

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Manusia tidak lepas dari komunikasi. Komunikasi dapat dipahami sebagai proses penyampaian pesan, ide, atau informasi kepada orang lain dengan menggunakan sarana tertentu guna mempengaruhi atau mengubah perilaku penerima pesan. Bahasa merupakan sarana komunikasi yang efektif bagi manusia, karena dengan bahasa manusia dapat mengetahui apa yang dibutuhkannya. Manusia sebagai makhluk sosial hidup saling berdampingan dengan manusia lainnya dan saling membutuhkan. Hal inilah manusia sangat memerlukan komunikasi untuk berinteraksi membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih karena kehidupan manusia tidak dapat dilepaskan dari aktivitas.

Di zaman sekarang ini, teknologi berkembang secara pesat dan berimbas kepada teknologi komunikasi yang dapat sangat cepat tersebar dan cepat sampai kepada penerima informasi melalui komunikasi massa. Komunikasi Massa adalah komunikasi melalui media massa atau komunikasi kepada banyak orang dengan menggunakan sarana media. Untuk mendukung informasi-informasi tersebut, tentulah diperlukan sarana media

komunikasi massa yang membantu manusia mendapatkan suatu informasi atau berita tanpa ada hambatan jarak dan waktu.

Adapun jenis-jenis media komunikasi bermacam-macam, antara lain berupa bahasa, tulisan, isyarat, alat peraga atau alat elektronik. Media komunikasi merupakan unsur yang sangat penting dalam proses komunikasi. Dengan menggunakan media komunikasi maka aliran informasi, berita atau pesan dapat dikirim atau diterima dengan mudah dan cepat. Berdasarkan cara penggunaannya terdapat tiga jenis media komunikasi, yaitu: media komunikasi *audio*, media komunikasi *visual*, dan media komunikasi *audio-visual*. Ketiga jenis media komunikasi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### (1) Media Komunikasi Audio

Yaitu alat komunikasi yang dapat ditangkap, didengar dan dipahami oleh alat pendengaran. Misalnya telepon, intercom, radio serta tape recorder.

#### (2) Media Komunikasi Visual

Yaitu alat komunikasi yang dapat ditangkap, dilihat dan dipahami oleh alat penglihatan. Misalnya surat, surat kabar, faksimili, majalah, buku, beletin dan sejenisnya.

### (3) Media Komunikasi Audio Visual

Yaitu alat komunikasi yang dapat ditangkap, dilihat, didengar dan dipahami melalui alat pendengaran dan penglihatan. Misalnya televisi, film layar lebar, VCD, internet dan sejenisnya.

Seiring dengan perkembangan zaman, media komunikasi mengalami banyak perkembangan. Kebutuhan manusia akan informasi semakin meningkat. Demikian dengan media komunikasi visual atau dapat disebut media cetak yang juga mengalami banyak perkembangan. Media cetak merupakan sekumpulan bahan-bahan informasi yang di cetak di atas kertas, dengan maksud untuk mencapai tujuan seperti memberikan informasi kepada masyarakat. Media cetak ini merupakan bagian dari saluran informasi disamping media elektronik dan juga media digital. Disamping itu media cetak mempunyai keunggulan yaitu bisa menyampaikan sebuah informasi secara detail dan terperinci. Untuk mempromosikan sebuah lokasi diperlukan media promosi salah satunya adalah media cetak.

Suatu tempat atau lokasi agar dapat dikenal di berbagai kota atau negara biasanya melakukan promosi-promosi yang salah satunya memakai promosi dengan media cetak. Tidak hanya untuk ajang promosi saja, tetapi untuk memberitahu suatu informasi atau melakukan promo-promo juga

melalui media cetak. Adapun seperti tempat wisata yang dapat dikunjungi untuk berekreasi, seperti taman, pantai, dan kebun binatang.

Dalam melakukan kegiatan promosi tempat wisata akan dibantu oleh apa yang disebut perangkat promosi seperti iklan, baik media cetak, televisi, radio, ataupun website. Kebun Binatang Ragunan adalah salah satu tempat wisata yang melakukan promosi melalui media cetak seperti: brosur, billboard, dan banner. Melalui media-media inilah pengunjung mengetahui berbagai macam fasilitas yang ada di Kebun Binatang Ragunan. Tak hanya itu, dengan melakukan promosi-promosi tersebut, tempat wisata dapat dikenal luas oleh masyarakat. Baik masyarakat lokal maupun interlokal yang berkunjung ke tempat tersebut.

## **1.2 Penegasan Makna Judul**

Agar tidak melebar kemana-mana maka perlu adanya penegasan makna judul dan penulis membatasi judul dengan “Perancangan redesign Company Profile Kebun Binatang Ragunan”

**Perancangan** : Proses membuat, menyusun, dan mengatur suatu hal yang terdiri dari tulisan dan gambar-gambar dengan acuan tertentu.

- Redesign** : Mendesain ulang.
- Company** : Sebuah korporasi atau asosiasi, persekutuan atau persatuan yang menjalankan sebuah perusahaan komersial atau industry.
- Profile** : Gambaran singkat dari seseorang, lembaga, organisasi, benda ataupun wilayah.
- Ragunan** : Kebun Binatang Ragunan adalah paduan antara kebun binatang dan taman rekreasi sehingga dinamakan juga Ragunan Zoological Park. terdapat hampir 30,000 tanaman dari 250 variasi berbeda, seperti berbagai macam rumput-rumputan dan pohon, tanaman hias Bougenvil dan Hibiscus. Ragunan termasuk tempat konservasi satwa melalui program kultivasi yang juga merupakan tempat yang ideal untuk aktifitas edukasi anak-anak. Kebun Binatang Ragunan ini berlokasi di Jalan R.M. Harsono No. 1 Ragunan, Jakarta Selatan.

### **1.3 Batasan Masalah**

Karena luasnya perancangan *Company Profile* sebagai sumber dalam melakukan tugas akhir dan guna memfokuskan masalah dan tidak melebar kemana-mana, maka perlu adanya batasan masalah yang diarahkan pada Perancangan *Company Profile* Kebun Binatang Ragunan.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dapat dijabarkan sebagai berikut: Bagaimana cara membuat *Company Profile* Kebun Binatang Ragunan agar terlihat lebih menarik dengan tetap menonjolkan citra brand yang ditunjukkan?

### **1.5 Asumsi Dasar**

Berdasarkan pemikiran dan pantauan penulis terhadap kebun binatang Ragunan, masalah pertama yang ditemukan adalah visual di area kebun binatang Ragunan tersebut. Dimana banyak visual yang berbeda-beda dan tidak menyatu dengan logo. Sedangkan logo dari Kebun binatang Ragunan tidak memiliki kesatuan. Visual yang ada juga kurang memperkuat suasana di Kebun binatang. Banyaknya visual yang melenceng dan berbeda-beda menjadi masalah utama.

Berkaitan dengan perancangan *Company Profile* yang menjadi induk dalam penciptaan karya tugas akhir ini, maka penulis menguatkan perencanaan *Company Profile* tersebut dengan Kebun binatang Ragunan untuk membuat visual yang lebih menarik dan menyatu dengan logo.

## **1.6 Tujuan**

Tujuan dari laporan tugas akhir ini diantaranya:

- (1) Syarat untuk pengambilan mata kuliah tugas akhir pada program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul.
- (2) Menggunakan segala kemampuan yang didapat selama menempuh pendidikan di Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul dan dibentuk dalam penciptaan tugas akhir ini, hingga nantinya karya tersebut dapat bermanfaat bagi masyarakat khususnya dan pada instansi pendidikan pada umumnya.
- (3) Mempromosikan kembali Kebun Binatang Ragunan melalui re-desain *Company Profile* dengan tampilan baru yang lebih fresh.

## **1.7 Manfaat**

Manfaat dalam penulisan tugas akhir ini dapat di uraikan sebagai berikut:

### **1.7.1 Manfaat Bagi Instisusi (Universitas Esa Unggul)**

- (1) Megetahui dan memahami salah satu Kebun binatang pertama di Indonesia yaitu Kebun Binatang Ragunan.
- (2) Dapat mengangkat nama Desain Komunikasi Visual Universitas Esa Unggul di dunia desain grafis dan dapat dipergunakan sebagai referensi bagi lembaga lainnya.

### **1.7.2 Manfaat Bagi Perusahaan (Kebun Binatang Ragunan)**

- (1) Mendapatkan wacana dengan landasan teoristis untuk disesuaikan dengan kebutuhan kebun binatang.
- (2) Dengan desain *company profile* yang sudah ditetapkan diharapkan mampu untuk lebih merefleksikan identitas Kebun Binatang Ragunan.
- (3) Menciptakan logo yang mudah diingat sehingga dapat ditanamkan di benak masyarakat.
- (4) Kebun Binatang Ragunan mampu menyampaikan citra atau *image* nya kepada masyarakat yang dituju.
- (5) Kebun Binatang Ragunan mampu menjangkau dan mencapai target marketnya.

### 1.7.3 Manfaat Bagi Masyarakat

- (1) Masyarakat dapat memiliki kesadaran bahwa Kebun Binatang Ragunan adalah kebun binatang yang menarik dan bergengsi.
- (2) Dapat menikmati fasilitas dan wahana bermain yang di sediakan Kebun Binatang Ragunan.
- (3) Memberikan Memberikan referensi bagi mahasiswa-mahasiswa Desain Komunikasi Visual terhadap pengetahuan *company profile*.
- (4) Dapat menerapkan berbagai materi kuliah mengenai pemecahan masalah desain komunikasi visual melalui *company profile*, yang terkait dengan masalah yang di hadapi sehingga tujuan dari perancangan yang telah dikemukakan diatas dapat tercapai dan tepat sasaran.

## 1.8 Metode Perancangan

Dalam penulisan tugas akhir, penulis melakukan beberapa metode perancangan yang dijabarkan sebagai berikut:

### **1.8.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam metode pengumpulan data ini, penulis melakukan beberapa kegiatan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan, seperti:

#### **1.8.1.1 Data Lapangan**

Data lapangan adalah kumpulan data yang diperoleh dengan cara melakukan pengukuran langsung di lapangan tanpa menggunakan satelit. Karena dengan observasi langsung ke lapangan, maka suatu teori akan dapat dibuktikan.

##### **(1) Data Observasi**

Observasi dilakukan dengan mengumpulkan data melalui pengamatan langsung di lokasi penelitian. Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu obyek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati.

## (2) Data Wawancara

Untuk mendapatkan data lapangan yang akurat, diperlukan juga data wawancara. Data wawancara yaitu melakukan wawancara secara langsung, dimana peneliti langsung data ke tempat narasumber atau responden untuk mendapat informasi sebagai data yang akan diolah kelak.

### **1.8.1.2 Data Kajian Literatur**

Data kajian literatur diperoleh dari penelitian pustaka, internet serta dokumentasi. Sumber-sumber pustaka yang diambil berasal dari beberapa buku penunjang, dengan tujuan agar penelitian yang dilakukan menjadi lebih terarah.

#### **(1) Media Cetak**

Media cetak adalah suatu media yang statis dan mengutamakan pesan-pesan visual. Media ini terdiri dari lembaran dengan sejumlah kata, gambar, atau foto, dalam tata warna dan halaman. (Manajemen Periklanan, 1992, hlm 99). Fungsi utama dari media cetak adalah memberi informasi dan hiburan.

Media cetak memiliki keunggulan dibandingkan media elektronik berupa kemampuan sebagai dokumentasi atas segala hal yang dikatakan orang lain dan rekaman peristiwa yang ditangkap oleh sang jurnalistis dan diubah dalam bentuk kata-kata, gambar, foto, dan sebagainya. Media cetak yang digunakan sebagai media untuk periklanan dibatasi pada surat kabar, majalah, dan segala bentuk edaran yang dicetak di atas suatu media.

## **(2) Media Elektronik**

Media elektronik merupakan salah satu media komunikasi yang sedang ramai saat ini. Adapun beberapa keunggulan dari internet, yaitu : berkenalan jarak jauh dengan orang lain, memperoleh informasi yang sifatnya global, bahkan menelusuri karakter perusahaan melalui *website* nya. Sehingga melalui internet dapat diperoleh data-data mengenai perusahaan, kompetitor, dan informasi-informasi yang menunjang. Seperti halnya media cetak, penulis juga mendapatkan beberapa informasi melalui media elektronik untuk memenuhi data-data dalam penulisan tugas akhir ini yaitu:

### **(3) Dokumentasi**

Dalam melakukan survey, diharuskan adanya dokumentasi, fungsi dari dokumentasi ini adalah membuat data baik berupa foto, catatan tertulis, ataupun dalam bentuk rekaman kaset perihal perusahaan. Sehingga dokumentasi ini merupakan kumpulan dari survei yang telah dilakukan. Oleh karena itu, dokumentasi dikatakan penting sebagai acuan dalam pembuatan suatu penelitian dan perancangan.

#### **1.8.1.3 Data Kajian Karya Komunikasi Visual Acuan**

Data Kajian Karya Komunikasi Visual Acuan dapat dijabarkan dibawah ini:

##### **(1) Alasan Pemilihan**

Alasan penulis dalam perancangan ulang *Company Profile* perusahaan ini agar dapat memperhatikan teori-teori secara benar dan detail yang dijelaskan dalam buku-buku teori. Sehingga hasil karya Tugas Akhir ini sesuai dengan aturan yang benar dan hasilnya pun maksimal. Penulis mengharapkan dari hasil karya Tugas Akhir perancangan *Company Profile* Kebun Binatang Ragunan ini bisa diterima

oleh masyarakat. Dengan hasil penciptaan karya sesuai dengan pengajaran yang penulis dapatkan selama menjadi mahasiswa desain komunikasi visual.

## **(2) Keistimewaan/Keunikan/Khusus**

Dalam perancangan media komunikasi visual ini, penulis berpendapat bahwa Kebun binatang Ragunan adalah Kebun binatang yang memiliki fasilitas cukup lengkap dan tidak kalah dengan Kebun binatang yang ada di Indonesia ataupun dengan pesaingnya. Keistimewaan Kebun binatang Ragunan yaitu mempunyai harga tiket masuk yang cukup terjangkau oleh semua kalangan dengan juga memberikan fasilitas dan wahana-wahana yang menarik untuk pengunjung. Penulis akan membuat promosi Kebun binatang Ragunan ini semenarik mungkin diharapkan pengunjung terus akan meningkat disetiap tahun.

### **1.8.2 Metode Analisa Data**

Data-data yang diperoleh, selanjutnya akan dianalisa, digunakan untuk menemukan jawaban dari persoalan yang didapat dalam penelitian.

### 1.8.2.1 Metode Analisa Kualitatif

Metode analisa kualitatif adalah bentuk metode penganalisaan data dengan menggunakan penelitian kualitatif, penelitian deskriptif, penelitian historis, dan penelitian filosofis. Sehingga dalam penyajiannya, metode kualitatif bersifat verbal yang berupa uraian kalimat. Dalam menganalisa data-data yang telah dikumpulkan baik itu dari metode penelitian pustaka dan metode wawancara, akan dijabarkan dalam bentuk metode kualitatif.

### 1.8.2.2 Analisa SWOT

Analisa SWOT adalah identifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi perusahaan. Analisis ini berdasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan (*strengths*) dan peluang (*Opportunities*), namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan (*Weakness*) dan ancaman (*Threats*).

#### (1) Strengths (kekuatan)

Situasi atau kondisi yang merupakan kekuatan dari organisasi atau program pada saat ini. *Strength* ini bersifat internal dari organisasi atau sebuah program.

**(2) Weaknesses (Kelemahan)**

Kegiatan-kegiatan organisasi yang tidak berjalan dengan baik dan menjadi kelemahannya sendiri sehingga terkadang tidak menguntungkan dan tidak dapat memajukan kegiatan organisasi.

**(3) Opportunity (kesempatan)**

Faktor positif yang muncul dari lingkungan dan memberikan kesempatan bagi organisasi atau program kita untuk memanfaatkannya kesempatan yang ada.

**(4) Threat (ancaman)**

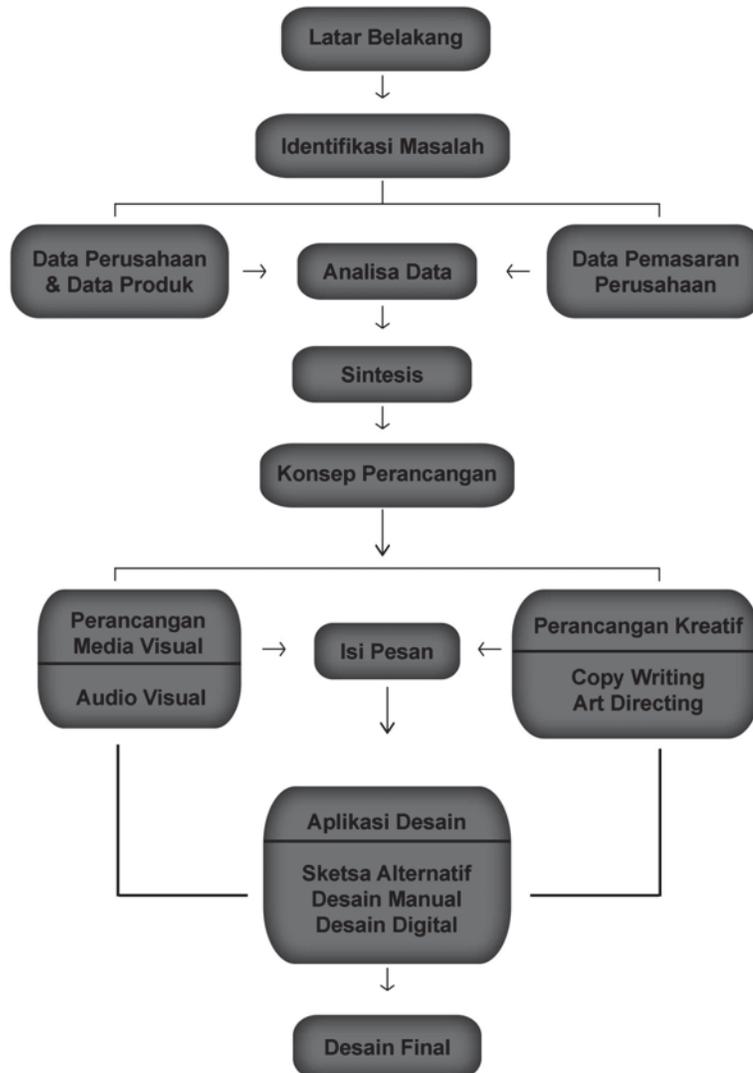
Faktor negative yang berupa ancaman dari lingkungan luar yang memberikan hambatan bagi berkembangnya atau berjalannya sebuah organisasi dan program.

**1.8.2.3 Sintesis**

Sintesis adalah penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam suatu bentuk yang menyeluruh. Sintesis disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh.

## 1.9 Kerangka Pemikiran Perancangan

BAGAN 1.1  
BAGAN KERANGKA PEMIKIRAN



## 1.10 Tempat dan Tahun Produksi

Proses perancangan *Company Profile* Kebun Binatang ini diharapkan dapat dilaksanakan pada tempat dan tahun yang telah diuraikan di bawah ini:

(a) Tempat : Jakarta

(b) Tahun : 2013

## 1.11 Sistematika Penulisan

Penulisan Tugas Akhir ini dibuat dengan terdiri dari 5 bab beserta beberapa lampiran dengan rincian sebagai berikut:

### (1) BAB I PENDAHULUAN

Bab I membahas latar belakang masalah yang muncul disaat penulis melakukan observasi terhadap Kebun binatang Ragunan. Penulisan terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan, dan manfaat, waktu dan tempat pelaksanaan, dan skematika penulisan.

## (2) BAB II LANDASAN TEORI

Bab II menjelaskan dan mengungkap masalah-masalah yang penulis alami saat melaksanakan kerja praktek dengan menggunakan teori-teori yang suda ada sebagai dasarnya.

## (3) BAB III PERUSAHAAN

Bab III berisi gambaran umum keadaan perusahaan yang akan di jadikan penulis sebagai Tugas Akhir. Penjelasan secara jelas tentang perusahaan.

## (4) BAB IV PEMBAHASAN

Bab IV berisi tentang pembahasan kegiatan yang dilakukan oleh penulis dalam menghasilkan karya desain yang akan dibuat. Dalam bab ini diuraikan secara jelas hasil karya dari penulis dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.

## (5) BAB V KESIMPULAN

Bab V adalah kesimpulan yang dibuat oleh penulis dari hasil analisis serta pembahasan masalah selama pengertaaan Tugas Akhir ini dan saran yang merupakan sumbangan pemikiran kepada perusahaan yang akan dijadikan bahan untuk karya Tugas Akhir ini.