



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

3.1. Gambaran Umum

Kebun Binatang Ragunan pertama didirikan pada 19 September 1864 di Batavia (Jakarta sekarang) bernama *Planten en Dierentuin* dan dioperasikan oleh Asosiasi Pecinta Flora & Fauna di Batavia (*Culture Vereniging Planten en Dierentuin et Batavia*). Wilayah Kebun Binatang seluas 10 hektar di Jalan Cikini Raya 73 dan diberikan oleh Raden Saleh yang merupakan pelukis terkenal dari Indonesia pada waktu itu.

Setelah Indonesia merdeka, pada tahun 1949 namanya diubah menjadi Kebun Binatang Cikini (*Cikini Zoo*). Situs di kawasan Cikini menjadi terlalu kecil dan tidak cocok untuk dilihat. Pada Pemerintahan Jakarta era Dr Soemarmo dibentuknya Lembaga Persiapan Pengembangan Kebun Binatang untuk dipindahkan dari Jalan Cikini Raya 73 ke Ragunan, Pasar Minggu, Jakarta Selatan yang dipimpin oleh T.H.E.W Umboh, DVM. Pemerintah Jakarta diberi 30 hektar di Ragunan, Pasar Minggu, Jakarta Selatan sekitar 20 km jauh dari pusat kota. Kemudian kebun binatang dipindah ke Ragunan membawa lebih dari 450 spesimen terakhir dari koleksi Kebun Binatang Cikini.

Secara formal pembukaan Kebun Binatang pada 22 Juni 1966 oleh pemerintah Walikota Jakarta Jenderal Ali Sadikin, bernama Taman Margasatwa Ragunan. Pada tahun 1974 Taman Margasatwa Ragunan dipimpin oleh direktur pertama Mr Benjamín Gaulstaun.

Sebagai *memorable place* Taman Margasatwa Ragunan memiliki koleksi satwa yang cukup beragam. Satwa-satwa yang ada di sana memiliki *kingdom* yang berbeda, diantaranya:



Gambar 3.1. Kandang Hewan *Mammalia*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.2. Kandang Hewan *Aves*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.3. Kandang Hewan *Reptilian*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.4. Akuarium Hewan *Pisces*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3.2. Hasil Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah melalui observasi langsung ke lapangan serta melalui wawancara. Metode ini merupakan metode dimana

penulis mengambil data yang ada, kemudian mengolah sumber data yang diperoleh, kemudian diinterpretasikan menurut pendapat penulis. Data tersebut berupa hasil observasi lapangan serta wawancara kepada pihak yang dibutuhkan untuk melengkapi data Tugas Akhir ini. Serta pemahaman akan teori-teori yang dapat menunjang pengerjaan Tugas Akhir penulis. Adapun proses penelitian yang dilakukan penulis sebagai berikut.

3.2.1. Observasi Lapangan

Observasi lapangan dilakukan penulis di Taman Margasatwa Ragunan untuk melihat dan meninjau langsung satwa-satwa yang ada di dalam Taman Margasatwa Ragunan, serta melalui pendekatan fotografi, penulis mengumpulkan data foto untuk melengkapi rancangan visualisasi yang nantinya akan diterapkan pada karya yang dibuat penulis.

Penulis dapat melihat langsung bagaimana satwa-satwa dan keadaan yang ada di Taman Margasatwa Ragunan. Satwa-satwa yang ada di Taman Margasatwa Ragunan memiliki daya tarik tersendiri. Dimana satwa-satwa tersebut dapat memberikan nilai edukasi kepada masyarakat dan menarik perhatian pengunjung Taman Margasatwa Ragunan. Penulis bertemu langsung beberapa wisatawan yang berasal dari luar kota, mereka berkunjung ke Taman Margasatwa Ragunan untuk berlibur bersama keluarga dan beberapa wisatawan lain yang menyempatkan datang berkunjung disamping dari urusan bisnis maupun urusan pekerjaan.

3.2.2. Wawancara

Dalam penelitian ini tidak lepas dari wawancara dengan pihak humas Taman Margasatwa Ragunan. Penulis mengajukan beberapa pertanyaan kepada humas Taman Margasatwa Ragunan untuk menguatkan hipotesa yang ada dalam Tugas Akhir ini. Dalam wawancara dengan pihak humas Taman Margasatwa Ragunan penulis menanyakan beberapa hal mengenai keadaan dan satwa-satwa yang ada di Taman Margasatwa Ragunan. Beberapa diantaranya adalah:

- Wawancara untuk menanyakan target dari pihak humas Taman Margasatwa Ragunan untuk wisata Taman Margasatwa Ragunan.
- Wawancara kepada pihak Taman Margasatwa Ragunan tentang media apa saja yang telah digunakan untuk menyebarkan informasi, serta bagaimana respon pengunjung terhadap keefektifan media tersebut.
- Mengumpulkan data dan informasi tentang Taman Margasatwa Ragunan dengan mengumpulkan dokumen dalam bentuk tulisan yang didapat penulis melalui pihak dinas pariwisata dalam bentuk brosur.
- Pendapat mengenai perancangan media interaktif untuk profil Taman Margasatwa Ragunan.

Penulis melakukan wawancara dengan Humas Taman Margasatwa Ragunan, yaitu Bapak Wahyudi Bambang, pada tanggal 29 Maret 2014 yang mana wawancara tersebut meliputi fakta-fakta dan permasalahan tentang Taman Margasatwa Ragunan.



Gambar 3.5. Wahyudi Bambang – Kepala Humas Taman Margasatwa Raguna
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Melalui hasil wawancara yang telah dilakukan tersebut, penulis menemukan bahwa:

- Target tempat wisata Taman Margasatwa Ragunan adalah untuk semua kalangan umum, serta memberikan edukasi tentang satwa-satwa kepada para pelajar.



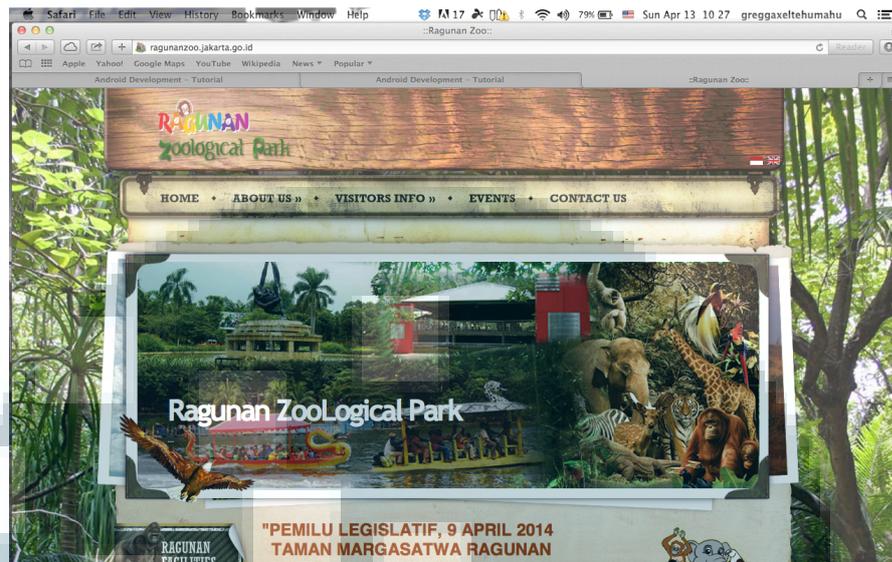
Gambar 3.6. Brosur dan Peta Taman Margasatwa Ragunan
(Sumber: Humas Taman Margasatwa Ragunan)

- Pada umumnya pihak Taman Margasatwa Ragunan memperkenalkan wisatanya dengan membagikan brosur yang berisi informasi dan peta Taman Margasatwa Ragunan kepada setiap pengunjung yang datang melalui loket tiket masuk dan pusat informasi Taman Margasatwa Ragunan.



Gambar 3.7. Info Wisata Taman Margasatwa Ragunan pada *Billboard*
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

- Humas Taman Margasatwa Ragunan memasang info tentang wisata Taman Margasatwa Ragunan pada *billboard* yang terletak di pinggir jalan dekat dengan pintu masuk Taman Margasatwa Ragunan.



Gambar 3.8. *Website Resmi Taman Margasatwa Ragunan*
(Sumber: <http://www.ragunanzoo.jakarta.go.id>)

- Taman Margasatwa Ragunan juga memiliki *website* resmi yang memberikan kepada seluruh masyarakat informasi apa saja yang ada di dalam Taman Margasatwa Ragunan.

Setelah melalui observasi lapangan serta wawancara dengan pihak humas Taman Margasatwa Ragunan. Penulis menganalisa bagaimana kekuatan, kelemahan, kesempatan dan ancaman yang dialami oleh wisata yang terdapat di kota Jakarta. Taman Margasatwa Ragunan memiliki banyak potensi informasi yang bagus dan dapat mengedukasi masyarakat tentang satwa-satwa yang ada di Taman Margasatwa Ragunan, khususnya bagi para pelajar.

Penyebarluasan informasi yang dimiliki Taman Margasatwa Ragunan masih belum efektif, serta visualisasi yang digunakan kurang menarik. Mengenai perancangan media interaktif yang diangkat penulis sebagai Tugas Akhir ini,

pihak Taman Margasatwa Ragunan memberikan respon yang sangat baik. Karena, hal ini merupakan sesuatu yang baru bagi mereka dan belum adanya penggunaan media interaktif tersebut yang menginformasikan tentang Taman Margasatwa Ragunan.

Untuk itu diperlukan strategi kreatif dalam membuat visualisasi media-media komunikasi. Strategi kreatif yang digunakan adalah dengan visualisasi yang menarik, isi pesan lebih singkat dan padat, gampang dicerna serta didukung dengan foto-foto yang menarik.

Penulis juga melakukan observasi kepada pengunjung Taman Margasatwa Ragunan yang masih remaja sesuai dengan target audiens yang dituju. Berikut hal yang dapat penulis simpulkan dari hasil wawancara:

- 9 dari 10 remaja mengatakan bahwa mereka mendapat informasi tentang Taman Margasatwa Ragunan dari keluarga dan teman.
- Pendapat mereka tentang kemudahan mencari informasi lokasi kandang baik pengelompokan hewan disana maupun pusat informasi sangat kurang. Penulis mendapati mereka kebingungan saat ditanya dari arah mana saja mereka telah menjelajahi Taman Margasatwa Ragunan.
- 8 dari 10 remaja menggunakan *smartphone* android dan setelah penulis menanyakan pendapat mereka jika ada aplikasi media interaktif yang dapat diunduh di android, mereka merespon hal tersebut dengan baik. Dibandingkan dengan harus meminta brosur kepada pihak Taman

Margasatwa Ragunan, karena penyebaran brosur tersebut tidak meluas dan banyak pengunjung yang tidak mendapatkan brosur apabila tidak meminta ke pusat informasi dan hal tersebut menurut mereka sangat tidak efektif.

Penyebaran informasi untuk diakses yang diberikan pihak Taman Margasatwa Ragunan kepada pengunjung masih kurang maksimal dan mereka merespon baik tentang aplikasi media interaktif yang ditawarkan untuk mempermudah dalam mencari informasi Taman Margasatwa Ragunan yang mereka butuhkan dengan cara yang efektif dan efisien. Karena, sebagian besar dari mereka adalah pengguna *smartphone* android.



Gambar 3.9. Wawancara Langsung dengan Pengunjung Taman Margasatwa Ragunan
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

3.2.3. Analisa SWOT Taman Margasatwa Ragunan

Strength (Kekuatan): Telah berdiri sejak tahun 1864, kebun binatang pertama di Indonesia sebagai *memorable place*, sebagai sarana edukasi satwa.

Weakness (Kelemahan): Penyebaran media promosi yang kurang meluas.

Opportunity (Peluang): Kebutuhan masyarakat terhadap tempat wisata dan edukasi akan satwa di Ibu Kota.

Thread (Ancaman): Masyarakat yang tidak tahu dan kurangnya informasi yang didapat membuat masyarakat kurang mengenal dan mengetahui informasi apa saja yang ada di dalam Taman Margasatwa Ragunan.

Taman Safari Indonesia sebagai kompetitor utama yang merupakan kebun binatang terbesar di Indonesia memiliki 3 kawasan yang terletak di Bogor Jawa Barat, Gunung Arjuno di Jawa Timur, dan Pantai Marina di Bali. Namun kebun binatang yang paling terkenal adalah Taman Safari I yaitu di Bogor, Jawa Barat.

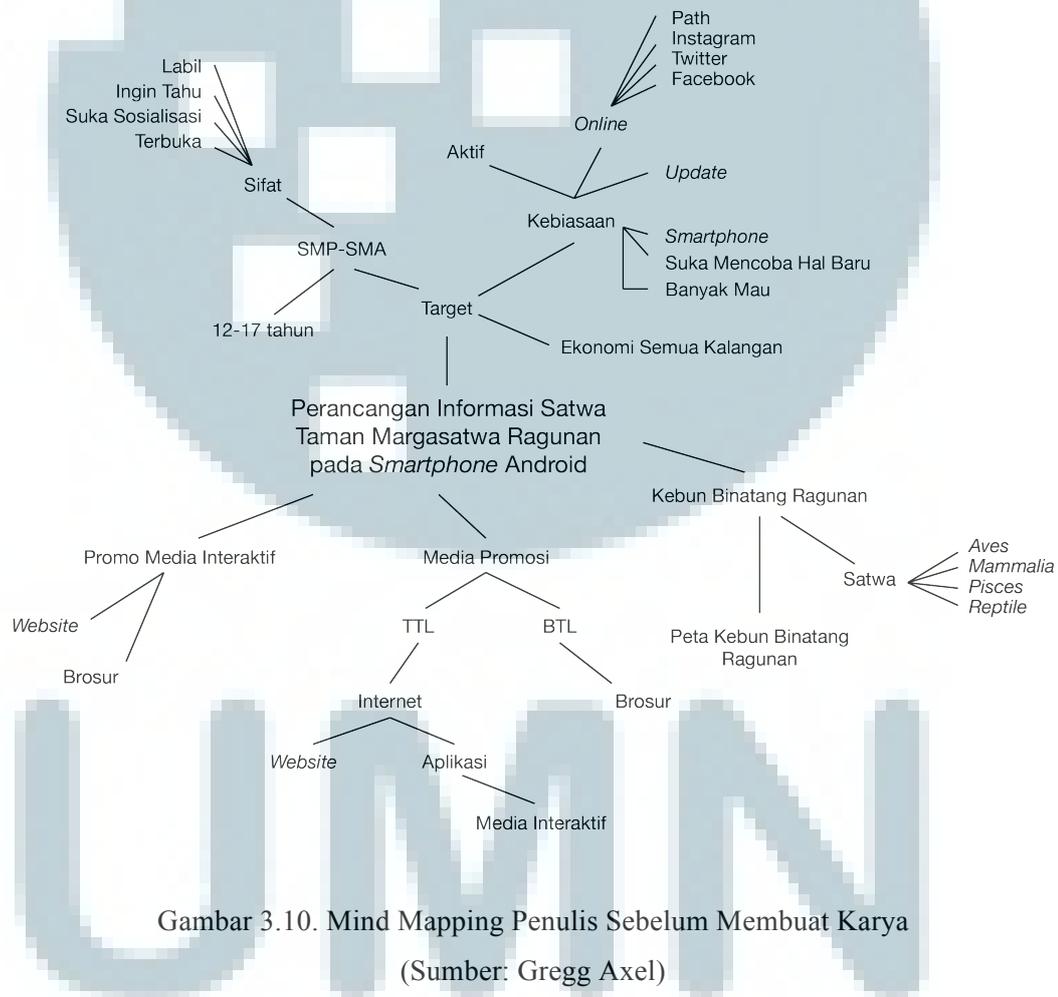
Taman Safari I dengan wilayah seluas 170 hektar (420 are) yang merupakan rumah dari 2,500 koleksi satwa dengan konsep alam bebas namun tertata dengan baik, memanjakan pengunjungnya untuk berkendara mengelilingi kebun binatang, dimana memungkinkan para pengunjung untuk berinteraksi langsung dengan menyentuh dan memberi makan satwa.

Taman Safari Indonesia sebagai kebun binatang yang paling terkenal di Indonesia menggunakan media promosi berupa website, brosur atau *flyer*, *booklet*, *billboard*, dan yang paling terkenal dari media informasinya yaitu *sticker* yang biasa ditempel secara gratis di kaca mobil belakang setiap pengunjung Taman Safari Indonesia.

3.3. Mind Mapping

Penulis mencari tahu apa saja yang berhubungan dengan judul. Dimulai dari siapa targetnya, usia berapa, kebiasaan seperti apa yang sering dilakukan, sifatnya seperti apa, dan hal apa saja yang disukai.

Selanjutnya, gaya desain yang akan digunakan disesuaikan dengan target audiens usia 12-17 tahun, menarik dan ceria.

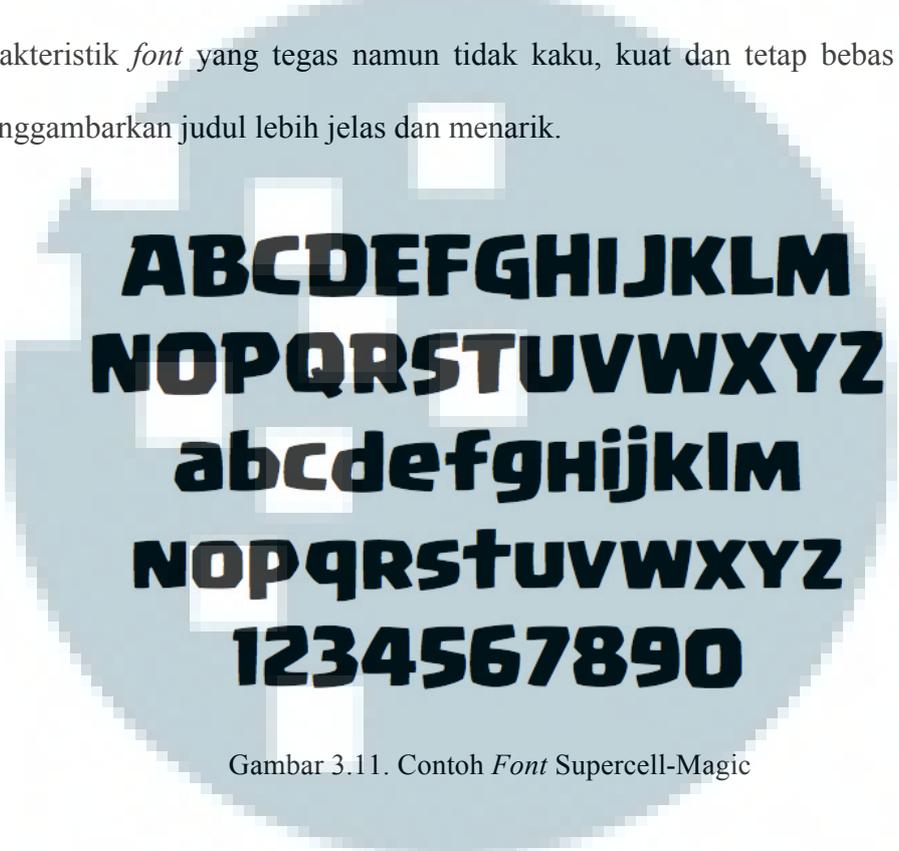


Gambar 3.10. Mind Mapping Penulis Sebelum Membuat Karya
(Sumber: Gregg Axel)

3.4. Konsep Kreatif

3.4.1. Font

Pemilihan *font* Supercell-Magic sebagai *headline* dan judul, didasarkan pada karakteristik *font* yang tegas namun tidak kaku, kuat dan tetap bebas sehingga menggambarkan judul lebih jelas dan menarik.



ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 3.11. Contoh *Font* Supercell-Magic

Penulis juga menggunakan *font* Arial pada bagian informasi untuk menerangkan objek yang disajikan. Karakteristik *font* Arial yang tegas sengaja dipilih untuk menguatkan isi pesan yang ingin disampaikan dan memudahkan pengguna media interaktif ini dalam membaca informasi yang ada.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀ
ÅÉÎÏabcdefghijklmn
opqrstuvwxyzàåéîï&
1234567890(\$£.,!?)

Gambar 3.12. Contoh *Font* Arial

3.4.2. Foto

Perancangan ini dibutuhkan daya tarik yang kuat yang dapat membuat para pengguna media interaktif ini dapat ikut serta menikmati dan mamahami keadaan wisata Taman Margasatwa. Untuk itu dalam perancangan ini akan menggunakan berbagai gambar foto tentang satwa-satwa yang ada di Taman Margasatwa Ragunan yang memperlihatkan keindahan dari wisata yang terdapat di dalamnya.

Foto menampilkan situasi yang terjadi pada saat foto tersebut diambil. Foto sifatnya sudah dimanipulasi sehingga menampilkan gambar yang lebih bagus. Sehingga ada kesan yang menarik si pengguna untuk melihat tentang apa yang terdapat di Taman Margasatwa Ragunan.

3.4.3. Warna

Warna itu memantulkan cahaya, namun warna mengandung pigmen yang terdiri dari molekul yang sangat efisien dalam menyerap cahaya dengan frekuensi tinggi,

sehingga warna ini dapat memancarkan cahaya frekuensi yang lebih rendah (Laura Manney).

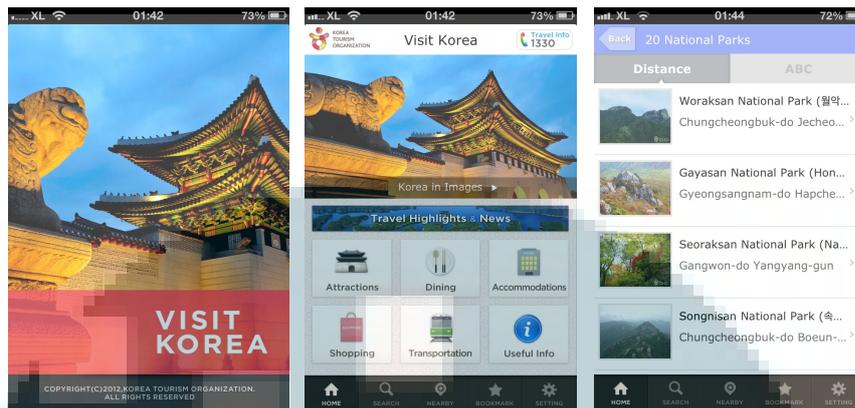
Penulis memilih warna karena warna ini adalah warna yang sangat trendi. Warna biasanya digunakan untuk menampilkan keceriaan dan jiwa muda.



Gambar 3.13. Panduan Warna yang Digunakan pada Karya Penulis

3.4.4. Tren Desain

Penulis juga melakukan riset terhadap media interaktif yang terkait pembahasannya mengenai wisata yang ada. Media interaktif yang memberikan tema serupa adalah *Visit Korea* aplikasi ini memberikan informasi berupa wisata yang terdapat di dalamnya.



Gambar 3.14. Contoh Gaya Desain yang Digunakan seperti Media Interaktif *Visit Korea*

Pada media interaktif ini terdapat tampilan splash screen sebelum nantinya akan masuk kedalam tampilan menu utama, media interaktif *Visit Korea* terdapat beberapa *Icon* yang mewakili konten isi tersebut. Bentuk *icon* yang ada bagi penulis sangat mudah dipahami karena dibuat dengan bentuk yang sederhana tetapi gaya visualisasinya sangat menjual. Terdapat sejumlah *list* daftar wisata yang terdapat di Korea. Pada setiap daftar *list* diberi gambar pada sebelah kirinya dengan ukuran yang lebih kecil, pada bagian dalam list terdapat nama dari wisata tersebut.

3.4.5. Studi Visual

Gaya visual yang akan diterapkan pada pembuatan media interaktif ini diciptakan sesuai dengan target audiens yang dituju. Seperti visualisasi, ilustrasi, tipografi dan warna disesuaikan untuk menarik minat target audiens Tugas Akhir ini yaitu remaja. Dari studi visual yang telah dilakukan ini, nantinya akan diolah dan dijadikan acuan untuk membentuk konsep gaya visualisasi dari media interaktif.

3.4.6. Konten Media Interaktif

Berdasarkan data melalui hasil wawancara dengan pihak humas Kebun Binatang Ragunan dan beberapa data observasi melalui media internet dari *website* resmi Taman Margasatwa Ragunan. Penulis merancang beberapa konten untuk nantinya dituangkan kedalam isi dari media interaktif Taman Margasatwa Ragunan. Berdasarkan zona yang terbagi menjadi empat bagian, serta letak penyebaran kandangnya di dalam peta Taman Margasatwa Ragunan. Beberapa konten lainnya untuk menunjang media interaktif ini adalah informasi mengenai satwa yang ada di Taman Margasatwa Ragunan.

UMMN