	74
Gambar 72. Desain Jam Akrilik Kebun Binatang Ragunan.....	75
Gambar 73. Jam Akrilik Kebun Binatang Ragunan.....	76
Gambar 74. Desain Pin Kebun Binatang Ragunan.....	77
Gambar 75. Pin Kebun Binatang Ragunan.....	78

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I. Pernyataan Tidak Melakukan Plagiat.....	85
Lampiran II. Formulir Konsultasi Skripsi.....	86
Lampiran III. Pertanyaan Kuisisioner.....	87
Lampiran IV. Pertanyaan dan Jawaban Wawancara dengan Psikolog Anak Yuvita Fandy, M. Psi.....	90
Lampiran V. Foto-foto Kebun Binatang Ragunan.....	95
Lampiran VI. Foto-foto Desain Media Promosi Kebun Binatang Ragunan.....	97
Lampiran VII. Hasil Kuisisioner.....	99

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA