

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL
TAMAN MARGASATWA RAGUNAN

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya (D3)



Disusun oleh:

RASHKAL RAYHAN RASHELKA

NIM: 21100130

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Ulang Identitas Visual Taman Margasatwa Ragunan

Penulis : Rashkal Rayhan Rashedka

NIM : 21100130

Program Studi : Desain Grafis

Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada **Selasa, 23 Juli 2024**

Ketua Penguji,



Jati Raharjo, S.Sn., M. Sn.

NIP. 19810720201012002


Anggota 1,



Andriyana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199312162020121007

Anggota 2,



Muhammad Ridwan Ario Bimo, M. Sn.

Ketua Jurusan Desain,



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.

NIP. 1989011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Rashkal Rayhan Rashedka
NIM : 21100130
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di *Jakarta* *11 Juli 2024*

Pembimbing I

Pembimbing II



Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds.
NIP. 198501122019032016



Muhammad Ridwan Ario Bimo, M.Sn.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nursiah M.Pd
NIP. 199308012020122013

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rashkal Rayhan Rashelka
NIM : 21100130
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Ulang Identitas Visual Taman Margasatwa Ragunan **adalah original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 11 Juli 2024

Yang menyatakan,



Rashkal Rayhan R
NIM: 21100130

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yangbertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rashkal Rayhan Rashelka
NIM : 21100130
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2023/2024

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non- exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan Ulang Identitas Visual Taman Margasatwa Ragunan beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagaipemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 11 Juli 2024

Yang menyatakan,


Rashkal Rayhan R
NIM: 21100130

ABSTRAK

Ragunan Zoo, one of the oldest zoos in Indonesia, plays an important role as a conservation center and educates the public about flora and fauna conservation. Unfortunately, the current logo of Taman Margasatwa Ragunan does not fulfill the scalability aspect, thus negatively impacting its image and existence. The lack of flexibility and efficiency in digital and print promotional media can affect the way visitors perceive the park. The logo as part of the visual identity is very important to support the role and brand image of Taman Margasatwa Ragunan that is strong and effective in the eyes of the public. Therefore, a visual identity redesign is needed to create a measurable identity to improve the image of Ragunan Wildlife Park in the form of a redesign, along with graphic standard guidelines. The method used in this design is gestalt theory, namely continuity, which is supported by the methodology of observation, interviews, and literature studies. The logo design and Graphic Standard Manual have created a measurable identity to improve the image of maintaining existence, and attracting the attention of visitors to Ragunan Zoo.

Keywords: *Ragunan, Visual Identity, logo.*

Taman Margasatwa Ragunan salah satu kebun binatang tertua di Indonesia berperan penting sebagai pusat konservasi dan edukasi masyarakat mengenai pelestarian flora dan fauna. Sayangnya logo Taman Margasatwa Ragunan saat ini belum memenuhi aspek skalabilitas, sehingga berdampak negatif pada citra serta eksistensinya. Kurangnya fleksibilitas dan efisiensi dalam media promosi digital dan cetak dapat mempengaruhi perspektif pengunjung terhadap Taman Margasatwa. Logo sebagai bagian dari identitas visual sangat penting untuk mendukung peran serta citra Taman Margasatwa Ragunan yang kuat dan efektif di mata masyarakat. Oleh karena itu, perancangan ulang identitas visual diperlukan untuk menciptakan identitas yang skalabel guna meningkatkan citra Taman Margasatwa Ragunan dalam bentuk *redesign* lengkap dengan *Graphic Standar Manual*. Metode yang diterapkan dalam perancangan ini adalah teori gestalt yaitu *continuity*, didukung oleh metodologi observasi, wawancara, dan studi pustaka. Perancangan logo dan *Graphic Standard Manual* telah menciptakan identitas yang skalabel guna meningkatkan citra mempertahankan eksistensi, dan menarik perhatian pengunjung Taman Margasatwa Ragunan.

Keywords: *Ragunan, Identitas Visual, logo.*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah menganugerahkan nikmat yang luar biasa, memberi kekuatan serta kemampuan sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan proposal Tugas Akhir ini. Tugas Akhir ini berisi tentang Perancangan Ulang Identitas Visual Taman Margasatwa Ragunan. Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Tugas Akhir pada program Diploma-3 di program studi Desain Grafis, Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti., M.S.i. Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama, S.Kom., Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., Sekertaris Jurusan Desain dan Dosen Pembimbing 1.
5. Yayah Nurasih, M.Pd., Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Bapak Angga Priatna S.DKV., M.Sn Sekertaris Prodi Desain Grafis .
7. Muhammad Ridwan Ario Bimo, M.Sn. sebagai Dosen Pembimbing 2.
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif.
9. Kepala pengelola Taman Margasatwa Ragunan, beserta seluruh jajarannya.
10. Orang tua dan Kakak penulis yang selalu memberikan dukungan serta doa kepada penulis.
11. Teman-teman yang berjuang bersama dan ikut serta membantu berbagai hal.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Desain Grafis.

