

**TUGAS AKHIR
SPESIFIKASI PROYEK DESAIN**

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI TAMAN BINAAN BARU
KEBUN RAYA BOGOR**



Diajukan sebagai Persyaratan Kelulusan
Sarjana Terapan Program Studi Desain Grafis
Jurusan Teknik Grafika Penerbitan
Politeknik Negeri Jakarta

Oleh:
HANDIKA RIZKI MAHARDIKA
5017070445

**JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**DEPOK
2021**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

**LEMBAR PERSETUJUAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Judul Tugas Akhir : Perancangan Media Promosi Taman Binaan Baru Kebun Raya Bogor
Penulis : Handika Rizki Mahardika
Jurusan : Teknik Grafika Penerbitan
Program Studi : Desain Grafis

Penulisan Laporan Tugas Akhir ini dilakukan melalui proses bimbingan dan telah layak untuk mengikuti Ujian Sidang Tugas Akhir.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Depok, 10 Agustus 2021

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I

Andriyanto, S.E., M.Kom
NIP. 23272015100119730629

Dosen Pembimbing II

Mohammed Fauzy, Drs., M.Psi
NIP. 196003211997031001



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI TAMAN BINAAN BARU KEBUN RAYA BOGOR

Oleh:

HANDIKA RIZKI MAHARDIKA
5017070445

Disahkan:

Depok, 01 September 2021
Penguji I

Rachmadita Dwi Pramesti, S.Ds., M.Ds.
NIP. 199005112019032019

Penguji II

Yulianto Hadiprawiro, S.Sn., M.Ds.
NIP. 520000000000000090

Ketua Jurusan
Teknik Grafika Penerbitan



Dra. Wiwi Prastiwinarti, M.M
NIP. 196407191997022001



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir dengan judul:

PERANCANGAN MEDIA PROMOSI TAMAN BINAAN BARU KEBUN RAYA BOGOR

adalah hasil karya saya.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya orang lain yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar di suatu perguruan tinggi, dan atau sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini, dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila pernyataan ini tidak sesuai dengan kenyataan, maka saya siap menerima sanksi akademik yang berlaku.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Depok, 10 Agustus, 2021



Händika Rizki Manardika
5017070445

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRAK

Perancangan Media Promosi Taman Binaan Baru Kebun Raya Bogor

Oleh: Handika Rizki Mahardika

Terletak di Kota Bogor, Jawa Barat, dengan alamat Jalan Ir. H. Juanda No. 13 Bogor, Jawa Barat, Kebun Raya Bogor adalah tempat wisata berbasis alam sekaligus sebagai tempat penelitian dari berbagai macam tanaman dan tumbuhan. Bekerja sama dengan berbagai sponsor dalam melakukan pembaharuan taman binaan, Pada tahun 2021 Kebun Raya Bogor banyak membuka dan melakukan pembaharuan pada Taman Binaan yang dimilikinya. Hal ini membuat para pengunjung belum mengetahui tentang potensi baru pada taman binaan yang telah diperbaharui tersebut. Pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi, wawancara, dan studi literatur untuk melakukan perancangan poster interaktif sebagai media promosi Taman Binaan Baru Kebun Raya Bogor. Melalui hasil penelitian tersebutlah dirancang adanya poster yang interaktif yang bertemakan modern-natural mewakili brand image Kebun Raya Bogor itu sendiri yang merupakan tempat wisata alam terbuka. Diharapkan melalui karya ini nantinya dapat memaksimalkan penyampaian informasi sekaligus meningkatkan daya tarik masyarakat luas untuk hadir ke Kebun Raya Bogor dan menyaksikan langsung setiap Taman Binaan Baru yang ada sehingga mendapatkan manfaat secara langsung khususnya dalam hal edukasi.

Kata kunci: *Taman Binaan Baru Kebun Raya Bogor, Modern, Natural, Poster Interaktif.*

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

ABSTRACT

Promotional Media Planning for Bogor Botanical Garden New Fostered Park

By: Handika Rizki Mahardika

Located at Ir.H.Juanda No.13 Bogor, West Java, Bogor Botanical Garden is a natural tourist spot as well as a place to research various types of plants. Collaborating with various sponsors in renewing their fostered gardens, In 2021 the Bogor Botanical Gardens opened and made many updates to its fostered gardens. This makes the visitors do not know about the new potential in the fostered park that has been developed. Data collected through observation, interviews, and study literatur for conducted a design of interactive posters as promotional media planning for Bogor Botanical Gardens New Fostered Park. Through the results of this research, an interactive poster with a modern-natural theme was designed to represent the brand image of the Bogor Botanical Gardens itself, which is a natural open-air tourist spot.. Through interactive posters accompanying attractive digital pocket books is expected to maximize the delivery of information while enhancing the appeal of the public to attend to the Bogor Botanical Gardens and witnessed firsthand every existing New Fostered Park so that they could benefit directly, especially in terms of education.

Keywords: *New Fostered Park Bogor Botanical Gardens, Barcode, Modern, Natural, Pocket Books, Interactive Poster.*

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



PRAKATA

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas karunia dan rahmat-Nya telah memberikan banyak waktu dan kesempatan sehingga Tugas Akhir (T.A.) yang berjudul “Perancangan Media Promosi Taman Binaan Baru Kebun Raya Bogor” dapat terselesaikan dengan baik sebagai syarat untuk menghadapi Tugas Akhir. Terkhusus ucapan terima kasih kepada kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan dan pengorbanan baik secara moril maupun materiil sehingga penulis dapat melaksanakan Tugas Akhir dengan baik.

Tugas Akhir (T.A.) merupakan sarana mahasiswa Teknik Grafika dan Penerbitan untuk menerapkan secara nyata segala ilmu yang telah dikuasai selama 8 semester serta menuangkannya dalam sebuah bentuk penulisan Tugas Akhir, sehingga dapat lebih terarah dalam melakukan suatu penelitian.

Penulisan Tugas Akhir ini dalam prosesnya dapat terselesaikan berkat bantuan dan kontribusi dari banyak pihak. Bersama dengan laporan ini ucapan terima kasih diberikan kepada:

1. Dr. sc. H. Zainal Nur Arifin, Dipl-Ing., HTL., M.T., selaku Direktur Politeknik Negeri Jakarta.
2. Dra. Wiwi Prastiwinarti, M.M., Selaku Ketua Jurusan Teknik Grafika dan Penerbitan.
3. Anggi Anggarini, M.Ds., selaku Kepala Program Studi Desain Grafis.
4. Andriyanto, S.E., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Penulisan dalam penyusunan Tugas Akhir yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis.
5. Mohammad Fauzy, Drs., M.Psi. selaku Dosen Pembimbing Teknis dalam penyusunan Tugas Akhir yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis.
6. Bapak Farhan selaku staff marketing komunikasi dan seluruh keluarga besar Kebun Raya Bogor yang telah menerima dengan hangat dan selalu membantu serta memberikan pengalaman yang baru bagi penulis.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

7. Prabu Bagas, Budiarto Wicaksono, dan Malpin Piere selaku rekan tim selama melakukan penelitian Tugas Akhir di Kebun Raya Bogor.
8. Anjar Sari Pratiwi yang telah banyak membantu, mendukung, memotivasi agar Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan maksimal.
9. Job Yakob, Gasti Bimo Pangestu, M. Reza Fauzan. dan Seluruh sahabat yang sudah selalu membantu dan memberi semangat dari sebelum melaksanakan Tugas Akhir hingga selesainya laporan ini.
10. Seluruh teman – teman DG 8E yang telah memberikan dukungan sehingga dapat menyelesaikan laporan ini.

Menyadari ilmu metode penulisan laporan ini masih terbatas, maka laporan ini masih jauh dari kata sempurna baik dari materi maupun teknik penyajiannya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang dapat membangun pembaca untuk perbaikan dimasa mendatang sangat diharapkan. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat untuk semua pihak.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Depok, 21 Mei 2021

Handika Rizki Mahardika



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR	
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR	
ABSTRAK	
ABSTRACT	
PRAKATA.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup Pembahasan.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4.1 Tujuan.....	3
1.4.2 Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN PERANCANGAN.....	6
2.1 Teori Media.....	6
2.1.1 Pengertian Media.....	6
2.1.2 Jenis-Jenis Media.....	6
2.2 Media Interaktif.....	7
2.3 Media Promosi.....	8
2.3.1 Jenis Promosi.....	8
2.3.2 Tujuan Dibuatnya Media Promosi.....	9
2.3.3 Promosi Wisata.....	9
2.3.4 Promosi <i>Bellow The Line</i>	10
2.4 Layout.....	10
2.4.1 Prinsip – Prinsip Dasar Layout.....	10



- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.5 Elemen Desain Pada Layout.....	15
2.5.1 Tipografi	15
2.5.2 Elemen Layout.....	18
2.5.3 Warna.....	21
2.5.4 Garis.....	23
2.5.5 Bentuk dan Ruang.....	24
2.6 Proses Desain	24
2.6.1 <i>Design Thinking</i>	25
BAB III METODE PERANCANGAN.....	27
3.1 Metode Riset Desain	27
3.1.1 <i>Design Thinking</i>	27
3.2 Metode Pengumpulan Data	29
3.2.1 Sumber dan Jenis Data.....	29
3.2.2 Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.3 Data dan Analisis	31
3.3.1 Profil Klien	31
3.3.2 <i>Product Knowledge</i>	33
3.3.3 Kompetitor	34
3.3.4 <i>Consumer Insight</i>	35
3.3.5 <i>Positioning</i>	36
3.3.6 <i>Strength, Weakness, Opportunity, Threat (SWOT)</i>	36
3.4 Arahan Kreatif.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1 Konsep Visual	41
4.1.1 <i>Mind Map</i>	41
4.1.2 <i>Moodboard</i>	43
4.2 Proses Desain	44
4.2.1 Sketsa Manual.....	44
4.2.2 Desain Komprehensif	48
4.2.3 Desain Terpilih	53
4.3 Pertimbangan Produksi	57



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4.4 Pengaplikasian Karya 58

BAB V PENUTUP..... 61

5.1 Simpulan..... 61

5.2 Saran..... 62

DAFTAR REFERENSI





DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal.
2.1 Poster Symetrical	11
2.2 Poster <i>Asymetrical</i>	12
2.3 Poster Emphasis	13
2.4 Poster Rythm.....	14
2.5 Poster Unity.....	15
2.6 Tipografi Sans serif.....	17
2.7 Warna Primer, Sekunder dan Tersier	22
2.8 Elemen Desain Garis.....	24
3.1 Gerbang Kebun Raya Bogor	31
3.2 Struktur Organisasi Komisariss dan Manajemen PT. Mitra Natura Raya	32
3.3 Struktur Organisasi Manajemen PT.Mitra Kebun Raya Bogor	33
3.4 Taman Bunga Nusantara Cianjur	34
3.5 Foto Staff Kebun Raya Bogor.....	36
4.1 <i>Mind Map</i>	42
4.2 Moodboard	43
4.3 Sketsa Alternatif Poster 1	44
4.4 Sketsa Alternatif Poster 2.....	45
4.5 Sktesa Alternatif Poster 3	46
4.6 Sketsa Alternatif Buku Saku 1	47
4.7 Sketsa Alternatif Buku Saku 2	47
4.8 Sketsa Alternatif Buku Saku 3	47
4.9 Desain Alternatif Komprehensif Poster 1	48
4.10 Desain Alternatif Komprehensif Poster 2	49
4.11 Desain Alternatif Komprehensif Poster 3	50
4.12 Desain Alternatif Komprehensif Buku Saku 1.....	51
4.13 Desain Alternatif Komprehensif Buku Saku 2.....	52
4.14 Desain Terpilih.....	53
4.15 Technical Drawing Poster	54
4.16 Tipografi Terpilih.....	55
4.17 Warna Terpilih	55
4.18 Ilustrasi Terpilih.....	56

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

4.19 FAW Poster.....	56
4.20 Banner dan Mockup Banner.....	58
4.21 XBanner dan Mockup Xbanner	59
4.22 Baliho dan Mockup Baliho	59
4.23 Poster Digital dan Mockup Feed Instagram Poster Digital.....	60
4.24 Mockup Flipbook Digital.....	60



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal.
2.1 Warna	22
3.1 Analisis SWOT	37
3.2 <i>Creative Brief</i>	39
4.1 <i>Key visual</i>	42





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	
1: Lembar Bimbingan	66
2: Transkrip Wawancara Staff.....	67
3: Transkrip Wawancara Pengunjung	65
4: Riwayat Hidup Singkat	68
5: Foto.....	72





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Sunaryo (dalam Sandi Adithya Pratama, 2017) menjelaskan bahwa promosi wisata merupakan suatu cara penawaran yang digunakan untuk memberikan informasi kepada calon pengunjung ataupun wisatawan mengenai produk wisata, baik berupa informasi harga, tempat, ataupun sebuah penawaran khusus. Pentingnya akan hal tersebut maka dibutuhkannya media promosi yang interaktif dan menarik guna menyadarkan serta menyentuh khalayak luar dan menarik minat pengunjung, utamanya kepada Taman Binaan Baru pada tempat wisata Kebun Raya Bogor.

Terletak di Kota Bogor, Jawa Barat, dengan alamat Jalan Ir. H. Juanda No. 13 Bogor, Jawa Barat, Kebun Raya Bogor diciptakan sebagai wadah bagi ilmuwan terutama bidang botani di Indonesia pendirian Kebun Raya Bogor bisa dibilang menjadi yang pertama dalam mengawali perkembangan khususnya ilmu pengetahuan di Indonesia dan secara terorganisasi sejak pada tahun 1880 - 1905.

Melalui terciptanya Kebun Raya Bogor ini, kemudian munculnya institusi-institusi ilmu pengetahuan yang lainnya, seperti halnya Bibliotheca Bogoriensis pada tahun 1842, Herbarium Bogoriense yang dibuat pada tahun 1844. Melalui terciptanya Kebun Raya Bogor juga, menjadi sebuah tolak ukur yang kemudian menjadi prakarsa dalam terciptanya Kebun Raya Cibodas pada tahun 1860. Lalu dilanjutkan lagi dengan lahirnya Laboratorium Treub pada tahun 1884 dan Museum serta Laboratorium Zoologi di tahun yang sama.

Tercatat dengan luas sebesar 87 hektar dan memiliki lebih dari 15.000 jenis koleksi pohon dan tumbuhan, membuat Kebun Raya Bogor menjadi salah satu destinasi wisata yang dapat diperhitungkan sebagai tempat wisata yang memiliki banyak potensi dalam hal edukasi dan wisata alamnya. Seperti visi dan misi baru yang telah di canangkan oleh Kebun Raya Bogor sejak tahun 2014 yakni "Menjadi



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

salah satu Kebun Raya terbaik di dunia dalam bidang konservasi dan penelitian tumbuhan tropika, pendidikan lingkungan dan pariwisata".

