



### **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 III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Gambaran Umum Objek Penelitian**

Perancangan sebuah proyek pada umumnya perlu dilakukan penelitian tentang objek yang dirancang. Hasil penelitian ini akan menjadi dasar yang melandasi perancangan tersebut. Perancangan ini merupakan hasil dari proses pemikiran dan penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan hasil yang baik dan maksimal.

Edukasi satwa pada anak penting dilakukan sejak dini karena merupakan sebuah pembelajaran tentang ilmu pengetahuan yang dasar. Selain melalui buku-buku pengetahuan dan siaran edukasi di TV, pembelajaran tentang satwa dapat dilakukan melalui interaksi langsung di sebuah wahana rekreasi Kebun Binatang.

Kebun Binatang hadir sebagai sebuah media pembelajaran untuk anak-anak dan orang tua dapat melakukan interaksi langsung dengan satwa-satwa yang ada. Anak-anak dapat melihat tingkah polah, habitat, dan keunikan masing-masing satwa secara langsung. Berbeda dengan Kebun Binatang, siaran

edukasi dan buku-buku pengetahuan hanya memberikan gambaran yang semu tanpa ada bentuk nyata dari satwa-satwa itu.

Peranan orang tua pun menjadi sangat penting dalam edukasi satwa pada anak-anak. Edukasi ini ditujukan untuk anak-anak yang masih berusia dini, ketika mereka baru mulai mengenal alam sekitarnya. Dalam usia dini ini, anak-anak masih memerlukan peranan orang tua sebagai guru pertama dalam belajar. Orang tua bertindak seolah menjadi seorang guru yang mengajarkan anak-anak tentang tingkah laku, pola hidup, habitat dan segala informasi lainnya tentang satwa.

Untuk menarik masyarakat yang khususnya orang tua, perlu dirancang media promosi yang menarik dan dapat mengajak orang tua serta anaknya untuk datang mengunjungi, belajar dan berekreasi ke Kebun Binatang. Media promosi dipilih karena melalui media inilah sebuah wahana rekreasi Kebun Binatang dapat menjangkau masyarakat secara langsung. Semakin menarik media promosi yang dirancang diharapkan akan mampu menarik perhatian khalayak terutama pada target audiens.

Hal inilah yang menjadi dasar diangkat sebuah tema penelitian “Perancangan Desain Media Promosi Kebun Binatang Ragunan untuk Meningkatkan Minat Orang Tua Terhadap Edukasi Satwa pada Anak”. Penelitian ini bertujuan

untuk merancang sebuah media promosi yang menarik dan unik untuk meningkatkan perhatian pada orang tua dan anak-anak dengan desain.

Kebun Binatang Ragunan menjadi objek penelitian yang mampu memberikan solusi pada tema penelitian yang diangkat sebagai sebuah wahana rekreasi Kebun Binatang yang ada di Jakarta dan memiliki banyak ragam satwa sebagai media pembelajaran. Kebun Binatang Ragunan merupakan sebuah Kebun Binatang dengan luas tanah yang besar, kandang-kandang satwa yang tertata rapih sesuai habitat aslinya dan banyak ragam jenis satwa sampai yang hampir punah.

### **3.2 Metode Penelitian**

Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan karena perancangan ini dilakukan berdasarkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku yang dapat diamati dan data kualitatif dari berbagai sumber pustaka sebagai dasar perancangan media promosi Kebun Binatang Ragunan ini.

Penelitian ini membutuhkan data numerik yang berasal dari kuisisioner yang kemudian akan dianalisa secara kualitatif. Hasil dari kuisisioner ini akan berupa sebuah gambaran deskriptif kualitatif yang dibutuhkan dalam perancangan media promosi Kebun Binatang Ragunan.

### 3.3 Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari wawancara dan kuisisioner. Variabel ini digunakan untuk mendapatkan data yang sah dari objek yang sedang diteliti. Data-data inilah yang akan menjadi acuan dalam perancangan media promosi Kebun Binatang Ragunan.

Wawancara dilakukan dengan Psikolog Anak, yaitu Yuvita Fandy, M. Psi. Wawancara ini dimaksudkan untuk mendapatkan desain yang baik untuk anak-anak dilihat dari segi psikologisnya. Pertanyaan dan jawaban wawancara dapat dilihat pada Lampiran IV.

Kuisisioner dibagikan kepada 100 responden yang terdiri dari 50 orang tua yang memiliki anak-anak di usia antara 2-4 tahun. 50 responden dikategorikan umum terdiri dari remaja (pelajar) belum menikah dan dewasa menikah tanpa anak. Pertanyaan kuisisioner dapat dilihat pada Lampiran III.

Kuisisioner ini ditujukan untuk mendapatkan data numerik yang akan diolah menjadi data kualitatif. Dari kuisisioner akan mendapatkan hasil tentang banyaknya orang tua yang masih mengajarkan edukasi satwa pada anaknya di Kebun Binatang Ragunan dan tidak hanya sekedar berekreasi. Selain itu, kuisisioner ini dapat menunjukkan bahwa Kebun Binatang Ragunan adalah sebuah wahana rekreasi edukasi yang menarik dari segi kerapihan, kebersihan, dan kenyamanan. Akan tetapi Kebun Binatang Ragunan tidak dapat

menjangkau para audiens dengan desain media promosi yang ada saat ini dengan demikian melalui penelitian Tugas Akhir ini diharapkan dapat menghasilkan perancangan desain media promosi Kebun Binatang Ragunan dengan tema meningkatkan minat orang tua terhadap edukasi satwa pada anak.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan membagikan kuesioner kepada 100 responden dan wawancara dengan Yuvita Fandy M., Psi. seorang psikolog anak yang telah berkecimpung di dunia psikologi anak selama 6 tahun.

Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan melakukan wawancara pada seorang psikolog anak, Yuvita Fandy. Wawancara ini dilakukan secara tertulis menggunakan surat elektronik (email). Wawancara ini dimulai dengan mengirimkan pertanyaan melalui surat elektronik pada tanggal 14 Juni 2011 dan mendapatkan surat balasan berisi jawaban pada tanggal 17 Juni 2011.

Kuisisioner sebanyak 100 responden dibagikan pada hari Sabtu, 18 Juni 2011 sebanyak 50 responden kategori orang tua, dari pukul 10.00 sampai dengan pukul 15.00. Sekitar siang hari, mulai banyak para pengunjung yang setengahnya merupakan orang tua dan anak-anak. Kuisisioner dibagikan kepada para orang tua yang memiliki anak diantara usia 2-4 tahun. Pembagian kuisisioner ini dilakukan pada beberapa area Kebun Binatang Ragunan yang cukup ramai dipadati pengunjung. Kuisisioner ini dibagikan kepada para orang

tua yang memiliki anak usia 2-4 tahun karena dari kuisisioner ini akan didapat data sah tentang jumlah orang tua yang mengajarkan dunia satwa pada anak-anaknya.

Pada hari Minggu, 19 Juni 2011 kuisisioner disebar kepada 50 responden kategori umum. Pembagian kuisisioner ini dilakukan pada pukul 10.30 sampai dengan pukul 16.00. Kuisisioner diisi oleh 50 responden yang terdiri dari remaja (pelajar) dan dewasa menikah tanpa anak. Dari kuisisioner ini akan didapat data tentang pendapat pengunjung tentang kebersihan, kenyamanan, kerapian, fasilitas, dan dari aspek desainnya. Pembagian kuisisioner ini dilakukan pada beberapa area yang cukup ramai oleh pengunjung Kebun Binatang Ragunan. Setelah seluruh kuisisioner terisi, data yang didapat akan diprosentase menjadi data numerik, lalu dianalisa agar mendapatkan hasil kualitatif.

### **3.5 Teknik Pengambilan Sampel**

Wawancara ini dilakukan dengan Yuvita Fandy yang berprofesi sebagai seorang psikolog anak. Yuvita Fandy telah berkecimpung dibidang psikologis anak selama 6 tahun dan memiliki banyak pengalaman dalam bidang psikologis anak. Mengambil jurusan psikologi S1 di Universitas Sumatra Utara pada tahun 2001 dan menyelesaikannya pada tahun 2005. Setelah menyelesaikan studi S1-nya, Yuvita Fandy melanjutkan S2 di Universitas Indonesia mengambil jurusan Profesi Klinis Anak pada tahun 2006. Sejak menyelesaikan studi S2 pada tahun 2008 sampai saat ini, Yuvita Fandy

praktek sebagai psikolog anak di Fame (Family Mitra Ekselen) di Jl. Cipinang Elok II AV-31, Jakarta Timur.

Kuisisioner dibagikan kepada 100 responden dengan yang dibagi dalam dua kategori. Kategori yang pertama adalah kategori orang tua yang mempunyai anak. Kategori ini dipilih menjadi responden dalam kuisisioner agar mendapat jawaban berupa data yang sah tentang peran orang tua sebagai pengajar bagi anak-anak mereka tentang dunia satwa.

Kategori yang kedua adalah kategori umum. Kategori umum dibagi menjadi remaja, dewasa, dan menikah tetapi tidak mempunyai anak. Kategori ini dipilih sebagai responden agar mendapat jawaban berupa data sah tentang Kebun Binatang Ragunan dari segi kebersihan, kenyamanan, kerapihan, kelengkapan fasilitas dan daya tarik media promosinya.

### **3.6 Analisis Data**

Anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang besar karena masih banyak hal yang belum mereka ketahui dan pelajari. Sejak dini seorang anak perlu diperkenalkan tentang objek-objek di luar dirinya. Proses pengenalan objek itu dimulai dari pengalaman inderawi seperti melihat, mendengar, merasakan, lalu memperhatikan (mengamati, menyimak, meresapi), dilanjutkan dengan memahami dan seterusnya.<sup>12</sup> Kebun Binatang Ragunan dapat menjadi wahana

<sup>12</sup> Femi Olivia. "Good Memory Building" hal. 7



rekreasi dan edukasi untuk anak-anak dalam mengenal objek dalam dunia satwa. Melalui Kebun Binatang, seorang anak dapat melihat, merasakan, mendengar dan memperhatikan setiap satwa secara langsung. Akan tetapi, Kebun Binatang kadang hanya menjadi tempat rekreasi saja dan belum dapat dianggap sebagai sarana edukasi tentang satwa bagi anak-anak.

Dalam penelitian ini, yang menjadi target audiens utama adalah anak-anak dengan jenis kelamin perempuan dan laki-laki yang berusia 2-4 tahun. Secara demografis, diambil target audiens yang berdomisili didaerah Jakarta, terutama Jakarta Selatan yang berdekatan dengan Kebun Binatang Ragunan dengan tingkat social ekonomi dari bawah, menengah, dan atas. Orang tua bertindak sebagai jembatan antara Kebun Binatang Ragunan dan target audiensnya.

Menurut psikolog anak Yuvita Fandy, anak-anak lebih tertarik dan lebih suka memperhatikan benda-benda yang bergerak dibandingkan benda diam. Satwa-satwa di Kebun Binatang dapat menjadi sarana edukasi dunia satwa pada anak-anak. Anak-anak akan tertarik memperhatikan satwa-satwa yang bergerak disbanding melihat buku pengetahuan yang bersifat statis.

Peran orang tua dibutuhkan untuk dapat mengajak dan mengajarkan dunia satwa pada anak-anaknya melalui Kebun Binatang Ragunan. Orang tua

sebagai guru pertama untuk anak-anak dalam proses pembelajaran dan pengenalan objek diluar diri mereka.

Untuk mengetahui bannyaknya orang tua yang datang ke Kebun Binatang Ragunan untuk mengajarkan anaknya maka dilakukan pembagian kuisisioner. Kuisisioner tersebut diberikan pada 50 responden yang semuanya adalah orang tua yang memiliki anak-anak pada usia 2-4 tahun. Berikut adalah tabel data numerik dari kuisisioner kategori orang tua yang memiliki anak-anak.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

| <b>Pertanyaan No. 1</b>              | <b>Jumlah</b> |
|--------------------------------------|---------------|
| 1-2 kali                             | 10            |
| 2-3 kali                             | 24            |
| 3-4 kali                             | 12            |
| Lebih dari 4 kali                    | 4             |
| <b>Pertanyaan No. 2</b>              |               |
| Sendiri                              |               |
| Keluarga/Anak (lanjut ke no.3)       | 50            |
| Teman/Pacar                          |               |
| Kelompok/ Komunitas                  |               |
| <b>Pertanyaan No. 3</b>              |               |
| Iya, mengajarkan                     | 6             |
| Tidak, hanya melihat saja            | 44            |
| <b>Pertanyaan No. 4</b>              |               |
| Belajar tentang satwa-satwa yang ada | 6             |
| Berjalan-jalan dengan keluarga       | 42            |
| Menikmati pemandangan                | 2             |
| Lainnya.....                         | 0             |
| <b>Pertanyaan No. 5</b>              |               |
| Kurang dari 1 jam                    | 0             |
| 1 – 2 Jam                            | 36            |
| 2 – 3 Jam                            | 10            |
| Lebih dari 3 jam                     | 4             |
| <b>Pertanyaan No. 6</b>              |               |
| Kurang dari Rp. 50.000,-             | 0             |
| Rp. 50.000,- – Rp. 100.000,-         | 32            |
| Rp. 100.000,- – Rp. 200.000,-        | 18            |
| Lebih dari Rp. 200.000,-             | 0             |
| <b>Pertanyaan No. 7</b>              |               |
| Menarik                              | 41            |
| Kurang menarik                       | 4             |
| Tidak menarik                        | 5             |
| <b>Pertanyaan No. 8</b>              |               |
| Satwa-satwanya                       | 24            |

|                          |    |
|--------------------------|----|
| Pemandangannya           | 1  |
| Makanan/minumannya       | 0  |
| Souvenirnya              | 0  |
| Lainnya.....             | 0  |
| <b>Pertanyaan No. 9</b>  |    |
| Primata                  | 18 |
| Unggas                   | 0  |
| Mamalia                  | 20 |
| Reptilia                 | 0  |
| Aves (Burung-burung)     | 12 |
| Pisces (Ikan-ikan)       | 0  |
| <b>Pertanyaan No. 10</b> |    |
| Sudah baik               | 38 |
| Kurang baik              | 12 |
| Tidak baik               | 0  |
| <b>Pertanyaan No. 11</b> |    |
| Sudah baik               | 43 |
| Kurang baik              | 7  |
| Tidak baik               | 0  |
| <b>Pertanyaan No. 12</b> |    |
| Sudah baik               | 42 |
| Kurang baik              | 8  |
| Tidak baik               | 0  |
| <b>Pertanyaan No. 13</b> |    |
| Sudah baik               | 38 |
| Kurang baik              | 12 |
| Tidak baik               | 0  |
| <b>Pertanyaan No. 14</b> |    |
| Menarik                  | 4  |
| Kurang menarik           | 20 |
| Tidak menarik            | 26 |

**Tabel 01. Data Numerik Hasil Kuisiorer Kategori Orang Tua**

Menurut data numerik yang didapat dari pembagian kuisisioner, masih sedikit orang tua yang mengajarkan dunia satwa pada anaknya. Sebagian besar dari para orang tua hanya membawa anak-anaknya untuk berekreasi di Kebun Binatang Ragunan. Menikmati pemandangan dan memperhatikan satwa-satwa untuk sejenak namun tidak mengajarkan secara detil kepada anak-anak mereka.

Kebun Binatang Ragunan tidak lagi menjadi tempat yang menyenangkan bagi anak-anak untuk belajar tentang dunia satwa. Kebun Binatang ini hanya menjadi tempat rekreasi bersama dengan keluarga semata. Wahana ini hanya menjadi tempat menghabiskan liburan bersama keluarga tanpa mengetahui tujuan dan maksud keberadaan Kebun Binatang Ragunan itu sendiri.

Untuk mengetahui tingkat kepuasan pengunjung terhadap kebersihan, kenyamanan, dan kerapihan area Kebun Binatang Ragunan, maka dilakukan pembagian kuisisioner kepada 50 responden yang seluruhnya adalah pengunjung Kebun Binatang Ragunan. Dari kuisisioner ini juga didapatkan tingkat kepuasan pengunjung terhadap desain media promosi yang dimiliki oleh Kebun Binatang Ragunan. Berikut adalah hasil kuisisioner kategori umum.

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

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| <b>Pertanyaan No. 1</b>              |    |
| 1-2 kali                             | 10 |
| 2-3 kali                             | 16 |
| 3-4 kali                             | 14 |
| Lebih dari 4 kali                    | 10 |
| <b>Pertanyaan No. 2</b>              |    |
| Sendiri                              | 0  |
| Keluarga/Anak (lanjut ke no.3)       | 0  |
| Teman/Pacar                          | 33 |
| Kelompok/ Komunitas                  | 17 |
| <b>Pertanyaan No. 3</b>              |    |
| Iya, mengajarkan                     | 0  |
| Tidak, hanya melihat saja            | 0  |
| <b>Pertanyaan No. 4</b>              |    |
| Belajar tentang satwa-satwa yang ada | 10 |
| Berjalan-jalan dengan keluarga       | 32 |
| Menikmati pemandangan                | 8  |
| Lainnya.....                         | 0  |
| <b>Pertanyaan No. 5</b>              |    |
| Kurang dari 1 jam                    | 0  |
| 1 – 2 Jam                            | 26 |
| 2 – 3 Jam                            | 16 |
| Lebih dari 3 jam                     | 8  |
| <b>Pertanyaan No. 6</b>              |    |
| Kurang dari Rp. 50.000,-             | 0  |
| Rp. 50.000,- – Rp. 100.000,-         | 37 |
| Rp. 100.000,- – Rp. 200.000,-        | 13 |
| Lebih dari Rp. 200.000,-             | 0  |
| <b>Pertanyaan No. 7</b>              |    |
| Menarik                              | 40 |
| Kurang menarik                       | 7  |
| Tidak menarik                        | 3  |
| <b>Pertanyaan No. 8</b>              |    |
| Satwa-satwanya                       | 43 |

