

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN BOOKLET EDUKASI SATWA
SEBAGAI MEDIA PANDUAN UNTUK PEMANDU
WISATA TAMAN MARGASATWA RAGUNAN



POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

Disusun oleh :

Muhamad Agung Nugraha

NIM. 2290442082

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Booklet Edukasi Satwa sebagai Media Panduan untuk Pemandu Wisata Taman Margasatwa Ragunan

Penulis : Muhamad Agung Nugraha
NIM : 2290442028
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, 21 Juli 2025

Disahkan oleh:

Ketua Penguji,



Anindita Budi Astuti, S.E., M.M
NIP.198103052008122001

Anggota 1



Angga Priatna, S.DKV., M.Sn.
NIP. 198201042023211009

Anggota 2



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T.
NIP.198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : Muhamad Agung Nugraha
NIM : 2290442082
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.

Ditandatangani di Jakarta, 7 Juli 2024

Pembimbing I



Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds
(NIP. 198501122019032016)

Pembimbing II



Andriyana, S.Pd., M.Pd.
(NIP.199312162020121007)

Mengetahui, Koordinator Program Studi Desain Grafis



Yayah Nurashih, M.Pd.
(NIP.199308012020122013)

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Muhamad Agung Nugraha
NIM	: 2290442082
Program Studi	: Desain Grafis
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2024/2025

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: "Perancangan Booklet Edukasi Satwa sebagai Media Panduan untuk Pemandu Wisata 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, 7 Juli 2025

Yang menyatakan,


Muhamad Agung Nugraha
(NIM.2290442082)

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Muhamad Agung Nugraha
NIM : 2290442082
Program Studi : Desain Grafis
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

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

“Perancangan Booklet Edukasi Satwa sebagai Media Panduan untuk Pemandu Wisata Taman Margasatwa Ragunan” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Nonekslusif 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, 7 Juli 2025

Yang menyatakan,


Muhamad Agung Nugraha
(NIM.2290442082)

ABSTRAK

*The design of an educational animal booklet serves as a guide for tour guides at Ragunan Zoo. This medium is intended to assist guides in delivering information about various animal species in an effective and engaging. The design process adopts the **Design Thinking** method, which includes data collection, user needs analysis, concept development, prototyping, as well as product testing and evaluation based on user feedback. The applied graphic design approach integrates elements such as color, typography, illustration, and layout tailored to the character and theme of the zoo. The aim is for the booklet to be not only informative but also aesthetically pleasing and visually appealing to the audience. Evaluation results show that the booklet enhances communication effectiveness between guides and visitors and provides a more interactive and enjoyable educational experience. In addition to serving as a guidebook, this booklet also plays a role in supporting animal conservation efforts by conveying messages that are easily understood by all age groups. Therefore, this educational booklet is expected to become a strategic supporting medium for tour guide activities at Ragunan Zoo and serve as a reference for the development of similar educational media in the future.*

Keywords: Educational Booklet, Visual Communication, Zoo Tour Guide, Animal Conservation, Design Thinking.

Perancangan booklet edukasi satwa sebagai media panduan bagi pemandu wisata di Taman Margasatwa Ragunan. Media ini dirancang untuk membantu pemandu dalam menyampaikan informasi mengenai jenis satwa secara efektif dan menarik kepada pengunjung. Proses perancangan menggunakan metode Design Thinking yang meliputi pengumpulan data, analisis kebutuhan pengguna, pengembangan konsep desain, pembuatan prototipe, serta uji coba dan evaluasi produk berdasarkan masukan dari pengguna. Pendekatan desain grafis yang diterapkan mengintegrasikan elemen warna, tipografi, ilustrasi, dan tata letak yang disesuaikan dengan karakter dan tema taman margasatwa. Hal ini bertujuan agar booklet tidak hanya informatif, tetapi juga estetis dan mampu menarik perhatian audiens. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa booklet ini mampu meningkatkan efektivitas komunikasi antara pemandu dan pengunjung serta memberikan pengalaman edukasi yang lebih interaktif dan menyenangkan. Selain berfungsi sebagai media panduan, booklet ini juga berperan dalam mendukung upaya konservasi dan pelestarian satwa dengan menyampaikan pesan yang mudah dipahami oleh berbagai kalangan usia. Dengan demikian, booklet edukasi ini diharapkan dapat menjadi media pendukung strategis dalam kegiatan pemanduan wisata di Taman Margasatwa Ragunan serta menjadi referensi bagi pengembangan media edukasi serupa di masa depan.

Kata Kunci: Buku Edukasi, Komunikasi Visual, Pemandu Wisata Kebun Binatang, Konservasi Hewan, Ide Desain.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan karunianya saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Booklet Edukasi Satwa sebagai Media Panduan untuk Pemandu Taman Margasatwa Ragunan”. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program studi Desain Grafis Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.

Tujuan dari booklet ini adalah sebagai sarana serta media edukasi yang digunakan oleh pemandu wisata Taman Margasatwa Ragunan untuk memberikan informasi tentang satwa dan informasi terkait satwa apa saja yang terdapat pada Taman Margasatwa Ragunan kepada Pengunjung Paket Wisata Edukasi.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan dan penyelesaian Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

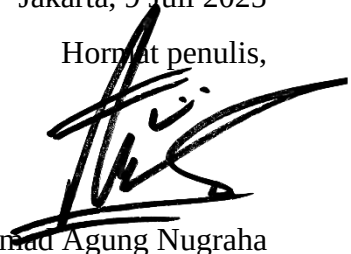
1. Dr. Tipri Rose Kartika, MM., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama S., S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., selaku Sekretaris Jurusan Desain Grafis dan Pembimbing I Tugas Akhir
5. Yayah Nurasiah, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis.
6. Angga Priatna, S.DKV., M.Sn., selaku Sekretaris Program Studi Desain Grafis
7. Andriyana, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II Tugas Akhir. Yang telah membimbing penulis dalam menyusun penulisan tugas akhir.
8. Para staf jurusan Desain Grafis yang telah melayani mahasiswa dalam bidang administrasi dan akademik
9. Bapak/Ibu Dosen yang mengajar penulis di program studi Desain Grafis atas ilmu dan bimbingan yang diberikan.

10. Taman Margasatwa Ragunan atas kerja samanya dalam menyediakan data, informasi, serta kesempatan untuk mengembangkan proyek ini sesuai kebutuhan nyata di lapangan.
11. Orang tua dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan moral, dan semangat selama proses studi dan penyusunan karya ini.
12. Arifah Azzahra yang selalu memberikan semangat serta dukungan selama penyusunan karya tugas akhir ini.
13. Teman-teman YMMA, yang selalu memberikan informasi dan berjuang bersama menjalani tugas akhir ini. Serta teman-teman seangkatan dan rekan seperjuangan di Politeknik Media Kreatif yang telah menjadi bagian dari perjalanan belajar dan berbagi inspirasi.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam proses perancangan karya ini.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ke depannya. Semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, penggiat kegiatan alam, serta menjadi kontribusi dalam pengembangan desain grafis yang lebih aplikatif dan berdampak.

Jakarta, 9 Juli 2025

Hormat penulis,



Muhammad Agung Nugraha

NIM. 2290442082

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iv
HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
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 Penulisan	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. Teori Umum	5
B. Teori Khusus	11
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	17
A. Data/Objek Penelitian	17
B. Tehnik Pengumpulan Data.....	19
C. Ruang Lingkup.....	20
D. Langkah Kerja.....	21
BAB 4 PEMBAHASAN	23
A. Pra Produksi	23
B. Produksi	34
C. Pacsa Produksi	47

BAB 5 KESIMPULAN	50
A. Kesimpulan	50
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Logo Taman Margasatwa Ragunan.....	17
Gambar 2	Mengamati dan Observasi	19
Gambar 3	Dokumentasi Wawancara.....	20
Gambar 4	Moodboard	23
Gambar 5	Mindmap	24
Gambar 6	Colour Pallette Ragunan.....	25
Gambar 7	Sketsa Layout Manual.....	26
Gambar 8	Sketsa Layout Digital	27
Gambar 9	Font Montserrat	28
Gambar 10	Observasi di Kandang Beruk.....	29
Gambar 11	Media Visual	30
Gambar 12	Dokumentasi bersama Narasumber.....	30
Gambar 13	Hasil Respon Kuesioner	31
Gambar 14	Hasil Respon Kuesioner	32
Gambar 15	Hasil Respon Kuesioner	33
Gambar 16	Hasil Respon Kuesioner	33
Gambar 17	Hasil Foto Penulis	34
Gambar 18	Foto Close up Orang Utan.....	34
Gambar 19	Buku Saku Pemandu Lama	35
Gambar 20	Perancangan Booklet pada Software Illustrator	36
Gambar 21	Proses Menyusun pada Software Indesign.....	36
Gambar 22	Pembuatan Pattern.....	37
Gambar 23	Pembuatan Pattern.....	38
Gambar 24	Pembuatan Pattern.....	38

Gambar 25	Pembuatan Pattern.....	39
Gambar 26	Cover dan Back Cover Booklet.....	39
Gambar 27	Halaman Prolog.....	40
Gambar 28	Halaman Pembagi	41
Gambar 29	Hasil Halaman Isi Perancangan Alur 1	42
Gambar 30	Hasil Halaman Isi Perancangan Alur 2	43
Gambar 31	Hasil Halaman Isi Perancangan Alur 3	43
Gambar 32	Lembar Catatan Pemandu	44
Gambar 33	Poster	45
Gambar 34	Sticker Pack.....	45
Gambar 35	Maskot Ragunan.....	46
Gambar 36	Desain Gantungan Kunci dan Pin	46
Gambar 37	Desain X Banner	47
Gambar 38	Penyerahan dan Uji Coba Karya	48
Gambar 39	Hasil Revisi	49

DAFTAR LAMPIRAN

1. Daftar Riwayat Hidup
2. Lembar Pembimbing 1 Tugas Akhir
3. Lembar Pembimbing 2 Tugas Akhir
4. Transkrip Wawancara
5. Kuesioner
6. Dokumentasi Sidang Tugas Akhir