

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Francis Bacon, ilmu bersifat majemuk karena mencerminkan aneka fakultas (kemampuan) manusiawi. Misalnya, ilmu alam berawal dari kemampuan akal, sementara sejarah berasal dari kemampuan ingatan. Ilmu pengetahuan alam adalah istilah yang digunakan yang merujuk pada rumpun ilmu dimana obyeknya adalah benda-benda alam dengan hukum-hukum yang pasti dan umum, berlaku kapan pun dimana pun. Menurut A. Mattulada, Ilmu pengetahuan adalah teori-teori yang dikumpulkan manusia melalui suatu proses pengajian dan dapat diterima oleh rasio. Ilmu pengetahuan alam mempelajari aspek-aspek fisik & nonmanusia tentang Bumi dan alam sekitarnya. Ilmu-ilmu alam membentuk landasan bagi ilmu terapan, yang keduanya dibedakan dari ilmu sosial, humaniora, teologi, dan seni.

Ilmu pengetahuan berkembang dengan pesat dan membagi menjadi dua kelompok yaitu ilmu alam (the physical sciences) dan ilmu hayat (the biological sciences). Ilmu alam ialah ilmu yang mempelajari zat yang membentuk alam semesta sedangkan ilmu hayat mempelajari makhluk hidup di dalamnya. Ilmu alam kemudian bercabang lagi menjadi fisika (mempelajari massa dan energi), kimia (mempelajari substansi zat),

astronomi (mempelajari benda-benda langit dan ilmu bumi (the earth sciences) yang mempelajari bumi kita.

Di Kota Bogor, terdapat sebuah kebun botani besar yang dapat membantu kita untuk mempelajari berbagai macam pohon-pohonan dan tumbuh-tumbuhan yang ada di dunia yang bernama “Kebun Raya Bogor”. Luasnya mencapai 87 hektar dan memiliki 15.000 jenis koleksi pohon dan tumbuhan. Selain itu, salah satu daya tarik utama Kebun Raya Bogor adalah bunga bangkai (*Amorphophalus titanum*) karena saat-saat mendekati mekar akan mengeluarkan bau bangkai yang menyengat. Bunga ini dapat mencapai tinggi 2m dan merupakan bunga majemuk terbesar di dunia tumbuhan. Selain sebagai tempat untuk mempelajari atau mendalami ilmu pengetahuan alam, Kebun Raya Bogor juga merupakan tempat rekreasi yang menyenangkan bagi masyarakat karena memiliki pemandangan yang indah, sejuk dan nyaman. Masyarakat dapat berjalan-jalan dan melihat berbagai tumbuhan yang ada disini atau bahkan berpiknik.

Dilihat dari sudut pandang desain komunikasi visual, Corporate Identity berarti suatu sistem identitas. Bagaimana rangkaian logo, tipografi, tata warna dan unsur grafis lain diterapkan pada berbagai media secara konsisten. Setelah penulis melakukan pengamatan, Kebun Raya Bogor telah memiliki Corporate Identity. Hanya saja unsur-unsur grafis yang diterapkan pada Corporate Identity Kebun Raya Bogor kurang konsisten dan kurang menyatu (unity). Hal inilah yang mendorong penulis untuk merancang ulang (redesign) Corporate Identity Kebun Raya Bogor. Dan diharapkan setelah perancangan ulang Corporate Identity ini, maka

Corporate Identity Kebun Raya Bogor akan menjadi lebih baik lagi dan menarik lebih banyak para pengunjung untuk datang kesana.

1.2 Penegasan Makna Judul

Penegasan makna judul diperlukan agar pembahasan yang dilakukan oleh penulis tidak melebar. Oleh sebab itu, penulis membatasi judul dengan “Perancangan Ulang Company Profile Kebun Raya Bogor”.

- (1). **Perancangan Ulang** : Sesuatu yg dirancang ulang; hasil merancang ulang; rencana ulang; program ulang.
- (2). **Company Profile** : *Company Profile* berasal dari bahasa Inggris yang berarti identitas perusahaan.
- (3). **Kebun Raya Bogor** : Kebun Botani Besar yang terletak di tengah-tengah Kota Bogor yang memiliki 15.000 jenis pohon dan koleksi tumbuhan. Luasnya mencapai 87 hektare.

Jadi, Perancangan Ulang Company Profile Kebun Raya Bogor memiliki arti merancang ulang identitas perusahaan Kebun Raya Bogor. Penulis akan mendesain ulang Company Profile Kebun Raya Bogor. Hasil akhirnya, penulis akan membuat logo, stationary, company profile, merchandise, seragam dan tanda.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan agar pembahasan perancangan *Company Profile* lebih terfokus dan terarah, serta tidak melebar. Batasan masalah diarahkan pada Perancangan Ulang *Company Profile* Kebun Raya Bogor.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang telah di jelaskan panjang lebar di atas, maka rumusan masalah dapat dijabarkan sebagai berikut: Bagaimana caranya membuat karya desain dalam bentuk *Company Profile* Kebun Raya Bogor sehingga masyarakat lebih tertarik untuk mengunjunginya?

1.5 Asumsi Dasar

Berdasarkan pantauan dan pengamatan penulis mengenai Kebun Raya Bogor, masalah utama yang paling menonjol adalah tidak adanya unity (kesatuan) pada *Company Profile*. Selain itu, logo dari Kebun Raya Bogor juga kurang disosialisasikan dan sangat jarang dipakai dalam media-media *Company Profile* sehingga masyarakat kurang familiar dengan logo Kebun Raya Bogor.

Perancangan *Company Profile* akan menjadi pusat dalam karya perancangan tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengaitkan

perencanaan *Company Profile* tersebut dengan Kebun Raya Bogor untuk membuat tampilan visual yang memiliki kesatuan (unity) dan lebih menarik.

1.6 Tujuan

Tujuan dari pembuatan karya desain dalam bentuk *Company Profile* ini adalah sebagai berikut:

- (1). Memberi nuansa baru untuk Kebun Raya Bogor.
- (2). Agar masyarakat semakin tertarik untuk mengunjungi Kebun Raya Bogor dan dapat menjadi “Ikon” Kota Bogor.
- (3). Agar Kebun Raya Bogor lebih dikenal oleh masyarakat mancanegara.
- (4). Sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana Desain Komunikasi Visual.

1.7 Manfaat

Manfaat dari penulisan Tugas Akhir ini akan diuraikan dibawah ini:

1.7.1 Manfaat bagi Universitas Esa Unggul

Manfaat perancangan ini bagi Universitas Esa Unggul adalah untuk melihat sejauh mana penulis dapat menerapkan teori-teori yang telah didapat di bangku kuliah.

1.7.2 Bagi Perusahaan

Manfaat perancangan ini bagi perusahaan adalah memperbaharui tampilan visual sehingga menarik lebih banyak pengunjung untuk datang dan nantinya akan meningkatkan citra perusahaan.

1.7.3 Bagi Mahasiswa / Masyarakat

Manfaat perancangan ini bagi masyarakat / mahasiswa yakni bisa menjadi bahan referensi dalam berkarya dan pertimbangan dalam merancang konsep karya yang sejenis.

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 yaitu Kebun Raya Bogor. 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 yaitu pengurus Kebun Raya Bogor.

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 media massa yang berbentuk printing dimana dinikmati dengan membaca dan bentuk mediana statis. Artinya, media ini dengan bentuk tercetak dimana Umumnya, terbit paling

cepat sehari sekali (di beberapa negara, ada media cetak yang terbit sehari dua kali). Dengan sistem penulisan secara in dept (lebih mendalam dan lengkap). Kedua bentuk media massa tersebut memiliki perbedaan yang sangat jelas serta memiliki kekurangan dan kelebihan pada masing-masing karya jurnalistik.

(2). Media Elektronik

Karna berkembangnya ilmu pengetahuan, maka disamping ada media cetak, maka ada pula media elektronik atau penyiaran. Media elektronik atau penyiaran adalah semua kegiatan yang memungkinkan adanya siaran yang meliputi segala aspek ideal, perangkat lunak, dan keras yang menggunakan sarana pemancar/transmisi baik didarat maupun diantariksa dengan menggunakan gelombang elektromagnetik atau jenis gelombang yang lebih tinggi untuk dipancar luaskan kepada khalayak. Segala peralatan yang digunakan untuk memperlancar aktifitas penyiaran disebut sebagai media massa periodik elektronik.

(3). Dokumentasi

Menurut Paul Otlet pada International Economic Conference tahun 1905 adalah kegiatan khusus berupa pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penemuan kembali dan penyebaran dokumen. Dalam Encyclopedia Britanica: dokumentasi adalah semacam pengawasan dan penyusunan bibliografi, yang menggunakan alat-alat seperti seperti indeks, sari karnagn dan isei bibliografi disamping memakai

cara tradisional (klasikal dan katalogisasi), untuk membuat informasi itu dapat dicapai.

Federataion Internationale de Decomentation (FID). Dokumentasi adalah: mengumpulkan menyebarkan dokumen-dokumen dari semua jenis-jenis mengenai semua lapangan pekerjaan manusia (documentation C' est reunir, classer et distribuer des document de tout genre dans tous les domaines de L'ativite humaine). Kegiatan dokumentasi melibatkan kegiatan pengumpulan, pemeriksaan, pemilihan dokumen sesuai dengan kebutuhan dokumentasi; memungkinkan isi dokumen dapat di akses; pemrosesan dokumen; mengklasifikasi dan mengideks; menyipkan penyimpanan dokumen; pencari kembali dan penyajiannya.

1.8.1.3 Data Kajian Karya Komunikasi Visual Acuan

Data Kajian Karya Komunikasi Visual Acuan sebagai berikut:

(1). Alasan Pemilihan

Alasan penulis memilih karya perancangan ulang *Company Profile* Kebun Raya Bogor adalah untuk mempraktekkan teori-teori yang telah penulis pelajari selama menjadi mahasiswa desain komunikasi visual. Diharapkan agar karya tugas akhir ini memiliki hasil yang maksimal dan sesuai dengan aturan. Penulis juga mengharapkan agar karya tugas akhir ini dapat diterima oleh masyarakat dengan baik.

(2). Keistimewaan/Keunikan/Khusus

Menurut hasil pengamatan yang dilakukan oleh penulis, Kebun Raya Bogor memiliki banyak keistimewaan dan keunikan. Kebun Raya Bogor adalah hutan kota terluas dan tertua di Indonesia yang memiliki luas hingga 87 hektar. Selain itu, Kebun Raya juga memiliki banyak tanaman langka, salah satunya yang paling terkenal dan diminati oleh masyarakat adalah bunga bangkai (*Amorphophallus Titanum*). Selain hal-hal yang telah dijabarkan oleh penulis diatas, Kebun Raya Bogor juga memiliki harga tiket masuk yang terjangkau. Oleh sebab itu, penulis akan membuat perancangan ulang *Corporate Identity* Kebun Raya Bogor. Penulis berharap agar Kebun Raya Bogor semakin diminati oleh masyarakat dan dapat menjadi ikon Kota Bogor.

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

Penjelasan mengenai SWOT adalah sebagai berikut:

(1). *Strength* (kekuatan):

Kekuatan adalah sumber daya, keterampilan, atau keunggulan-keunggulan lain yang berhubungan dengan para pesaing perusahaan dan kebutuhan pasar yang dapat dilayani oleh perusahaan yang diharapkan dapat dilayani. Kekuatan adalah kompetisi khusus yang memberikan keunggulan kompetitif bagi perusahaan di pasar.

(2). *Weakness* (kelemahan):

Kelemahan adalah keterbatasan atau kekurangan dalam sumber daya, keterampilan, dan kapabilitas yang secara efektif menghambat kinerja perusahaan. Keterbatasan tersebut dapat berupa fasilitas, sumber daya keuangan, kemampuan manajemen dan keterampilan pemasaran dapat meruoakan sumber dari kelemahan perusahaan.

(3). *Opportunity* (peluang):

Peluang adalah situasi penting yang menguntungkan dalam lingkungan perusahaan. Kecendrungan – kecendrungan penting merupakan salah satu sumber peluang, seperti perubahan teknologi dan meningkatnya hubungan antara perusahaan dengan pembeli atau pemasokk merupakan gambaran peluang bagi perusahaan.

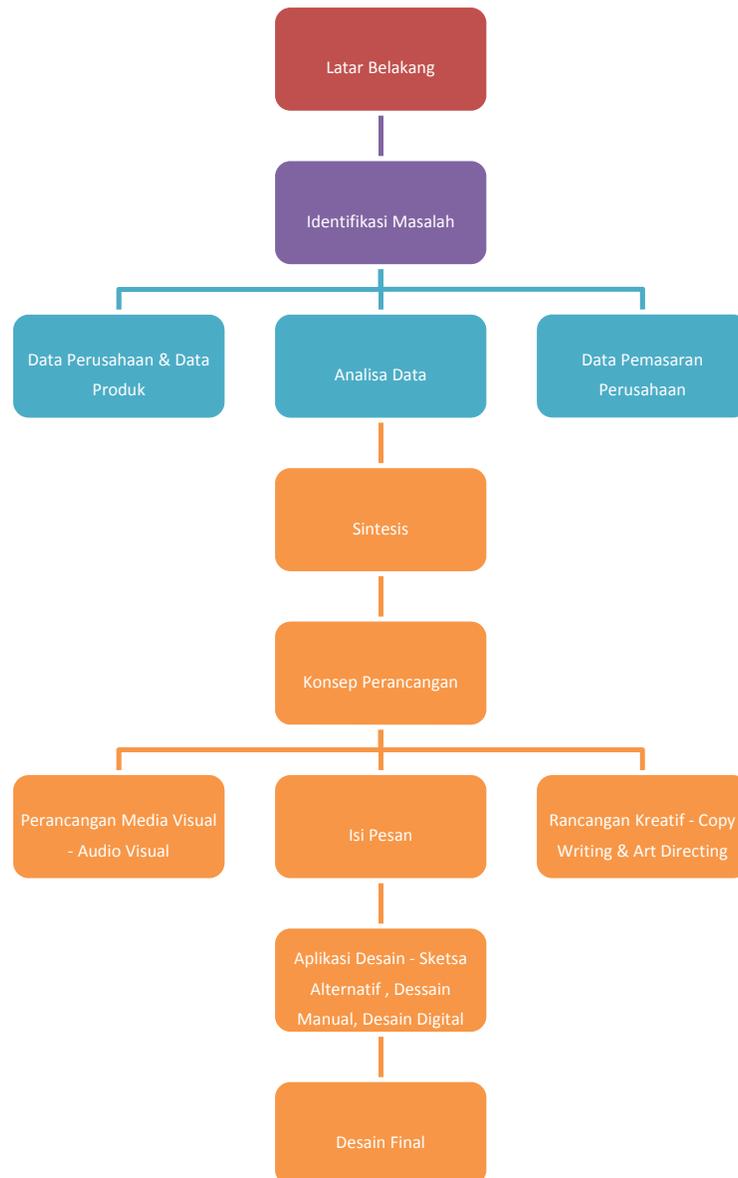
(4). *Threats* (ancaman):

Ancaman adalah situasi penting yang tidak menguntungkan dalam lingkungan perusahaan. Ancaman merupakan pengganggu utama bagi posisi sekarang atau yang diinginkan perusahaan. Adanya peraturan-peraturan pemerintah yang baru atau yang direvisi dapat merupakan ancaman bagi kesuksesan perusahaan.

1.8.2.3 Sintesis

Sintesis (berasal dari bahasa Yunani syn = tambah dan thesis = posisi) yang biasanya berarti suatu integrasi dari dua atau lebih elem yang ada yang menghasilkan suatu hasil baru. Istilah ini mempunyai arti luas dan dapat digunakan ke fisika, ideologi, dan fenomenologi.

1.9 Kerangka Pemikiran Perancangan



1.10 Tempat dan Tahun Produksi

Penciptaan karya tugas akhir Perancangan Ulang *Corporate Identity* Kebun Raya Bogor ini diharapkan dapat dilaksanakan pada tempat dan tahun yang diuraikan dibawah ini:

- (1). Tempat : Kebun Raya Bogor, Jl. H. Ir. Juanda No. 13 Bogor.
- (2). Tahun : 2013

1.11 Sistematika Penulisan

Penulisan konsep karya ini akan disajikan dalam lima bab dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan diuraikan judul perancangan, latar belakang, penegasan makna judul, batasan masalah, rumusan masalah, asumsi dasar, tujuan, manfaat, metode perancangan, kerangka pemikiran perancangan, tempat dan tahun produksi dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN DATA

Dalam bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, identifikasi data perusahaan, identifikasi data kompetitor, data pendukung, analisa data, asumsi dasar dan sintesis.

BAB 3 KONSEP PENCIPTAAN

Bab ini menguraikan tentang konsep pemasaran, konsep media dan konsep kreatif.

BAB 4 APLIKASI DESAIN

Pada bagian ini akan diuraikan jenis-jenis rancangan desain dan hasil karyanya, baik karya desain manual gambar tangan maupun karya digital komputer.

BAB 5 PENUTUP

Pada bab terakhir ini berisi tentang kesimpulan dari hasil perancangan dan saran yang diberikan oleh penulis berkaitan dengan perancangan.