Sampai saat ini Kebun Raya Bogor telah mengalami banyak perkembangan fasilitas sehingga menambah inovasi pada setiap tamannya, Hal ini tentu menjadikan Kebun Raya Bogor sebagai destinasi wisata yang tidak hanya menawarkan keindahan alam, namun juga tetap edukatif bagi seluruh kalangan masyarakat. Sejalan dengan inovasi Kebun Raya Bogor, hal tersebut seharusnya menjadi peluang yang baik dalam rangka mengedukasi pengunjung dan meningkatkan antusias pada taman yang telah disediakan.

Sebagai salah satu destinasi tempat wisata yang banyak memiliki jenis tanaman serta taman yang beragam, membuat Kebun Raya Bogor menjadi salah satu destinasi favorit wisata bagi pengunjung daerah jabodetabek. Bekerja sama dengan berbagai sponsor dalam melakukan pembaharuan taman binaan, Pada tahun 2021 Kebun Raya Bogor banyak membuka dan melakukan pembaharuan pada taman binaan yang dimilikinya. Hal ini membuat para pengunjung belum mengetahui tentang potensi baru pada taman binaan yang telah diperbaharui tersebut. Sampai saat ini promosi lebih banyak dilakukan melalui media sosial serta promosi yang hanya disebar di dalam Kebun Raya Bogor itu sendiri.

Media Promosi Interaktif pada poster promosi sebagai media utama tentu dapat membantu dalam menarik minat pengunjung utamanya pada era digital saat ini. Fitur interaktif berupa *barcode* yang dapat di *scan* dan langsung menuju buku saku digital Taman Binaan Baru Kebun Raya Bogor, tentu akan mempermudah calon konsumen untuk mendapatkan informasi lebih banyak setelah adanya interaksi melalui promosi yang dilakukan dan tertarik untuk mengunjungi serta mencari lebih tau Taman Binaan Baru yang ada pada Kebun Raya Bogor.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara merancang media promosi interaktif guna mempromosikan Taman Binaan baru pada Kebun Raya Bogor ?

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Dalam proses penyusunan karya ilmiah ini, ada beberapa ruang lingkup pembahasan masalah dan pembahasan utama yang akan diangkat yakni diantaranya adalah:

1. Proses perancangan media promosi Taman Binaan baru pada Kebun Raya Bogor.
2. Proses penerapan teori-teori seperti prinsip dan elemen desain grafis pada media promosi Kebun Raya Bogor.
3. Menentukan media turunan yang tepat sebagai sarana pendukung dalam media promosi Kebun Raya Bogor.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Berikut merupakan tujuan dan manfaat dalam merancang media promosi Kebun Raya Bogor.

1.4.1 Tujuan

Adapun beberapa tujuan yang ingin dicapai dari pengerjaan tugas akhir ini sendiri, yakni:

1. Menjelaskan media promosi Taman Binaan Baru pada Kebun Raya Bogor yang efektif.
2. Menjelaskan proses penerapan teori-teori seperti prinsip dan elemen desain grafis pada media promosi Kebun Raya Bogor dengan cara yang efektif.
3. Menjelaskan media turunan yang tepat sebagai sarana pendukung dalam media promosi Kebun Raya Bogor seperti, Banner, X Banner, Hanging Banner dan Social Media Post.

1.4.2 Manfaat

Melalui tujuan diatas pula adapun manfaat yang akan didapatkan dari pembahasan tugas akhir perancangan media promosi ini, yakni:



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

1. Teoritis: Dengan adanya perancangan media promosi ini diharapkan bermanfaat menjadi rujukan studi dan wawasan bagi mahasiswa desain, khususnya dalam pembuatan media promosi yang tepat guna.
2. Praktis: melalui perancangan media promosi ini diharapkan menjadi media promosi yang tepat, guna meningkatkan daya tarik minat pengunjung terhadap Taman Binaan Baru Kebun Raya Bogor.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan tugas akhir dengan sistem 4 bab dan setiap bab nya akan dibagi lagi menjadi beberapa sub-bab sebagai detail dari bab utama pada pengerjaan laporan. Adapun berikut sistematika dari penulisan tugas akhir:

Bab I Pendahuluan:

Pada bagian bab ini berisikan bahasan mengenai gambaran umum dari penelitian yang dikerjakan di Kebun Raya Bogor. Adapun gambaran umum yang dibahas seperti latar belakang dalam perancangan, rumusan masalah, ruang lingkup pembahasan, tujuan, manfaat, hingga sistematika dalam penulisan tugas akhir.

Bab II Landasan Perancangan:

Pada bab ini berisikan teori-teori yang digunakan dalam keperluan penulisan perancangan tugas akhir dan hasil kutipan untuk membahas konsep dan eksekusi desain akhir. Teori-teori ini diambil berdasarkan studi literatur serta jurnal ilmiah yang sudah ada, guna menjadi data pendukung dalam proses perancangan media promosi Kebun Raya Bogor.

Bab III Metode Perancangan:

Pada bab III ini berisikan mengenai metode penelitian yang digunakan dalam menjelaskan proses perancangan guna mendapatkan data-data terkait penulisan. Bab ini nantinya terdiri dari metode pengumpulan data serta fakta juga metode analisis berdasarkan data dan kesimpulanya.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Bab IV Hasil dan Pembahasan Desain :

Melalui bab ini pemaparan berupa konsep visual yang digunakan dalam desain promosi dijelaskan dengan terperinci dan maksimal. Pada bagian ini juga pemaparan dari seluruh proses perancangan akan dijelaskan mulai dari brainstorming, sketsa, digital, hingga sampai pada karya akhir (*final art work*). Tidak lupa desain mock-up juga diterapkan pada bagian ini.

Bab V Penutup :

Bab V ini berisikan mengenai kesimpulan yang didapat dari perancangan media promosi Kebun Raya Bogor, serta saran yang ingin disampaikan mengenai Kebun Raya Bogor.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Setelah melewati semua proses perancangan desain pada Poster Interaktif dan Buku Saku Taman Binaan Baru Kebun Raya Bogor berdasarkan pada tujuan serta hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pada proses perancangan desain Poster Interaktif dan Buku Saku Taman Binaan Baru Kebun Raya Bogor, proses dimulai dengan mengumpulkan beberapa data dan informasi yang dibutuhkan melalui teknik pengumpulan data yaitu, wawancara, observasi, dan studiliteratur. Lalu data diolah untuk menemukan solusi dari permasalahan yang ditemukan, kemudian data diolah kembali menjadi sebuah *creative brief*. Melalui *creative brief* kemudian didapatkan *key message* dan *tone and manner*, guna menjadi acuan dalam pengembangan konsep visual. Untuk *key message* didapatkan yaitu Kebun Raya Bogor merupakan tempat wisata yang tidak hanya menawarkan keindahan alam namun juga menawarkan edukasi baik sejarah maupun informasi mengenai tumbuhan dari taman-tamannya. Pada *tone and manner* didapatkan adalah *modern-natural*. Proses kemudian dilanjut dengan pembuatan *mind mapping* yang menghasilkan *key visual* untuk diolah dan menjadi acuan pada pembuatan mood board sebagai konsep visual dan penggambaran. Melalui *moodboard* sebagai acuan, maka dilanjut dengan pembuatan sketsa kasar dan sketsa halus yang kemudian dipilih berdasarkan desain alternatif komprehensif. Desain komprehensif terbaik dan sesuai pada *positioning* dan *tone and manner* dipilih menjadi Poster Interaktif dan Buku Saku Taman Binaan Baru Kebun Raya Bogor.
2. Elemen seperti garis dan juga ilustrasi turut digunakan dalam perancangan desain kemasan meal box ini. Elemen seperti garis dan juga ilustrasi berupa tumbuhan digunakan mewakili *key visual* dari natural dan modern. Elemen warna hijau digunakan untuk mewakili *key visual* natural sebagai warna yang juga bisa mewakili brand image Kebun Raya Bogor itu sendiri yang



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

merupakan tempat wisata alam terbuka. Pemilihan tipografi Ubuntu dengan jenis huruf sans serif digunakan untuk menambah kesan sekaligus mewakili dari gaya desain yang modern. Sedangkan prinsip *asymmetrical balance* dan *emphasis* digunakan dalam desain Layout dengan tujuan terdapat kontras pada penempatan *Barcode* buku saku digital di desain Poster Interaktif serta tidak lupa kesan modern.

3. Pertimbangan pada pemilihan bahan merupakan hal yang penting karena karya yang akan ditaruh pada area terbuka dan berguna untuk memudahkan penyampaian informasi. Pemilihan kertas berjenis Art Carton A2 dengan gramatur 260gsm dalam pembuatan desain ini dipilih dengan pertimbangan tersebut.
4. Tidak lupa gaya desain pada poster menjadi acuan sebagai master design dari media pendukung atau media turunan. Gaya gaya desain diaplikasikan kepada beberapa media turunan, seperti Banner, Xbanner, dan Baliho. Melalui gaya desain/master design yang sama dari media utama akan memberikan karakter tersendiri bagi brand sehingga akan meningkatkan kesadaran banyak orang pada brand tersebut dan menarik banyak konsumen.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat penulis berikan untuk penelitian berikutnya yang dimungkinkan masih berkaitan dengan gaya desain maupun tema yang sama, baik pada perancangan kemasan, brand identity, media publikasi, media promosi, *sign system*, ataupun *board game* , sebagai berikut:

1. Pentingnya persiapan penelitian merancang suatu desain diawali dengan mulai mengumpulkan data-data terkait baik melalui informasi digital, observasi secara langsung ataupun studi literatur. Tidak lupa analisis dilakukan sedalam mungkin guna mendapatkan solusi atas permasalahan yang dihadapi khususnya pada *positioning* brand serta target audience yang ingin dituju.

2. Perbanyak referensi guna meningkatkan dan mempertajam ide sebagai cara meningkatkan kreativitas dalam merancang dan melakukan eksplorasi desain, tanpa melupakan arahan kreatif sebagai acuan.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR REFERENSI

Buku

- Rustan, Surianto (2017) *Font & TIPOGRAFI*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Rustan, Surianto (2017) *LAYOUT, dasar & penerapannya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Sriwitari, Ni Nyoman dan Widnyana, I Gusti Nyoman. (2014). *Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Jurnal

- Faradis, Nadia Safina, Wahab (2018). Perancangan Identitas Visual Batik Tegalan Umar Hasan Afif di Tegal Taufiq. *e-Proceeding of Art & Design: Vol.5, No.3, 1732*.
- Irawan, Fara Permata, Ilhamsyah, S,Sn., M.Ds., M. Hidayatulloh, S,Sn., M.Sn (2019). Perancangan Promosi Linkaja Sebagai Alat Penerima Pembayaran Merchant di Kota Solo. *e-Proceeding of Art & Design: Vol.6, No.2, 1468*
- Kurniawati, Inung Diah, Sekreningsih Nita (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Journal of Computer and Information Technology: Vol.1, No. 2, February 2018, Pages 70*
- Lenzun, Jessica J., James D.D. Massie, Decky Adare (2014). Pengaruh Kualitas Produk, Harga dan Promosi Terhadap Kepuasan Pelanggan Kartu Prabayar Telkomsel. *Jurnal EMBA 1239 Vol.2 No.3, 1237-1245*
- Lazuardi, M. L., Sukoco, I. (2019). *Design Thinking* David Kelley & Tim Brown: Otak Dibalik Penciptaan Aplikasi Gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi, 2(1), 1-11*
- Puspasari, Ni Wayan, Febriansyah (2018). Pengaruh Efektivitas Promosi *Above The Line* dan *Bellow The Line* Terhadap Daya Tarik Pengunjung Taman Mini Indonesia Indah. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT, Vol.3, No.3, 313 – 320*.
- Pratama, Sandi Adhitya (2017). Strategi Pengembangan Destinasi Wisata Situs Gede Kawali Oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Ciamis. *Dinamika: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara Vol 4, No 3*

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Website

Swarnadwitya, A. (2020). *DESIGN THINKING: PENGERTIAN, TAHAPAN DAN CONTOH PENERAPANNYA*. [WordPress]. <https://sis.binus.ac.id/2020/03/17/design-thinking-pengertian-tahapan-dan-contoh-penerapannya/>





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LAMPIRAN

LEMBAR 1 LAMPIRAN BIMBINGAN PEMBIMBING 1 DAN 2

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR			
PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS			
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN			
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA			
NAMA MAHASISWA		HANDIKA RIZKI MAHARDIKA	
NAMA PEMBIMBING		ANDRIYANTO, S.E., M.Kom	
JUDUL TUGAS AKHIR		PERANCANGAN MEDIA PROMOSI TAMAN BINAAN BARU KEBUN RAYA BOGOR	
KETERANGAN:			
1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa			
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing			
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang			
BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	17 Juni 2021	segera serahkan outline dan segera buat bab 1	membuat bab 1 dari tugas akhir
2	19 April 2021	rapikan lagi penulisan pada bab 1, selebihnya sudah baik	merapikan penulisan pada bab 1
3	27 April 2021	untuk media promosi harus dalam satu paket, tetapi tetap ada media utamanya	perbaiki media utama dan turunannya
4	21 Mei 2021	perbaiki bab 2, buat lebih terfokus ke media promosi saja	perbaiki bab 2 dengan mengurangi teori pada metode penelitian
5	09 Agustus 2021	Perbaiki bab 4 dibagian desain terpilih	Perbaiki bab 4 dengan menambahkan karya desain terpilih
6			
7			
8			

*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

PROGRAM STUDI DESAIN GRAFIS
JURUSAN TEKNIK GRAFIKA PENERBITAN
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

NAMA MAHASISWA HANDIKARIZKI MAHARDIKA

NAMA PEMBIMBING MOHAMMAD FAUZY, Dts, M.Pd

JUDUL TUGAS AKHIR PERANCANGAN MEDIA PROMOSI TAMAN BINAAN BARU KEBUN RAYA BOGOR

KETERANGAN:

1. Lembar bimbingan ini digunakan untuk mencatat aktivitas bimbingan mahasiswa
2. Lembar bimbingan ini ditulis oleh mahasiswa dan diketahui oleh pembimbing
3. Harap lampirkan lembar bimbingan ini pada laporan Tugas Akhir sebelum sidang

BIMBINGAN KE-	TANGGAL BIMBINGAN	KOMENTAR PEMBIMBING	RENCANA PROGRESS/REVISI*
1	21 Mei 2021	Tolong lengkapi dengan bukti print dari kutipan yang diambil	memberikan bukti print dari kutipan yang diambil
2	09 Agustus 2021	Tolong perbaiki penulisan daftar isi dan abstrak	memberikan perbaikan penulisan daftar isi dan abstrak
3	09 Agustus 2021	Tolong perbaiki penulisan kutipan	memberikan perbaikan penulisan kutipan
4	10 Agustus 2021	Tolong mengirim Fullpaper Tugas Akhir	pengiriman fullpaper Tugas Akhir
5			
6			
7			
8			

*untuk menjadi acuan bimbingan selanjutnya



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LAMPIRAN

LEMBAR 2 LAMPIRAN TRANSKRIP WAWANCARA STAF

1. Wawancara dengan Pak Farhan selaku staff marketing komunikasi

Sejauh ini promosi apa yang sudah dilakukan oleh Kebun Raya Bogor?

NaraSumber: sejauh ini promosi lebih banyak dilakukan melalui media social dan itupun promo mengenai paket-paket pembelian

Sejauh ini apakah ada promosi di Kebun Raya Bogor dalam bentuk cetak?

NaraSumber: ada, namun sejauh ini promosi dalam bentuk cetak hanya disebar di dalam Kebun Raya Bogor.

Mengapa promosi secara cetak tidak disebarluaskan keluar Kebun Raya Bogor?

NaraSumber: untuk promosi keluar kami lebih banyak menggunakan promosi melalui media digital, karena dianggap mampu menyebar luas secara cepat dan lebih murah

Selama ini adakah promosi terhadap taman binaan Kebun Raya Bogor?

NaraSumber: seperti yang mas bisa lihat saat ini, promosi mengenai taman binaan sudah banyak kita buat dan disebarluaskan di sekitar taman atau area dalam Kebun Raya Bogor.

Sampai saat ini berapa jumlah Taman Binaan Baru yang dimiliki Kebun Raya Bogor?

NaraSumber: Sampai saat ini total ada 5 Taman Binaan Baru yang telah dimiliki oleh pihak Kebun Raya Bogor



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR 3 LAMPIRAN TRANSKRIP WAWANCARA PENGUNJUNG

Narasumber 1 : Intan (25 Tahun) Asal Cibinong

Narasumber 2 : Joshep (27 Tahun) Asal Tangerang

Narasumber 3 : Annisa (24 Tahun) Asal Bogor

Narasumber 4 : Farid (26 Tahun) Asal Jakarta

Narasumber 5 : Adinda (23 Tahun) Asal Jakarta

Dalam rangka apa mengunjungi Kebun Raya Bogor?

Narasumber 1: Datang ke Kebun Raya pastinya untuk rekreasi menikmati sejuk alam dan jalan-jalan

Narasumber 2: Untuk menikmati alamnya, karena lebih tenang daripada di kota

Narasumber 3: Mau mencari tempat yang tenang dan sejuk bareng temen

Narasumber 4: Ya jalan-jalan aja, wisata bareng temen

Narasumber 5: Kesini niatnya buat liburan aja si bareng sama temen-temen

Sudah berapa kali anda datang mengunjungi Kebun Raya Bogor?

Narasumber 1: Sudah tidak kehitung, karena cukup sering

Narasumber 2: Ini baru yang pertama, karena jarang wisata dan kesibukan bekerja

Narasumber 3: Wah berapa ya? Udah gak inget si berapa kali, soalnya udah sering dan dekat dari rumah

Narasumber 4: Ini yang ke-3 si, dulu dateng sendiri, kalo sekarang bareng temen.

Narasumber 5: Kalo dihitng kayaknya ini yang ke-2

Adakah hal baru yang ditemui pada kunjungan hari ini?

Narasumber 1: Oh itu ya ada taman yang baru sama taman yang sedang diper-baiki. Itu pun tidak tahu kalau hari ini tidak datang langsung.

Narasumber 2: Hal baru nya pasti dari kesan pertama kedatangan. Tempatnya sejuk dan luas untuk dinikmati.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Narasumber 3: Karena hampir sering kesini jadi lumayan tau ya klo ada taman yang baru, kayak nephentes dan yang dibawah (merujuk Pada Taman orchidarium dan Taman Obat

Narasumber 4: Wah belum tau ya, soalnya terakhir datang udah lama, jadi pas datang lagi belum tau ada apa aja yang baru terus juga ini datengnya kesorean jadi belum keliling banyak.

Narasumber 5: Kurang tau maaf, saya baru datang soalnya. Terakhir kali datang waktu masih sekolah si, jadi lumayan lama.

Tahukah anda kalau Kebun Raya sudah melakukan promosi atau menginformasikan pembukaan taman baru lewat media sosial?

Narasumber 1: Ya itu tadi, kalau kita tidak datang langsung mengunjungi Kebun Raya, kita tidak tahu kalau ada taman baru atau yang sedang coba diperbaiki. Karena terbiasa langsung datang ke Kebun Raya juga ya.

Narasumber 2: Kurang paham ya, karena kita sebagai pengunjung hanya tau datang dan menikmati. Paling hanya sekedar memeriksa harga dan jam buka saja si dari Instagram.

Narasumber 3: Seringnya langsung datang ya, jadi gak cek media sosialnya dulu buat liat ada promo apa aja.

Narasumber 4: Sempet buat cek instagramnya tapi cuman sekilas dan untuk cari tau jam operasionalnya aja, tutup nya jam berapa gitu.

Narasumber 5: Ya pastinya tadi cek dulu si media sosialnya, itupun untuk cari tau dulu tentang harga masuknya sama jam buka sampe tutupnya. Udah itu doang, jadi kurang tau ya kalo ada promosi taman barunya.

Sudahkah anda mengunjungi seluruh taman yang ada?

Narasumber 1: Sejauh dan seingat saya sudah, tapi karena ada taman baru jadi belum coba dikunjungi.

Narasumber 2: Ya niatnya mau mencoba berkeliling buat liat ada apa saja di Kebun Raya Bogor kalo sempet waktunya.

Narasumber 3: Oh iya tadi sempet si buat keliling sampai ke taman obat, tapi abis itu langsung balik lagi, karena lumayan jauh juga.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Narasumber 4: Wah berhubung kesorean juga, jadi belum sempet buat keliling dan cari tau.

Narasumber 5: Ini lagi istirahat dulu si sebentar, tapi ya niatnya mau coba untuk keliling-keliling lagi dateng ke taman yang ada.

Tahukah anda jumlah taman di Kebun Raya Bogor?

Narasumber 1: Wah, kurang paham ya. Karena kelihatannya cukup banyak dan luas, jadi tidak kehitung.

Narasumber 2: Untuk jumlah, pastinya tidak tahu, karena ini kedatangan pertama.

Narasumber 3: Gak pernah ngitungin jumlahnya ya, banyak juga si soalnya.

Narasumber 4: Karena seringnya dateng ke tempat tertentu doang ya jadi gak pernah ngitungin si ada berapa tamannya.

Narasumber 5: kurang tau si kalo jumlah nya, tapi banyak lah pokoknya

Hal menarik apa yang anda temui pada setiap taman yang ada?

Narasumber 1: Hal menariknya ya jadi tau kalau ada tanaman dan tempat yang asri untuk didatangi.

Narasumber 2: Karena baru datang ya, dari pertama datang lihat taman yang ini (merujuk ke Taman Nephentes) udah cukup buat tertarik si untung coba keliling nanti.

Narasumber 3: Selama sering ke sini, ya yang menarik si pastinya dari tanamannya beragam, tamannya juga bentuknya banyak dan asri.

Narasumber 4: Yang menarik pasti suasananya ya, yang tenang terus bisa banyak lihat tanaman disekitar.

Narasumber 5: Pastinya tanamannya ya, karena dulu pernah kesini.



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LAMPIRAN

LEMBAR 4 LAMPIRAN RIWAYAT HIDUP SINGKAT

CURRICULUM VITAE		CURRICULUM VITAE		CURRICULUM VITAE					
		<p>HANDIKA RIZKI MAHARDIKA GRAPHIC DESIGNER</p> <p>Hi ! Nama saya Handika Rizki M. Saya lahir di Depok, 16 Agustus 1999. Saya seorang mahasiswa D4 Di Politeknik Negeri Jakarta Jurusan Teknik Grafika Penerbitan Prodi Desain Grafis</p>							
<p>CONTACT</p> <p>Jl. Kemang No.63 RT 02/08 kel. Sukatani kec. Tapos, kota Depok, Jawa Barat, 16454</p> <p>handikarizki32@gmail.com</p> <p>021- 87740840 085697961697</p>		<p>EDUCATION</p> <p>Politeknik Negeri Jakarta Teknik Grafika Penerbitan - Desain Grafis 2017-2021</p> <p>SMAN 4 Depok IPS 2014-2017</p> <p>ORGANIZATION</p> <p>Forum Alumni Rohis SMAN 4 Depok - Ketua 2020-2021</p> <p>LDK FIKRI Politeknik Negeri Jakarta - Anggota Div. Media 2019-2020</p> <p>Rohis - Ketua Div. Syi'ar 2015 - 2016</p> <p>PASKIBRA - Ketua Div. Bina Latihan 2015 - 2016</p> <p>EXPERIENCE</p> <p>1. Human Projek Photographer & Copy Writer Clothing Catalogue 2019</p> <p>2. Dapur Alika Food Photographer Ketchup Label 2019</p> <p>3. Karafuru Chocolate & Cookies Packaging Copywriter 2020</p>							
<p>SKILL</p> <table border="1"> <tr> <td>Ai Adobe Illustrator</td> <td>Ps Adobe Photoshop</td> </tr> <tr> <td>Mu Adobe Muse</td> <td>Pr Adobe Premiere</td> </tr> </table> <p>Social Skill</p> <p>Dedikasi : ●●●●●●●●</p> <p>Team Work : ●●●●●●●●</p> <p>Komunikasi : ●●●●●●●●</p> <p>Public Speaking : ●●●●●●●●</p> <p>HOBBY</p> <p>Playing games, Reading Book, Photography, Writing, Model Kit</p> <p>LANGUAGE</p> <p>Bahasa : ●●●●●●●●</p> <p>English : ●●●●●●●●</p>		Ai Adobe Illustrator	Ps Adobe Photoshop	Mu Adobe Muse	Pr Adobe Premiere				
Ai Adobe Illustrator	Ps Adobe Photoshop								
Mu Adobe Muse	Pr Adobe Premiere								



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LAMPIRAN

LEMBAR 5 LAMPIRAN FOTO

