

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
UNTUK PROMOSI KEBUN RAYA DAN
KEBUN BINATANG GEMBIRA LOKA
YOGYAKARTA**



WAHYU NUGROHO

**Tugas Akhir Program Studi Disain Komunikasi Visual
Jurusan Disain Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia
Yogyakarta
1994**



PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA			
Inv.	504	H	1194
Klas	SICR		
Terima	Des	94	*



KT009250

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
UNTUK PROMOSI KEBUN RAYA DAN
KEBUN BINATANG GEMBIRA LOKA
YOGYAKARTA**



KARYA SENI

Oleh :

WAHYU NUGROHO

**Tugas Akhir Program Studi Disain Komunikasi Visual
Jurusan Disain Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia
Yogyakarta
1994**

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
UNTUK PROMOSI KEBUN RAYA DAN
KEBUN BINATANG GEMBIRA LOKA
YOGYAKARTA**



Oleh :

WAHYU NUGROHO

No. Mhs. : 8510052023

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana dalam bidang
Disain Komunikasi Visual**

1 9 9 4

**Tugas Akhir ini diterima oleh Tim Penguji
Jurusan Disain Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,**



Drs. Parsuki

Pembimbing I/Anggota



Drs. Asnar Zacky

Pembimbing II/Anggota



Drs. B. Soeparto

Cognate/Anggota



Drs. Asnar Zacky

Ketua Program Studi



Drs. B. Soeparto

Ketua Jurusan

**Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta**



Drs. Sun Ardi, S.U

NIP. 130 321 410

KATA PENGANTAR



Puji syukur kepada Tuhan YME karena dengan rahmat-Nya Tugas Akhir ini bisa diselesaikan.

Tugas Akhir ini merupakan kewajiban bagi setiap mahasiswa tingkat akhir, sebelum menyelesaikan studinya pada Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia di Yogyakarta.

Menyadari sepenuhnya, bahwa pada penyelesaian Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, namun dengan usaha semaksimal mungkin agar Tugas Akhir ini bisa menghasilkan suatu karya yang sesuai dengan yang diharapkan.

Akhirnya, ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada semua yang telah membantu selama penyelesaian Tugas Akhir ini, yaitu :

1. Bp. Drs. Sun Ardi SU., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Bp. Drs. B. Suparto, selaku Ketua Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Bp. Drs. Asnar Zacky, selaku Ketua Program Studi Disain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Rupa Indonesia Yogyakarta.
4. Bp. Drs. Parsuki, selaku pembimbing I.

5. Bp. Drs. Ansar Zacky, Selaku Pembimbing II
6. Bp. KMT. A. Tirtodiprojo, Selaku Direktur KRKB Gembira Loka Yogyakarta.
7. Seluruh Staf dan Karyawan KRKB Gembira Loka Yogyakarta.
8. Seluruh Staf dan Karyawan FSR ISI Yogyakarta.
9. Ayah, Ibu, kakak dan adik-adik tercinta yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materiil dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
10. Seluruh rekan yang tidak dapat kami sebut satu persatu.

Akhirnya, atas segala bantuan, dorongan serta doa semoga Tuhan YME akan memberikan pahala yang melimpah. Amin.

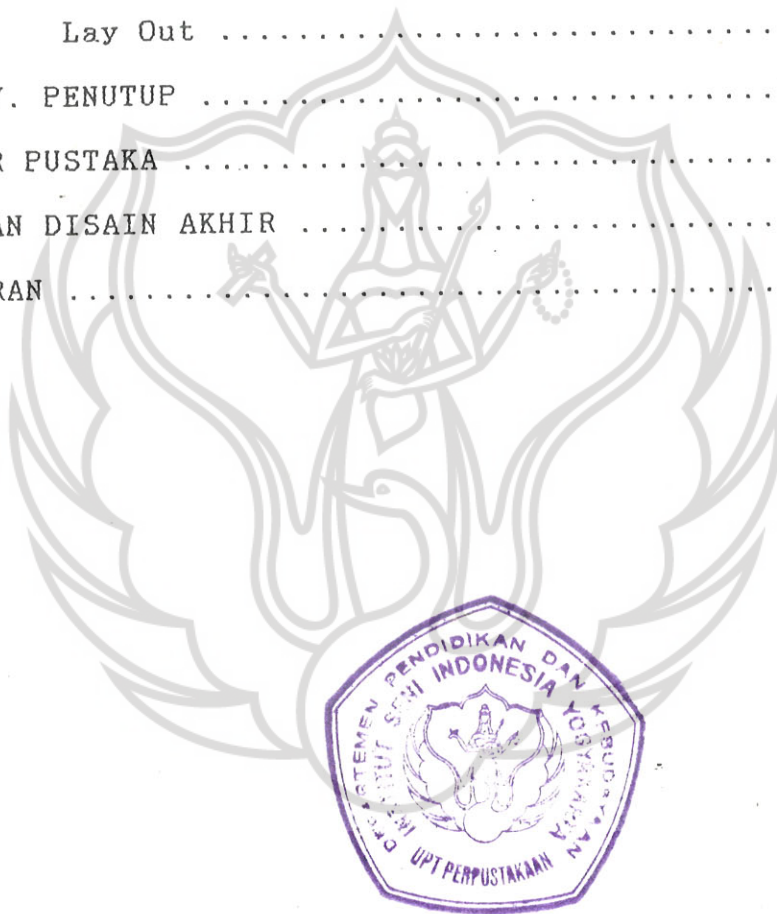
Yogyakarta, 13 Agustus 1994

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Judul Proyek.....	1
B. Latar Belakang Masalah.....	1
C. Rumusan Masalah.....	3
D. Tujuan Perancangan.....	3
BAB II. INVENTARISASI DAN IDENTIFIKASI DATA.....	4
A. Pengumpulan Data.....	4
1. Data Perusahaan.....	4
2. Data Produk.....	7
3. Data Lapangan.....	10
B. Pengolahan Data.....	11
1. Analisa Data.....	11
2. Kesimpulan.....	12
3. Penetapan-penetapan.....	13
BAB III. PERANCANGAN.....	18
A. Perancangan Media.....	18
1. Tujuan Media.....	22
2. Strategi Media.....	23
3. Program Media.....	24

B. Perancangan Kreatif	28
1. Tujuan Kreatif.....	28
2. Strategi Kreatif	29
3. Program Kreatif	31
C. Kosep Perancangan	32
1. Kriteria Media	32
2. Kreteria Komunikasi Visual	34
D. Program Copy, Visualisasi dan Studi	
Lay Out	40
BAB IV. PENUTUP	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAPORAN DISAIN AKHIR	62
LAMPIRAN	75



BAB I

PENDAHULUAN

A. JUDUL PROYEK

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL UNTUK PROMOSI KEBUN
RAYA DAN KEBUN BINATANG GEMBIRA LOKA YOGYAKARTA

B. LATAR BELAKANG MASALAH.

Kebun binatang selain merupakan tempat rekreasi yang menyenangkan bagi seluruh keluarga, juga merupakan sarana menambah ilmu pengetahuan. Hampir di seluruh kota besar di Indonesia mempunyai kebun binatang. Salah satunya terdapat di Yogyakarta yaitu Kebun Raya Dan Kebun Binatang Gembira Loka.

Kebun Raya Dan Kebun Binatang Gembira Loka didirikan pada tanggal 10 Nopember 1953 merupakan kebun binatang terbesar ke 3 di Indonesia setelah Kebun Binatang Ragunan Jakarta dan Kebun Binatang Surabaya.

Koleksi Kebun Raya Dan Kebun Binatang Gembira Loka per 22 Desember 1990 adalah untuk jenis tanaman ada 209 jenis sedang untuk binatangnya ada 203 jenis terdiri dari 25 jenis reptilia, 125 jenis aves, serta 53 mamalia. Tentunya setiap tahun akan bertambah karena Kebun Raya Dan Kebun Binatang Gembira Loka juga telah berhasil mengembang-biakkan satwa.

Disamping koleksi flora dan fauna KRKB Gembira Loka juga mempunyai sarana rekreasi yang tak kalah menariknya yaitu antara lain : Taman Gua Sarpa, Perahu

Tunggang, Becak Air, Taman Anak-Anak, Taman Lalu Lintas, Gajah Tunggang, Kuda Tunggang dan foto bersama satwa yang dilepas.

Dengan bertambahnya koleksi KRKB Gembira Loka tentu bertambah pula biaya yang harus dikeluarkan untuk perawatan dan makan binatang. Dengan hal ini tentunya KRKB Gembira Loka harus berusaha meningkatkan jumlah pengunjung karena pengunjung merupakan sumber pemasukan yang utama. Hal ini perlu dilakukan karena jumlah pengunjung dari tahun ke tahun terus menurun. Sejak tahun 1970 sampai tahun 1990 jumlah pengunjung KRKB Gembira Loka terus berubah-ubah dan pada tahun 1986 pengunjung melonjak secara drastis menyusul kedatangan seekor Kuda Nil. Dan setelah tahun 1986 pengunjung menunjukkan kecenderungan menurun.

Usaha untuk meningkatkan pengunjung tidak bisa hanya mengandalkan satwa saja, tetapi jika KRKB Gembira Loka dapat mempromosikan obyek-obyek yang spesifik dan tidak dimiliki kebun binatang lain tentunya nantinya pengunjung akan bertambah. Misalnya Taman Gua Sarpa, Taman Lalu Lintas, Gajah Tunggang ataupun foto bersama satwa kalau unsur ini ikut dipromosikan tentunya dapat meningkatkan pengunjung.

Sehubungan dengan ini maka perlu menciptakan sarana promosi melalui berbagai media sebagai alat untuk menyampaikan pesan dan informasi kepada calon pengunjung mengenai KRKB Gembira Loka agar tujuan dapat

tercapai. Promosi yang dimaksud adalah untuk merangsang pengunjung untuk lebih dekat dengan binatang sambil menikmati sarana yang tersedia sehingga dapat dijadikan KRKB Gembira Loka sebagai tempat rekreasi yang nyaman dan sebagai sarana menambah ilmu.

C. RUMUSAN MASALAH

Sesuai dengan latar belakang permasalahan yang diuraikan terdahulu, maka pokok permasalahannya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menciptakan serangkaian bentuk komunikasi yang efektif dan efisien tentang Kebun Raya Dan Kebun Binatang Gembira Loka untuk merebut sasaran yang lebih banyak.
2. Bagaimana menetapkan media yang sesuai dan efektif untuk promosi Kebun Raya Dan Kebun Binatang Gembira Loka.

D. TUJUAN PERANCANGAN

1. Memperoleh konsep media dan kreatif untuk promosi Kebun Raya Dan Kebun Binatang Gembira Loka.
2. Memperoleh (menciptakan) Disain Komunikasi Visual yang sesuai untuk Kebun Raya Dan Kebun Binatang Gembira Loka yang diharapkan mampu meningkatkan jumlah pengunjung.