Demikian ucapan terima kasih ini penulis sampaikan. Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tugas akhir ini.

Jakarta, 7 Juli 2024

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rashkelka', written in a cursive style.

Rashkal Rayhan Rashelka

21100130

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	i
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penulisan.....	3
F. Manfaat	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. Teori Desain Grafis	5
B. Identitas Visual.....	6
C. Prinsip Gestalt	11
D. Majas Metafora	13
E. Taman Margasatwa	14
F. Taman Margasatwa Ragunan	15
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	19
A. Data atau Objek Penulisan	19
B. Teknik Pengumpulan Data.....	21
C. Ruang Lingkup.....	26
D. Langkah Kerja.....	28

BAB IV PEMBAHASAN.....	30
A. Praproduksi/persiapan	30
B. Produksi	32
C. Pasca Produksi	40
BAB V PENUTUP.....	60
A. Simpulan	60
B. Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Pertama Taman Margasatwa Ragunan	7
Gambar 2. 2 Logo Taman Margasatwa Ragunan 2005.....	8
Gambar 2. 3 Logo Taman Margasatwa Ragunan saat ini	8
Gambar 2. 4 Font Braah One Regular.....	10
Gambar 2. 5 Font Rubik.....	11
Gambar 3. 1 Logo Taman Margasatwa Ragunan.....	19
Gambar 3. 2 Dokumentasi wawancara.....	22
Gambar 3. 3 Papan penunjuk arah	23
Gambar 3. 4 Papan penunjuk arah	24
Gambar 3. 5 Papan informasi fauna.....	24
Gambar 3. 6 Papan informasi fauna.....	25
Gambar 3. 7 Papan peta	25
Gambar 4. 1 Mind mapping	30
Gambar 4. 2 Moodboard	31
Gambar 4. 3 Sketsa kasar huruf R (Sumber: Dokumentasi Penulis)	33
Gambar 4. 4 Sketsa halus huruf R.....	33
Gambar 4. 5 Sketsa kasar huruf A	34
Gambar 4. 6 Sketsa halus huruf A	34
Gambar 4. 7 Sketsa kasar huruf G	35
Gambar 4. 8 Sketsa halus huruf G	35
Gambar 4. 9 Sketsa kasar huruf U dan N.....	36
Gambar 4. 10 Sketsa kasar huruf U dan N.....	36
Gambar 4.11. Digitalisasi logo	39
Gambar 4. 12 Layouting Graphic Standar Manual	40
Gambar 4. 13 Sampul Depan	41
Gambar 4. 14 Sampul Belakang	41
Gambar 4. 15 Halaman daftar isi	42
Gambar 4. 16 Halaman pengenalan Taman Margasatwa Ragunan	42
Gambar 4. 17 Halaman Makna dan tema logo utama.....	43

Gambar 4. 18 Halaman makna tiap huruf pada logo utama.....	45
Gambar 4. 19 Halaman variasi logo.....	46
Gambar 4. 20 Halaman logo hitam dan putih	46
Gambar 4. 21 Halaman grid system pada logo	46
Gambar 4. 22 Halaman clear space pada logo	47
Gambar 4. 23 Halaman aturan logo ukuran kecil	47
Gambar 4. 24 Halaman Aturan Penerapan logo.....	48
Gambar 4. 25 Halaman penjelasan tipografi.....	48
Gambar 4. 26 Halaman supergrafis.....	49
Gambar 4. 27 Halaman pemilihan dan penggunaan warna.....	50
Gambar 4. 28 Halaman implementasi desain pada kartu akses	51
Gambar 4. 29 Halaman implementasi desain pada signage	51
Gambar 4. 30 Halaman implementasi desain pada media digital	52
Gambar 4. 31 Halaman implementasi desain pada amplop dan surat.....	52
Gambar 4. 32 Halaman implementasi desain pada lanyard	52
Gambar 4. 33 Halaman implementasi desain pada seragam pengelola	53
Gambar 4. 34 Halaman implementasi desain pada topi safari pengelola	53
Gambar 4. 35 Halaman implementasi desain pada papan informasi	53
Gambar 4. 36 Halaman implementasi desain pada mobil operasional	54
Gambar 4. 37 Halaman implementasi desain pada papan billboard	54
Gambar 4. 38 Halaman implementasi desain pada poster informasi	54
Gambar 4. 39 Poster infografis sebagai media pendukung.....	55
Gambar 4. 40 X Banner sebagai media pendukung.....	56
Gambar 4. 41 Kartu akses sebagai media pendukung	56
Gambar 4. 42 T shirt sebagai media pendukung.....	57
Gambar 4. 43 Sticker sebagai media pendukung	57
Gambar 4. 44 Pin sebagai media pendukung	58
Gambar 4. 45 Lanyard dan Id card sebagai media pendukung	58
Gambar 4. 46 Bucket hat sebagai media pendukung	59