|                          |    |
|--------------------------|----|
| Pemandangannya           | 7  |
| Makanan/minumannya       | 0  |
| Souvenirnya              | 0  |
| Lainnya.....             | 0  |
| <b>Pertanyaan No. 9</b>  |    |
| Primata                  | 20 |
| Unggas                   | 0  |
| Mamalia                  | 16 |
| Reptilia                 | 8  |
| Aves (Burung-burung)     | 6  |
| Pisces (Ikan-ikan)       | 0  |
| <b>Pertanyaan No. 10</b> |    |
| Sudah baik               | 46 |
| Kurang baik              | 4  |
| Tidak baik               | 0  |
| <b>Pertanyaan No. 11</b> |    |
| Sudah baik               | 37 |
| Kurang baik              | 13 |
| Tidak baik               | 0  |
| <b>Pertanyaan No. 12</b> |    |
| Sudah baik               | 26 |
| Kurang baik              | 20 |
| Tidak baik               | 4  |
| <b>Pertanyaan No. 13</b> |    |
| Sudah baik               | 20 |
| Kurang baik              | 22 |
| Tidak baik               | 8  |
| <b>Pertanyaan No. 14</b> |    |
| Menarik                  | 6  |
| Kurang menarik           | 9  |
| Tidak menarik            | 35 |

Tabel 02. Data Numerik Hasil Kuisisioner Kategori Umum

Kesimpulan dari Kuisisioner:

Pengunjung Kebun Binatang Ragunan merasa puas dengan kerapihan, kebersihan dan kenyamanan dari area Kebun Binatang. Hal ini ditunjukkan dari data numerik yang menunjukkan presentase orang yang merasa puas lebih banyak daripada yang merasa tidak puas. Akan tetapi, salah satu aspek yaitu media promosi, masih sangat kurang. Pengunjung banyak yang merasa tidak puas dengan media promosi yang kurang menarik. Hal ini juga dapat ditunjukkan dari hasil kuisisioner yang dibagikan kepada 50 responden kategori umum. Kategori umum ini terdiri dari remaja (pelajar) yang belum menikah, dan dewasa menikah tanpa anak.

Perancangan media promosi yang menarik diharapkan dapat menarik pengunjung untuk datang dan menghabiskan waktu liburan bersama keluarga di Kebun Binatang Ragunan ini. Tidak hanya berekreasi, para orang tua pun dapat mengajarkan anak-anaknya tentang dunia satwa dengan cara yang menyenangkan dan anak pun dapat berinteraksi langsung dengan melihat satwa tersebut. Dengan demikian, desain yang menarik merupakan salah satu aspek utama yang sangat penting untuk meningkatkan minat masyarakat agar menjadikan Kebun Binatang Ragunan sebagai wahana rekreasi sekaligus media pembelajaran satwa pada anak di usia dini.

Desain yang baik juga harus memperhatikan dari segi pemilihan warna. Warna yang dapat menarik perhatian anak-anak menurut psikolog anak, Yuvita Fandy, M., Psi. adalah warna-warna yang terang, cerah, dan terlihat ceria.



Kecenderungan ini juga dialami oleh orang dewasa dimana manusia akan teralih perhatiannya pada benda dengan kecerahan yang lebih dibandingkan dengan yang lebih gelap.

Perancangan desain media promosi ini banyak menggunakan warna yang cerah dan ceria. Hal ini ditujukan agar perhatian audiens dapat dikontrol dan diarahkan. Dengan merancang desain yang menarik, warna-warna yang cerah, dan pemilihan media promosi yang unik akan dapat menjangkau konsumen Kebun Binatang Ragunan dengan tepat sasaran yaitu anak-anak pada usia 2-4 tahun yang memiliki rasa ingin tahu yang besar tentang dunia satwa dan orang tua bertindak sebagai guru bagi anak-anaknya.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA