



### **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 Masalah

Perkembangan dan siklus kehidupan makhluk hidup terutama manusia tak lepas dari proses belajar yang selalu dimulai pada usia dini. Seorang anak dalam proses pertumbuhannya akan belajar tentang dirinya dan lingkungannya, serta mengenal objek-objek lain seperti benda mati atau makhluk hidup lainnya. Dalam Fase dan Tugas Perkembangan menurut Charlotte Buhler (1930 : 51) :

Fase pertama adalah di usia 0 sampai 1 tahun, fase ini merupakan masa menghayati berbagai objek di luar diri sendiri serta melatih fungsi-fungsi, khususnya fungsi motorik, yakni fungsi yang berhubungan dengan gerak anggota badan.

Dalam fase ini, seorang anak sudah mulai belajar mengenal objek dari luar diri sendiri serta melatih gerakan motorik mereka seperti menggenggam barang, duduk, merangkak, dan berjalan. Setelah itu seorang anak akan memasuki fase kedua,

Fase kedua adalah di usia 2-4 tahun, fase ini merupakan masa pengenalan dunia objektif di luar diri sendiri, disertai dengan penghayatan yang bersifat subjektif.

Dalam fase kedua ini, seorang anak akan lebih banyak belajar dalam kesehariannya, seperti belajar tentang alam, lingkungan dan termasuk di dalamnya belajar tentang dunia fauna. Anak-anak akan mulai dapat

mengidentifikasi setiap satwa dari keunikan yang ada pada setiap bagian tubuh satwa masing-masing, seperti gajah dengan belalainya, jerapah dengan lehernya yang panjang, dan satwa lainnya seperti unggas, mamalia, primata dan lain-lain.

Sampai usia 4 tahun, rentang perhatian anak masih dapat dikatakan bersifat *single channel* (satu arah) karena perhatiannya baru mampu diarahkan pada satu hal sehingga mudah teralihkan.<sup>1</sup> Pada usia dini seperti inilah seorang anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan mulai senang mempelajari hal-hal yang baru.

Dengan dasar inilah sekarang banyak bermunculan buku-buku edukasi dan siaran edukasi yang memudahkan para orang tua dalam mendidik anaknya. Sarana edukasi untuk anak selain melalui buku dan siaran yang bersifat informatif mendidik ini, biasanya dapat dilakukan secara langsung di wahana-wahana permainan dan salah satunya adalah tempat rekreasi. Tempat rekreasi untuk anak yang paling sering dikunjungi antara lain Kebun Binatang, Museum, wahana rekreasi luar ruang lainnya seperti Ancol (Dunia Fantasi, *Sea World*, *Outboundholic*, Cinema 4D, dll.), Taman Buah Mekarsari, Taman Mini Indonesia Indah, dan lain sebagainya.

---

<sup>1</sup> Femi Olivia. "Good Memory Building" hal.8

Akan tetapi saat ini Kebun Binatang tidak lagi menjadi daya tarik bagi orang tua untuk mendidik anaknya tentang dunia fauna, melainkan hanya menjadikannya sebagai tempat hiburan semata. Pada saat berada di Kebun Binatang, anak akan lebih mudah mengenali satwa dan habitatnya secara langsung sekaligus melihat tingkah polah masing-masing satwa tersebut. Kegiatan ini secara tidak langsung dapat menjadi sebuah media edukasi yang menarik juga menyenangkan bagi anak di sebuah tempat rekreasi.

Kebun Binatang Ragunan adalah salah satu tempat rekreasi yang ada di Jakarta yang sebelumnya dikenal dengan sebutan Taman Margasatwa. Didirikan pada tahun 1864 di Cikini dan dipindahkan ke Pasar Minggu, Jakarta Selatan pada tahun 1966. Taman Margasatwa Ragunan dihuni oleh lebih dari 260 jenis satwa, termasuk satwa yang langka dan terancam punah dari Indonesia maupun dari sebagian dunia. Jumlah keseluruhannya adalah 3122 ekor satwa.<sup>2</sup> Di Kebun Binatang Ragunan ini, anak-anak dapat belajar tentang dunia fauna sambil berekreasi dan membuat anak-anak tidak cepat jenuh. Kebun Binatang Ragunan memiliki banyak spesies satwa termasuk yang sudah hampir punah. Ada beberapa kelompok spesies satwa, diantaranya : kelompok primate, kelompok unggas, kelompok mamalia, kelompok aviary, dan kelompok ikan.

<sup>2</sup> <http://www.jakarta.go.id/ragunan/zoo.htm>, diakses tanggal 7 Maret 2011.

Kebun Binatang Ragunan juga memiliki wilayah yang luas dan tertata dengan baik untuk setiap kandang-kandang satwanya. Kandangnya tersebut ditata dengan baik karena menyerupai habitat aslinya agar satwa-satwa tersebut merasa nyaman.

Kebun Binatang Ragunan merupakan satu-satunya wahana rekreasi tentang satwa yang berada di daerah Ibu Kota Jakarta. Kebun Binatang Ragunan tidak hanya menjadi sarana edukasi untuk anak-anak tentang satwa, tetapi dapat menjadi tempat untuk menghabiskan akhir pekan bersama keluarga. Setiap pagi hari, Kebun Binatang Ragunan juga dijadikan tempat untuk berolahraga untuk orang-orang dewasa karena Kebun Binatang ini memiliki udara yang segar dan lingkungan yang asri.

Dari *website* Kebun Binatang Ragunan, tempat ini dapat dikatakan sebagai bagian dari *memorable place* karena keberadaannya sudah mewakili banyak generasi sejak tahun 1864 sampai saat ini yaitu tahun 2011. Namun, aspek promosi yang di dalamnya terkait elemen desain komunikasi visual pada Kebun Binatang Ragunan ini masih sangat kurang. Aspek promosi merupakan salah satu elemen penting dalam pemasaran kepada masyarakat agar menarik dan mudah diingat. Tema ini sangat menarik untuk dikaji dalam studi penelitian untuk Tugas Akhir dengan melakukan perancangan media promosi Kebun Binatang Ragunan.

Perancangan ini fokus pada media promosi seperti : tiket gelang, *Goodie Bag*, stiker mobil, payung, jam akrilik, dan *Mug* sebagai media yang dapat menjangkau langsung ke konsumen. Dengan demikian diharapkan anak-anak akan tertarik untuk mengajak orang tua mereka datang dan mengenal secara langsung satwa yang ada.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam Tugas Akhir ini adalah:

- Bagaimana merancang media promosi Kebun Binatang yang efektif?
- Bagaimana merancang media promosi Kebun Binatang yang menarik untuk anak-anak?
- Media promosi apa sajakah yang dapat digunakan untuk menarik minat anak-anak ke Kebun Binatang Ragunan?

## 1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup masalah yang akan dibahas dalam Tugas Akhir ini akan dibatasi hanya pada perancangan media promosi dalam aspek desain komunikasi visual pada Kebun Binatang Ragunan. Perancangan pada media promosi Kebun Binatang Ragunan terdiri dari:

1. Tiket Kebun Binatang Ragunan (versi gelang)
2. Sticker Mobil Kebun Binatang Ragunan
3. Payung Kebun Binatang Ragunan
4. *Goodie Bag* Kebun Binatang Ragunan

5. *Mug* Kebun Binatang Ragunan (Cetak Digital)
6. *Mug* Kebun Binatang Ragunan (versi *Tumblr*)
7. *Mug* dan Sikat gigi Kebun Binatang Ragunan (edisi Binatang)
8. Jam Akrilik Kebun Binatang Ragunan
9. Pin Kebun Binatang Ragunan

#### **1.4 Tujuan Tugas Akhir**

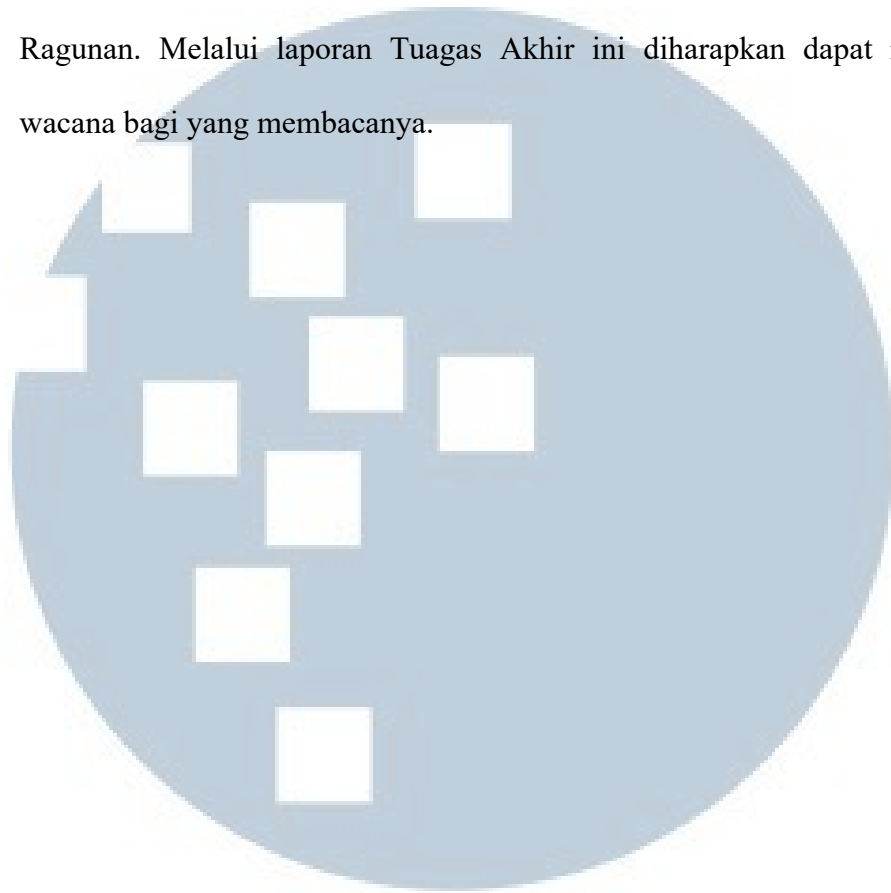
Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah:

- Perancangan media promosi Kebun Binatang Ragunan yang efektif dan menarik.
- Perancangan media promosi Kebun Binatang Ragunan yang kreatif.
- Menumbuhkan kesadaran akan pentingnya edukasi tentang lingkungan alam dan dunia fauna melalui edukasi rekreasi di Kebun Binatang Ragunan.
- Sebagai syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar S1 di Universitas Multimedia Nusantara.

#### **1.5 Manfaat Tugas Akhir**

Dengan merancang desain media promosi dari Kebun Binatang Ragunan sebagai wahana edukasi dan rekreasi dan dapat meningkatkan ketertarikan masyarakat khususnya anak-anak dan orang tua akan Kebun Binatang

Ragunan. Melalui laporan Tugas Akhir ini diharapkan dapat menambah wacana bagi yang membacanya.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA