

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN *DESIGN SIGNAGE* DENGAN KONSEP  
*UNIQUELY FUN* PADA TAMAN MARGASATWA RAGUNAN**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat Dalam  
Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh:

**Ratna S. Puspita Biru**


NIM 42316010047

Dosen Pembimbing:

Edwar Juanda, S.Ds, M.Ikom

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA  
2020**

## LEMBAR PERNYATAAN

 MERCU BUANA	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
--	---	---

Semester Genap

Tahun akademik 2020

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama	Ratna Sari Puspita Biru
Nomor Induk Mahasiswa	42316010047
Program Studi	Desain Komunikasi Visual
Fakultas	Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Judul Tugas Akhir	Perancangan Desain <i>Signage</i> Dengan Konsep <i>Uniquely fun</i> Pada Taman Margasatwa Ragunan

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini menyatakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

UNIVERSITAS



MERCU BUANA

Jakarta, 14 Agustus 2020

Yang memberikan pernyataan,

  
Ratna Sari Puspita Biru

# LEMBAR PENGESAHAN

 MERCU BUANA	LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA KOMPREENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	 Q
--	--	--

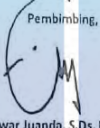
Semester Genap

Tahun akademik 2020

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : Perancangan Desain Signage Dengan Konsep *Uniquely fun* Pada Taman Margasatwa Ragunan  
Disusun Oleh,  
Nama : Ratna Sari Puspita Biru  
NIM : 42316010047  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal 28 Juli 2020

Pembimbing,  
  
Edwar Juanda, S.Ds, M.Ikom  
Jakarta, 14 Agustus 2020

Mengetahui,  
Koordinator Tugas Akhir  
  
Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Desain  
  
Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn

**PERANCANGAN *DESIGN SIGNAGE* DENGAN KONSEP *UNIQUELY FUN*  
PADA TAMAN MARGASATWA RAGUNAN**

**Ratna Sari Puspita Biru**

42316010047

**ABSTRACT**

The signage system in general is a form of communication needed in this modern way as an effective means of delivering information, needed to help smooth the life of the community. According to Tinarbuko an essential part of the graphic design environment is signage. Where signage is a graphic representation of graphical and symbolic representations, with interaction as a medium of interaction between humans and public spaces. (MS. Andrijanto, 2018, p.225)

A concrete example that illustrates the importance of the existence of a sign is a traffic sign. The existence of these signs is not only on the road. Public facilities and important buildings such as hospitals, tourist attractions, office buildings and traditional villages also need a sign. The need for a signage / information system in the form of good directions is growing, especially for the mass of people (people) who need information about directions. The information conveyed in the signage itself is descriptive because it is intended to distinguish people and places specifically and clearly. Especially for tourist attractions Ragunan Wildlife Park is one of the tourist destinations in DKI Jakarta, which can be an exciting place for an educational vacation. Basically Ragunan Wildlife Park is the only tourist place for conservation, education, research and recreation of nature.

**Key Word: Signage, Public Facilities, Taman Margasatwa Ragunan**

# PERANCANGAN *DESIGN SIGNAGE* DENGAN KONSEP *UNIQUELY FUN* PADA TAMAN MARGASATWA RAGUNAN

Ratna Sari Puspita Biru

42316010047

## ABSTRAK

*Signage system* pada dasarnya adalah bentuk komunikasi yang diperlukan dalam cara modern ini sebagai sarana penyampaian informasi yang efektif, sehingga membantu mengatur kelancaran kehidupan masyarakat. Menurut Tinarbuko bagian esensial dari environment graphic design salah satunya adalah signage. Dimana signage merupakan rangkaian representasi visual dan simbolik grafik, dengan bertujuan sebagai media interaksi antara manusia dengan ruang publik. (MS. Andrijanto, 2018, hlm.225)

Contoh nyata yang menggambarkan pentingnya keberadaan suatu tanda adalah rambu-rambu lalu lintas. Keberadaan tanda-tanda tersebut tidak hanya di jalan saja. Sarana publik dan bangunan penting seperti rumah sakit, tempat wisata, gedung perkantoran dan kampung adat juga membutuhkan adanya tanda. Kebutuhan akan suatu *signage*/sistem informasi berupa tanda petunjuk arah yang baik semakin berkembang, khususnya bagi kerumunan massa (masyarakat) yang membutuhkan informasi petunjuk arah. Informasi yang disampaikan dalam *signage* sendiri bersifat deskriptif karena memang ditujukan untuk membedakan orang dan tempat secara khusus dan jelas. Terutama penempatan *signage* untuk tempat wisata Taman Margasatwa Ragunan merupakan salah satu destinasi wisata yang ada di DKI Jakarta, yang mana bisa menjadi tempat seru untuk liburan yang edukatif. Pada dasarnya Taman Margasatwa Ragunan adalah satu-satunya tempat wisata untuk konservasi, edukasi, penelitian dan rekreasi alam.

**Kata Kunci:** *Signage*, Sarana Publik, Taman Margasatwa Ragunan

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul Perancangan Desain Signage Dengan Konsep Uniquely Fun Pada Taman Margasatwa Ragunan.

Laporan ini disusun untuk melengkapi mata kuliah Tugas Akhir. Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak atas bantuan yang telah diberikan selama penyusunan tugas akhir ini selesai. Secara khusus rasa terimakasih ini penulis sampaikan kepada :

1. Allah SWT atas kemudahan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan sebaik-baiknya dan penuh rasa syukur atas kelancaran dalam pengerjaan tugas akhir ini.
2. Keluarga penulis, terlebih bapak dan Ibu serta kakak-kakak yang senantiasa selalu mendukung dalam doa di setiap kegiatan perkuliahan yang penulis jalani sejak awal menempuh pendidikan sampai akhirnya di masa akhir pendidikan.
3. Bapak Edwar Juanda, S.Ds, M. Ikom, selaku dosen pembimbing penulis yang selalu memberikan arahan positif kepada penulis sehingga penulis layak dan dapat menyelesaikan perancangan dan laporan tugas akhir.
4. Ibu Rika Hindraruminggar, S.Sn, M.Sn selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual, dan Koordinator Tugas Akhir.
5. Teman-teman Desain Komunikasi Visual 2016 yang telah memberi dukungan serta motivasi dalam menjalani masa kuliah sampai akhir, meskipun memiliki kesibukannya masing-masing dalam membuat laporan tugas akhir.

Terakhir penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya jika kalau adanya kesamaan kata maupun kesalahan kalimat pada penulisan ini, sehingga penulis berharap Tugas Akhir ini bisa bermanfaat bagi pembaca dalam mengerjakan Tugas Akhir selanjutnya.



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Jakarta,

Penulis.

Ttd

**Ratna Sari Puspita Biru**

## DAFTAR ISI

COVER DALAM .....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL .....	xi
I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Perancangan.....	1
B. Tujuan Perancangan .....	2
C. Manfaat Perancangan.....	2
II. METODE PERANCANGAN .....	4
A. Orisinalitas .....	4
B. Target/ Kelompok pengguna (khalayak sasaran).....	6
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	6
D. Skema Proses Desain .....	9
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN .....	12
A. Data Aspek Komunikasi Karya.....	12
B. Data Aspek Teknis Karya Perancangan .....	13
C. Data Aspek Estetika/ Keindahan Perancangan .....	14
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN .....	26
A. Tataran Lingkungan/Komunitas.....	26
B. Tataran Media (System Level).....	27
C. Tataran Karya/Produk (Product Level).....	27
D. Tataran Elemen Visual (Components Level) .....	33
V. KEGIATAN PAMERAN .....	40
A. Deskripsi Karya.....	40
B. Kegiatan Uji Desain .....	41
C. Hasil Uji Desain.....	45



KESIMPULAN .....	49
DAFTAR PUSTAKA .....	52
LAMPIRAN .....	53



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1. Sign Information, Sign system</b> .....	4
Gambar 2. Sign system, sign informasi .....	4
Gambar 3. Color Wheel.....	22
<b>Gambar 4. Desain Sign Pengenal.</b> .....	30
<b>Gambar 5. Desain Sign Penunjuk Arah.</b> .....	31
<b>Gambar 6. Desain Sign Wayfinding/Denah.</b> .....	32
<b>Gambar 7. Ilustrasi Ikon, Peta.</b> .....	33
<b>Gambar 8. Warna.</b> .....	33
<b>Gambar 9. Tipografi Signage System.</b> .....	34
<b>Gambar 10. Tipografi Bagian Keterangan.</b> .....	35
<b>Gambar 11. Sign Larangan.</b> .....	35
<b>Gambar 12. Simbol Fasilitas Publik.</b> .....	36
<b>Gambar 13. Pengaplikasian Sign Pengenal Pada Pintu Masuk.</b> .....	37
<b>Gambar 14. Pengaplikasian Sign Pengenal Pada Loket.</b> .....	37
<b>Gambar 15. Pengaplikasian Sign Pengenal Pada Masjid.</b> .....	38
<b>Gambar 16. Pengaplikasian Signage System Pada TMR.</b> .....	38
<b>Gambar 17. Pengaplikasian Sign Wayfinding Pada TMR.</b> .....	39
Gambar 18. Pengaplikasian Panel Hewan .....	39
<b>Gambar 19. Deskripsi Signage TMR.</b> .....	40
<b>Gambar 20. Tema Pameran Tugas Akhir.</b> .....	41
<b>Gambar 21. Galeri Post 1</b> .....	42
<b>Gambar 22. Galeri Post 2</b> .....	43
<b>Gambar 23. Galeri Post 3.</b> .....	43
<b>Gambar 24. Galeri Post 3.</b> .....	44
<b>Gambar 25. Galeri Post 4.</b> .....	44
Gambar 26. Revisi Karya .....	49
Gambar 27. Revisi Karya .....	50
Gambar 28. Revisi Karya .....	50
Gambar 29. Revisi Karya .....	51

## DAFTAR TABEL

Table 1. Inspirasi Karya Sejenis.....	4
Table 2. Biaya pra-produksi .....	7
Table 3. Biaya produksi .....	8
Table 4. Biaya Pameran .....	9
Table 5. Biaya total keseluruhan.....	9
Table 6. Proses Produksi.....	9
Table 7. Time Schedule .....	11
Table 8. Referensi Visual.....	29
Table 9. Referensi Layout Signage System. ....	29
Table 10. Hasil Feedback Pengunjung. ....	48

