



**PERANCANGAN ENCLOSURE DISPLAY DESIGN SATWA
ORIENTAL CIRCUS INDONESIA PT. TAMAN SAFARI
INDONESIA 2**



KERJA PRAKTIK

Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

ADITYA EKA MAHENDRA

17420100044

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

**PERANCANGAN ENCLOSURE DISPLAY DESIGN SATWA
ORIENTAL CIRCUS INDONESIA PT. TAMAN SAFARI
INDONESIA 2**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Mata Kuliah Kerja

Praktik:



UNIVERSITAS
Dinamika

Disusun Oleh:

Nama : ADITYA EKA MAHENDRA

Nim 17420100044

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Desain Komunikasi Visual

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

HALAMAN MOTTO



“Move Foward and Never Give Up”

UNIVERSITAS
Dinamika

HALAMAN PERSEMBAHAN



“Kupersembahkan kepada kedua orang tuaku tercinta, serta kepada semua pihak yang telah membantu selama ini”

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN ENCLOSURE DISPLAY DESIGN SATWA ORIENTAL CIRCUS INDONESIA PT. TAMAN SAFARI INDONESIA 2

Laporan Kerja Praktik oleh

Aditya Eka Mahendra

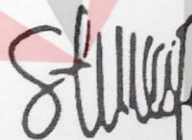
NIM : 17.4.2010.0044

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 14 Januari 2021

Disetujui :

Pembimbing

 Setya
Putri
Erdiana
Digitally signed
by Setya Putri
Erdiana
Date: 2021.01.15
10:20:52 +07'00'

Setya Putri Erdiana, S.T., M.Ds

NIDN.

Penyelia

 14/21
Widhiantoro


Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual

 Digitally signed by
Siswo Martono
Date: 2021.01.15
11:01:27 +07'00'

Siswo Martono, S.Kom., M.M.

NIDN. 0726027101

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya:

Nama : Aditya Eka Mahendra
NIM : 17420100044
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : Perancangan Enclosure Display
Design Satwa Oriental Circus
Indonesia PT. Taman Safari
Indonesia 2

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non- Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi / sebagian karya ilmiah Saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

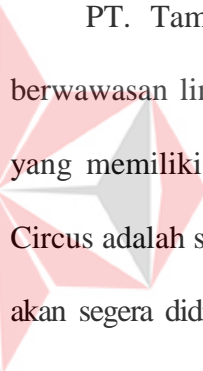
Surabaya, 14 Januari
2021



Aditya Eka M
NIM. 17420100044

ABSTRAK

Display merupakan tampilan barang atau produk yang dimiliki suatu perusahaan guna mempermudah konsumen mengenali barang yang akan dibeli. *Display* dinilai efektif dan efisien karena mudah untuk mengenali produknya. Salah satu media identity yang sering digunakan oleh perusahaan salah satunya adalah tampilan/visual. Begitu juga dengan PT. Taman Safari Prigen yang merupakan tempat wisata membutuhkan *display* untuk kemudahan pengunjung dalam mengenali satwa-satwa yang ada didalamnya.



PT. Taman Safari Indonesia 2 merupakan tempat wisata keluarga berwawasan lingkungan yang berorientasi pada habitat satwa di alam bebas yang memiliki beberapa cabang di Jawa Timur, Bogor, dan Bali. Oriental Circus adalah salah satu tempat hiburan di PT. Taman Safari Indonesia 2 yang akan segera didirikan dan belum banyak masyarakat mengetahui keberadaan Oriental Circus di taman safari prigen.

Oleh sebab itu, tujuan perancangan ini adalah merancang desain *display* kandang sebagai media *identity* guna memperkenalkan tempat hiburan *circus* yang akan segera dibuka serta membangun citra sebuah brand sehingga diharapkan dapat bersaing dengan *brand* serupa di perusahaan sejenis.

Kata kunci : *Display, Identity Media, Vintage*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul “**Perancangan Enclosure Display Design Satwa Oriental Circus Indonesia PT. Taman Safari Indonesia 2**”.

Laporan Kerja Praktik ini disusun dalam rangka penulisan laporan untuk menyelesaikan mata kuliah Kerja Praktik Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika.

Melalui kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian Laporan Kerja Praktik ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika
2. Bapak Siswo Martono, S.Kom., M.M. selaku Kaprodi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika
3. Ibu Setya Putri Erdiana, S.T., M.Ds selaku dosen pembimbing.
4. Bapak Widhiantoro selaku penyelia kerja praktik dan Asist Manager HRD PT. Taman Safari Indonesia 2.
5. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam kesempatan ini, yang telah memberikan bantuan moral dan materil dalam proses penyelesaian laporan ini.

Semoga laporan kerja praktik ini mudah dipahami dan dapat membawa manfaat bagi siapapun yang membacanya. Akhir kata, penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan kata-kata ataupun penulisan, terima kasih.

Surabaya, 14 Januari 2021



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
SURAT PERNYATAAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Batasan Masalah	2
1.3. Tujuan	2
1.4. Manfaat	3
1.4.1. Manfaat Teoritis.....	3
1.4.2. Manfaat Praktis.....	3
1.5. Pelaksanaan.....	3
1.5.1. Detail Perusahaan	3
1.5.2. Periode.....	4
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	7
2.1. Latar Belakang Perusahaan.....	7
2.2. Visi dan Misi Perusahaan.....	8
2.3. Alamat dan Kontak Perusahaan	8

2.4. Struktur Organisasi	8
2.5. Lokasi Perusahaan	10
BAB III LANDASAN TEORI.....	11
3.1. Pengertian <i>Display Enclosure</i>	11
3.2. <i>Coorporate Identity</i>	12
3.3. Vektor	12
3.4. <i>Vintage</i>	13
3.5. Tipografi	13
3.6. Warna.....	14
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	15
4.1. Deskripsi Pekerjaan	15
4.2. Konsep Desain	16
4.3. Sketsa	16
4.4. Tipografi	19
4.5. Warna.....	20
4.6. <i>Software</i> yang Digunakan	22
4.7. Final	26
BAB V PENUTUP.....	27
5.1. Kesimpulan	27
5.2. Saran	27
DAFTAR PUSTAKA	29
LAMPIRAN.....	32
BIODATA PENULIS	38



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 - Struktur Organisasi <i>Sales & marketing</i> Taman Safari Prigen.....	9
Gambar 2. 2 - Kantor Taman Safari Prigen	10
Gambar 4. 1 - Sketsa Alternatif 1	17
Gambar 4. 2 - Sketsa Alternatif 2.....	18
Gambar 4. 3 - Sketsa yang Terpilih.....	19
Gambar 4. 4 - Jenis Font yang Digunakan	20
Gambar 4. 5 - Salah Satu dari Survey Tempat	21
Gambar 4. 6 - Logo Perusahaan	21
Gambar 4. 7 - Warna yang Diterapkan Pada Desain.....	22
Gambar 4. 8 - Proses Pembuatan <i>Background</i> dan <i>BodyTeks</i>	24
Gambar 4. 9 - Proses Menyisipkan Ikon <i>Circus</i>	25
Gambar 4. 10 - Proses Menambahkan <i>Texture</i>	26
Gambar 4. 11 - Visualisasi <i>Final Display Enclosure</i>	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 - Surat Balasan.....	32
Lampiran 2 - Form KP 5 (hal.1)	33
Lampiran 3 - Form KP 5 (hal.2)	34
Lampiran 4 - Form KP 6	35
Lampiran 5 - Form KP 7	36
Lampiran 6 - Kartu Bimbingan	36



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Taman Safari Indonesia 2 Prigen Jawa Timur merupakan salah satu lembaga konservasi flora dan fauna terbesar di Indonesia. Media *identity* adalah hal yang penting bagi perusahaan untuk menunjukkan “jenis dan bentuk” perusahaan tersebut kepada masyarakat, seperti Taman Safari Prigen yang sudah dikenal oleh masyarakat sebagai kebun binatang dan taman edukasi. Walau sudah banyak dikenal masyarakat, Taman Safari Prigen tetap mengoptimalkan media identitas perusahaan untuk menambah dan menjaga citra perusahaan, serta dapat digunakan sebagai media promosi untuk menarik pengunjung.

Taman Safari Indonesia 2 disana banyak menggelar pertunjukkan edukasi satwa, bahkan 5 diantaranya merupakan pertunjukkan terbaik di Asia Tenggara. Seperti *Sumatran Elephant Education Show*, *Bird of Prey Show*, *Dolphin Education Show* dan banyak show lainnya. Agar menarik pengunjung yang datang berwisata ke Taman Safari Prigen.

Upaya membuat para pengunjung semakin nyaman berwisata di Taman Safari Prigen, Taman Safari Indonesia Prigen juga terus menerus menambahkan wahana-wahana baru seperti *Baby Zoo*, *Safari Waterworld*, *Dolphin Bay*, *Safari Ride & Fun Zone* sampai wahana pertunjukkan *stuntman show* terbesar di Asia Tenggara, “*Journey To The Temple of Terror*”. Taman Safari Prigen juga akan membuka wahana baru berupa *Oriental Circus* dalam waktu yang akan datang.

Tentu dengan wahana pertunjukan circus dari satwa-satwa Taman Safari Prigen yang luar biasa akan ditunggu oleh para pengunjung.

Oleh karena itu, hal ini merupakan kesempatan untuk mengoptimalkan media identitas sekaligus promosi, yang salah satunya dengan melakukan mendesain dan merancang tampilan kandang satwa-satwa dari wahana oriental circus yang akan segera dibuka untuk memperlihatkan citra dari perusahaan serta mengenalkan wahana baru.

1.2. Batasan Masalah

Adapun rumusan masalah bisa terselesaikan dengan baik, maka dirancanglah batasan masalah sebagai berikut:

1. Desain enclosure berupa *display* yakni poster/ilustrasi
2. Desain pada kandang difokuskan hanya pada satwa circus

1.3. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penulisan laporan kerja praktik ini diharapkan mahasiswa dapat memberikan keuntungan bagi perusahaan dengan merancang sebuah desain tampilan kandang satwa *circus* Taman Safari 2 yang memiliki bagian penting yaitu:

1. Mendapat pengalaman dari lingkungan kerja
2. Dapat mengimplementasikan kemampuan desain saya untuk keperluan perusahaan
3. Mendapat pengetahuan lebih tentang media identitas dan media promosi pada perusahaan

1.4. Manfaat

Laporan kerja praktik diharapkan dapat membawa manfaat yang berkelanjutan bagi semua pihak , antara lain:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Laporan kerja praktik diharapkan dapat menjadi tambahan pengetahuan atau informasi dan sebagai literatur yang bermanfaat bagi penulisan laporan kerja praktik khususnya dibidang desain display.

1.4.2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Mahasiswa, diharapkan dapat memperoleh situasi kerja secara langsung dan sebagai sarana yang berguna untuk sifat kerja professional yang pandai mengatur waktu, mampu bekerja sama, dan dapat berpikir kreatif.
- b. Bagi Perusahaan, diharapkan *enclosure* display design sebagai media identity sekaligus promosi yang efektif bisa memperkenalkan wahana baru sebuah *circus* yang akan segera dibuka, serta masyarakat/pengunjung bisa lebih paham tentang identitas dari perusahaan.

1.5. Pelaksanaan

1.5.1. Detail Perusahaan

Pelaksanaan kerja praktik ini:

Periode Waktu : 21 Agustus – 21 September 2020

Hari dan Tanggal : Selasa – Jum'at, 21 Agustus – 21 September 2020

Tempat : PT. Taman Safari Indonesia 2
Desa Jatiarjo RT.12/RW.6 Prigen-Pasuruan,
Jawa Timur, Indonesia

Email : safari2@tamansafari.net

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan kerja praktik di PT. Taman Safari Indonesia 2 adalah membantu merancang dan mendesain media identity berupa display untuk kandang satwa yang akan di tempatkan pada tempat hiburan circus yang akan didirikan PT. Taman Safari Indonesia 2 guna memperkenalkan wahana baru bernama Oriental Circus.

1.5.2. Periode

Periode waktu pelaksanaan kerja praktik yang telah ditentukan adalah minimal 160 jam.

Tanggal pelaksanaan : 21 Agustus – 21 September 2020

Waktu : 08.00 – 17.00

1.6. Sistematika Penulisan

Laporan kerja ini terdiri dari 5 bab, yang masing-masing bab terdiri dari sub bab sub bab yang menjelaskan inti dari pembahasan dalam penyusunan laporan ini. Adapun sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian (dalam sub-bab manfaat dibagi

lagi menjadi subbab manfaat teoritis dan praktis), dan sistematika penulisan.

BAB II : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum perusahaan tempat dilaksanakannya kerja praktik yaitu PT. Taman Safari Indonesia 2.

BAB III : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan berbagai macam teori, konsep, dan pengertian yang menjadi dasar kuat dalam sebuah laporan kerja praktik dan perancangan desain display.

BAB IV : DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini berisikan penjelasan pekerjaan yang dilakukan selama pelaksanaan kerja praktik di PT. Taman Safari Indonesia 2. Selain itu, akan dibahas pula penjelasan dan hasil rancangan dalam implementasi karya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini akan membahas kesimpulan dan saran. Pada sub-bab kesimpulan akan meringkas keseluruhan hasil laporan kerja praktik dalam satu kesimpulan yang terkait dengan permasalahan dan solusi yang ditawarkan penulis. Pada sub-bab saran, penulis akan memberikan masukan terkait masalah yang diangkat dalam laporan kerja praktik.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi informasi terkait daftar referensi yang digunakan sebagai acuan dalam penulisan laporan kerja praktik ini berupa buku, jurnal,

maupun *e- book*, *website*, dan lain-lain.

LAMPIRAN

Berisi keterangan tambahan yang berkaitan dengan isi karya ilmiah seperti dokumen khusus, instrument/questioner/alat pengumpul data, ringkasan hasil pengolahan data, *table*, peta atau gambar. Keterangan tambahan ini dimaksudkan agar pembaca dapat gambaran lebih menyeluruh akan proses dari penyusunan karya ilmiah.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Latar Belakang Perusahaan

PT. Taman Safari Indonesia merupakan tempat wisata keluarga yang berwawasan lingkungan dan berorientasi habitat satwa pada alam bebas. Taman ini terletak di beberapa lokasi. Taman Safari Indonesia I berlokasi di Desa Cibeureum Kecamatan Cisarua, Kabupaten Bogor, Jawa Barat atau yang lebih dikenal dengan kawasan Puncak. Taman Safari II terletak di lereng Gunung Arjuna, Kecamatan Prigen, Kabupaten Pasuruan, Jawa Timur. Dan Taman Safari II di Desa Serongga, Kecamatan Gianyar, Provinsi Bali.

Taman Safari Indonesia II Prigen sebagai salah satu safari park terluas di Asia. Memiliki berbagai macam hewan dan atraksi terbaik se-Indonesia, kolam renang dengan system filter yang canggih, dan habitat yang tidak rusak dan suasana yang rimbun. Taman Safari Indonesia II Prigen menjadi tempat wisata yang berwawasan lingkungan dan berorientasi satwa pada alam bebas. Status penguasaan tanah di bawah wewenang Yayasan Taman Safari yang juga merupakan pemilik dan pengelola obyek wisata.

Taman Safari memiliki koleksi satwa dari hampir seluruh penjuru dunia dan juga satwa lokal, seperti Komodo, Gajah Sumatera, Bison, Beruang Hitam Madu, Harimau Putih, Lumba-Lumba, Anoa dan lain sebagainya. Fasilitas yang dimiliki antara lain safari park, water park, atraksi *live show*, *baby zoo*, *ticketing & computer fiber optic ,touchscreen*.

2.2. Visi dan Misi Perusahaan

2.1.1 Visi PT. Taman Safari Indonesia 2

Visi dari PT. Taman Safari Indonesia 2 adalah menjadi lembaga konservasi terbaik di Asia. Dibuktikan dengan riset mendalam tentang penangkaran berbagai macam satwa langka seperti Banteng Jawa, Burung Jalak Bali, Jerapah, Gajah Sumatera, Harimau Sumatera dan ratusan spesies satwa langka lainnya yang telah berhasil ditangkarkan.

2.1.2 Misi PT. Taman Safari Indonesia 2

Misi PT. Taman Safari Prigen adalah menggelar banyak sekali pertunjukkan edukasi tentang satwa, bahkan 5 diantaranya merupakan pertunjukkan edukasi satwa terbaik di Asia Tenggara. Dan untuk membuat para pengunjung semakin betah berwisata di Taman Safari Prigen, Taman Safari Indonesia Prigen juga terus menerus menambahkan wahana-wahana baru.

2.3. Alamat dan Kontak Perusahaan

Tempat : PT. Taman Safari Indonesia 2
Alamat : Desa Jatiarjo RT.12/RW.6 Prigen-Pasuruan
Phone/fax : (telp) +62-343-674-3000 , (fax)+62-343-7750-555
Website : www.tamansafari.com
Email : safari2@tamansafari.net

2.4. Struktur Organisasi

Adapun struktur organisasi PT. Taman Safari Indonesia 2 bagian *sales & marketing*, yaitu:



Gambar 2. 1 - Struktur Organisasi *Sales & marketing* Taman Safari Prigen

2.5. Lokasi Perusahaan

PT. Taman Safari Indonesia Prigen berlokasi di kaki gunung arjuno tepatnya di Desa Jatiarjo RT.12/RW.6 Prigen-Pasuruan, Jawa timur



Gambar 2. 2 - Kantor Taman Safari Prigen

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1. Pengertian *Display Enclosure*

Display Enclosure adalah berasal dari bahasa inggris yang berarti tampilan *background* dari sebuah latar. Dari display sendiri secara umum adalah salah satu alat promosi yang mempunyai fungsi sebagai pemicu *awareness* konsumen kepada produk suatu perusahaan agar terjadi interaksi pada produk tersebut. Dalam display biasanya berupa *sign*, stiker, ilustrasi, poster yang berkaitan dengan produk dan juga berupa penataan barang produk. Untuk membuat konsumen tertarik, display harus dibuat dengan menarik. Salah satu aspek yang perlu diperhatikan adalah desain. Maka dari itu, perusahaan membuat desain display semenarik mungkin dengan visual yang disesuaikan dengan *image* dari *brand* perusahaan terkait agar konsumen semakin *awareness*.

Menurut Alma (dalam Saputra, 2007 : 30), Display ialah keinginan membeli sesuatu, yang tidak didorong oleh daya tarik, atau oleh penglihatan ataupun oleh perasaan lainnya”. Sedangkan definisi display menurut Swastha dan Sukotjo dalam bukunya Pengantar Bisnis Modern (2009 : 18), display ialah mempromosikan barang-barang kepada konsumen agar mereka mudah mengamati, memeriksa dan memilih barang-barang yang diinginkan.

Berdasarkan penjelasan diatas, perancangan display kandang satwa *oriental circus* yang berupa Poster/Illustrasi akan dirancang dengan gaya gambar

vintage. *Vintage* dipilih karena dinilai sesuai dengan tema dari oriental circus untuk mendapat perhatian pengunjung.

3.2. Corporate Identity

Corporate identity adalah "persona" yang dirancang untuk memfasilitasi pencapaian tujuan bisnis. Hal ini biasanya diwujudkan dengan branding dan penggunaan merek dagang merupakan identitas yang membedakan antara satu perusahaan dengan perusahaan lainnya, dan bisa juga berfungsi sebagai penanaman citra atau image yang bisa menjadikan sebagai daya tarik. Identitas perusahaan berdasarkan filosofi organisasi terwujud dalam budaya perusahaan yang berbeda. Identitas mencerminkan kepribadian sebuah perusahaan dan dari sinilah branding perusahaan tercipta

Secara riil *Corporate identity* dapat diwujudkan berupa kultur organisasi/perusahaan atau kepribadian dari organisasi/perusahaan tersebut.

Pada intinya, bertujuan agar masyarakat mengetahui, mengenal, merasakan dan memahami filosofi-filosofi perusahaan dan organisasi tersebut. (Balmer, 1995).

3.3. Vektor

Vector merupakan format yang mampu membuat gambar dalam ukuran yang besar dan juga sistematis dalam segi grafis. Vector juga memiliki keunggulan dalam sektor pixel sehingga mampu menghasilkan resolusi yang diinginkan. Menurut Kusrianto (2006: 119) vektor adalah titik serta garis yang membentuk *line drawing* yang dibuat menggunakan perhitungan sistematis. Vektor sendiri merupakan kelanjutan dari sistem grafis *bitmap*

(digital). Grafis ini tidak tergantung pada banyaknya *pixel* penyusunannya dan kondisi monitor karena tampilan vektor tersusun dari beberapa garis.

3.4. Vintage

Vintage merupakan gaya desain yang bernuansa seperti jaman dulu (1900an). Menurut Luthfi Hasan, Vintage itu adalah semua hal yang ada di 100 tahun lalu hingga tahun 70an (1900- 1970) yang memiliki periode yang luas. Gaya retro bagian dari gaya Vintage yang mengacu pada desain tahun 60an dan 70an. Gaya Art Deco yang muncul awal 1900 termasuk gaya Vintage. Gaya di atas 100 tahun termasuk kategori antik (personal conversation, 24 Maret 2014).

3.5. Tipografi

Danton Sihombing (anggota DGI, 2001: 58) menjelaskan bahwa tipografi adalah representasi visual dari suatu bentuk komunikasi, merupakan ekspresi lisan, atribut visual dan efektif. Tipografi adalah terjemahan bahasa lisan ke dalam halaman yang dapat dibaca sarana. Peran tipografi adalah menyampaikan informasi kepada khalayak. Tipografi dianggap memiliki peran yang penting yaitu sebagai elemen pelengkap, karena berguna untuk menjelaskan elemen desain lainnya seperti konsep dan ilustrasi desain. Sebagai seorang desainer, ketika mendesain sebuah karya pasti tahu bahwa tipografi dapat digunakan untuk menunjang keindahan desain dan menyampaikan konsepnya kepada audiens.

Tipografi sendiri terdiri dari susunan huruf yang membentuk rangkaian beberapa kata. Secara garis besar, jenis huruf tipografi terbagi menjadi tiga jenis

yaitu *Blackletter*, *Serif* dan *Sans-Serif*. Selain itu, tipografi juga terdiri dari berbagai macam jenis huruf. Tampilan fisik dari berbagai jenis huruf dan memiliki masing- masing karakter yang dapat mencerminkan sebuah makna.

3.6. Warna

Warna merupakan elemen visual yang dengan mudah menarik perhatian orang. Dalam desain, warna merupakan elemen penting dalam penggunaan warna, karena memiliki arti dan nilai. Wibowo (2015: 131-132) menyimpulkan bahwa warna merupakan alat komunikasi efektif yang dapat mengungkapkan informasi, gagasan, dan gagasan tanpa menggunakan kata atau bahasa. Saat mendesain desain katalog, juga sangat penting untuk memilih warna yang tepat agar sesuai dengan citra perusahaan. Selain itu, warna-warna dalam desain harus mampu menciptakan harmoni dan keindahan untuk mempengaruhi tingkah laku manusia dan mempengaruhi nilai estetika suatu karya.

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1. Deskripsi Pekerjaan

Pada awal tahap permulaan pengerjaan desain ini, penulis mendapat brief tentang pekerjaan yang akan dilakukan selama periode magang. *Brief* berisi data-data perusahaan, produk yang akan di promosikan, dan sebagainya. Pekerjaan yang diberikan oleh perusahaan adalah merancang desain *display* Oriental Circus Indonesia. Tahapan pengerjaan desain ini, yaitu

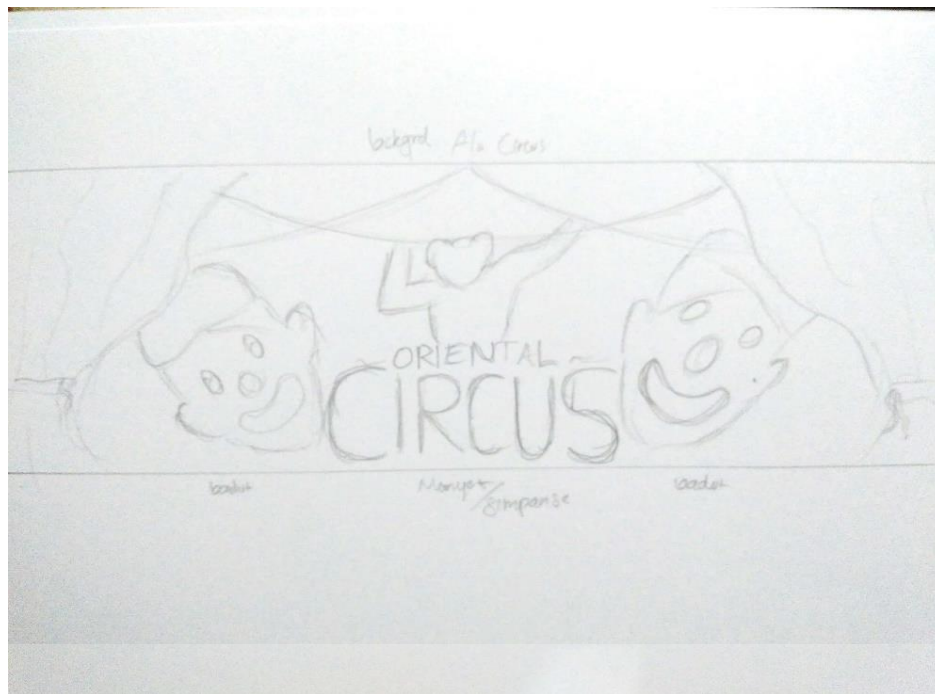
- 1) Penulis mendapat brief dari perusahaan mengenai Taman Safari dan penjelasan Oriental Circus
- 2) Perusahaan menjelaskan konsep desain, display dengan ukuran asli 7,2 x 1,8 meter
- 3) Mendapatkan dokumentasi foto-foto satwa dari email perusahaan
- 4) Mencari dan mengumpulkan referensi desain di internet
- 5) Mulai membuat sketsa desain secara manual
- 6) Melakukan digitalisasi sketsa menggunakan Adobe Illustration
- 7) Menentukan warna dan jenis font yang akan disesuaikan dengan tema circus
- 8) Pada tahapan terakhir melakukan *exporting* untuk menghasilkan file format jpeg dengan ukuran asli yang sudah di skala.

4.2. Konsep Desain

Desain display yang dirancang berupa poster/illustrasi yang nantinya akan di tampilkan pada tempat Circus. Tampilan dari poster/illustrasi menggunakan satwa harimau dan singa sebagai *point of interest* sesuai dengan *breif* yang diminta karena kedua satwa tersebut merupakan inti dari pertunjukan circus. Perancangan desain display menggunakan model vintage untuk menyesuaikan dari tema circus yang bergaya masa lampau, dan akan berbasis vektor dengan menambahkan elemen desain seperti garis lengkung, objek lingkaran, dan objek berbentuk abstrak. Vektor dipilih karena dapat menampilkan gambar dan garis secara detail tanpa mengkhawatirkan resolusinya saat dicetak nanti. Gambar vektor mempunyai sifat atau karakteristik *scalable* yaitu pada saat gambar diubah ukurannya, baik diperkecil maupun diperbesar, tidak akan terjadi penurunan kualitas dari *vector* tersebut sehingga akan menghasilkan desain katalog yang berkualitas tinggi.

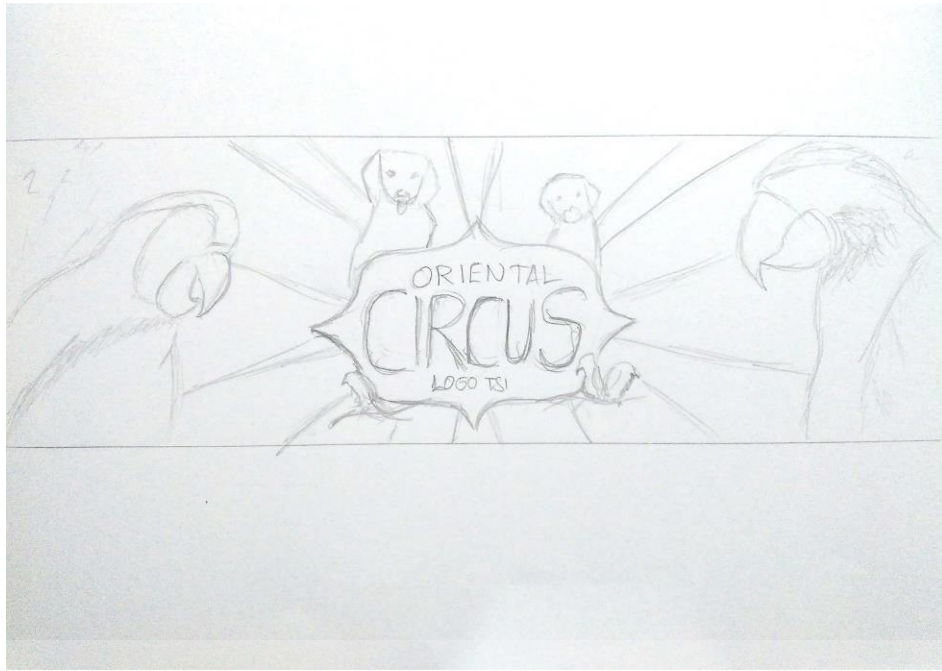
4.3. Sketsa

Dalam pembuatan desain, perlu di lakukan membuat sketsa manual untuk merancang layout yang akan diterapkan nanti. Sketsa yang dibuat berdasarkan brief yang telah disampaikan oleh perusahaan sebelumnya. Berikut merupakan gambaran kasar dari desain *display enclosure* satwa oriental circus:



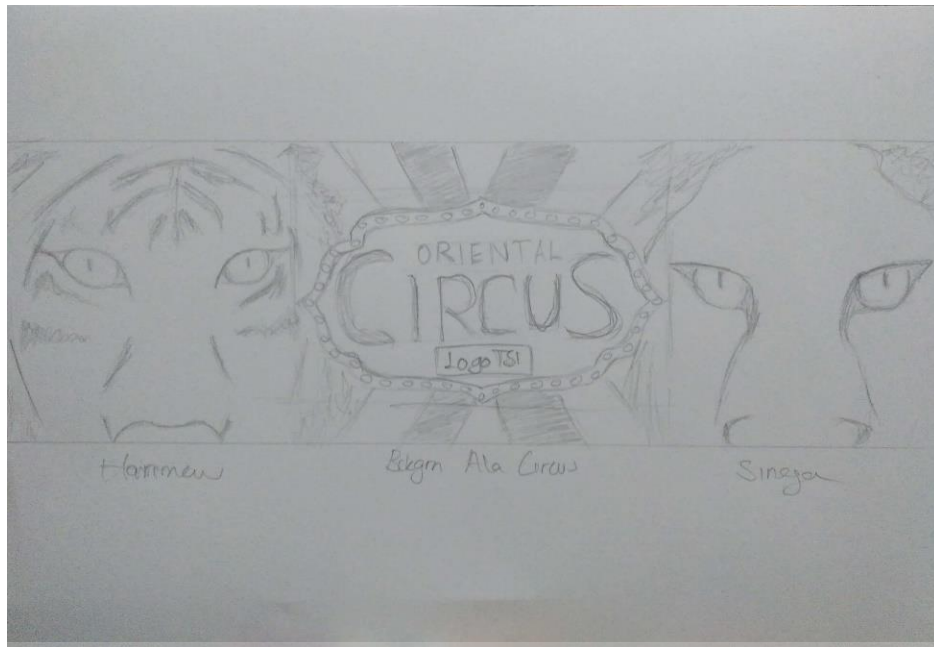
Gambar 4. 1 - Sketsa Alternatif 1

Pada sketsa untuk desain alternatif pertama membuat ikon simpanse sebagai inti dari poster dengan disandingkan dengan dua badut disampingnya, untuk background dibuat seakan diatas panggung dengan menambahkan hiasan dan tirai panggung disampingnya.



Gambar 4. 2 - Sketsa Alternatif 2

Pada sketsa alternatif 2 menggunakan ikon anjing dan burung sebagai inti dari poster dengan menggabungkan kedua ikon tersebut menjadi seperti pada sketsa dan menambahkan dedaunan di tepi poster sebagai penambah suasana satwa pada poster.



Gambar 4. 3 - Sketsa yang Terpilih

Pada sketsa yang terpilih untuk dijadikan desain dari enclosure display menggunakan dua ikon utama dari sirkus sendiri, dengan menggunakan bagian muka yang menunjukkan tatapan tajam mereka sebagai inti dari poster pada kedua sisi.

4.4. Tipografi

Pemilihan tipografi merupakan salah satu aspek penting dalam desain. Pada desain display Oriental Circus Indonesia, salah satu jenis font yang cocok adalah font *Serif*. *Serif* memiliki beberapa karakteristik, antara lain tidak memiliki tambahan khusus pada ujung stroke dan badan font. Adapun sifat font *Serif* cenderung lebih tegas dan universal. Pemilihan font tersebut dipilih karena menyesuaikan tema circus yang bergaya masa lampau. Berikut jenis font *Serif* yang dipilih untuk desain display.

THE CIRCUS SHOW FREEVERSION

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Gambar 4. 4 - Jenis Font yang Digunakan

4.5. Warna

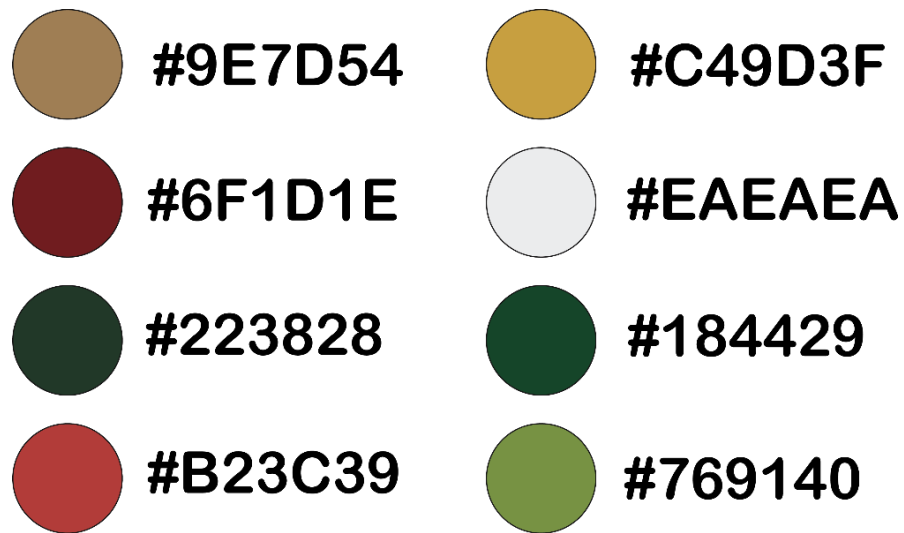
Warna yang digunakan menyesuaikan dengan tema dari Oriental Circus yang bergaya vintage. Dalam pengaplikasian penulis memberi texture untuk menambah tampilan lebih hidup dan menarik pengunjung yang melihat. Berikut warna-warna yang digunakan untuk merancang desain ini.



Gambar 4. 5 - Salah Satu dari Survey Tempat

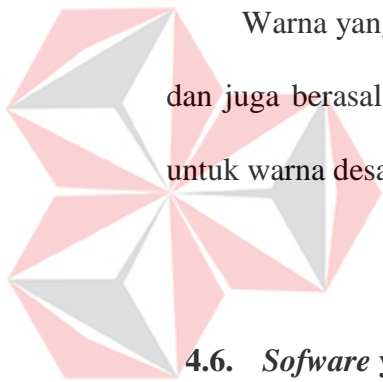


Gambar 4. 6 - Logo Perusahaan



Gambar 4. 7 - Warna yang Diterapkan Pada Desain

Warna yang diterapkan berasal dari hasil survey ke tempat Oriental Circus dan juga berasal dari warna logo perusahaan. Yang pada akhirnya diterapkan untuk warna desain display.



UNIVERSITAS
Dinamika

4.6. *Software yang Digunakan*

Salah satu tahapan paling penting dalam merancang desain display ini adalah tahap digitalisasi.. Tahap ini dilakukan ketika pembuatan sketsa sudah selesai. Penulis menggunakan *Software* Adobe Illustrator untuk proses digitalisasi. Adobe Illustrator adalah software berbasis vektor yang selanjutnya akan digunakan untuk membuat karakter, ilustrasi, dan objek visual lainnya. Pada software ini, dilakukan proses digitalisasi dengan cara tracing dari sketsa desain katalog yang telah dibuat. Kemudian untuk memudahkan pengerjaan, tiap bagian desain diberi *layer* tersendiri.



Gambar 4. 8 - Proses Pembuatan *Background* dan *BodyTeks*

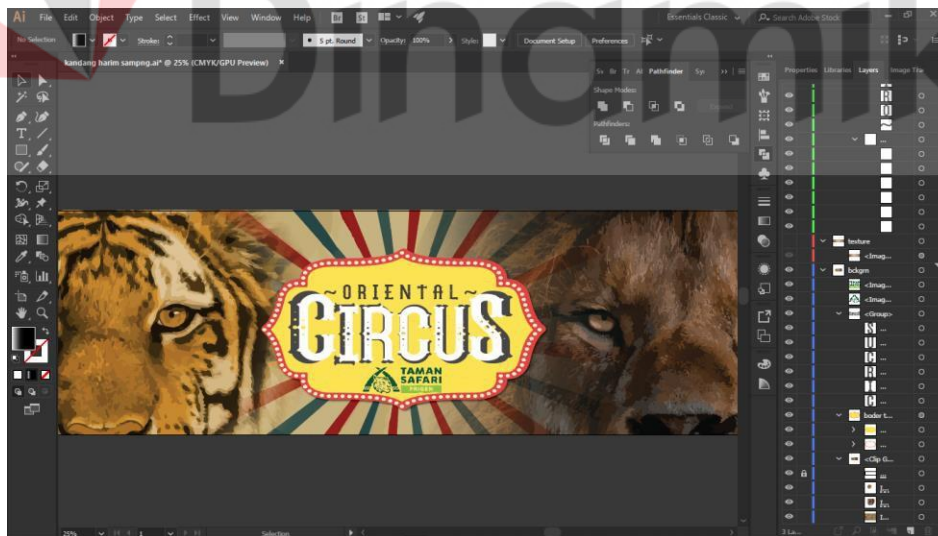
Pembuatan untuk *body teks* poster/illustrasi menggunakan dasar bermodel seperti papan dengan memakai font yang disesuaikan dengan tema sirkus. Pada teks diberi shadow agar *teks* dapat mudah terbaca. Untuk pembuatan background dengan cara membuat *trace* menyerupai motif dengan referensi tenda circus dari hasil survey pada tempatnya.



Gambar 4. 9 - Proses Menyisipkan Ikon *Circus*

Proses pada penyisipan ikon dari *Oriental Circus* yakni singa dan harimau.

Penyisipan ini menggunakan permainan *opacity* dan gradasi warna agar kedua ikon tersebut terlihat halus dan menyatu dengan *background*.





Gambar 4. 10 - Proses Menambahkan *Texture*

Proses paling terakhir yaitu penambahan *textur* pada desain, untuk membuat tampilan lebih hidup dan mendapatkan kesan gaya vintage dengan menambahkan *texture* kertas jaman dulu atau kertas kulit.

4.7. Final



Gambar 4. 11 - Visualisasi *Final Display Enclosure*

Setelah dilakukan visualisasi secara digital, jadilah desain *display oriental circus* sebagai media identity sekaligus media promosi. Sesuai dengan konsep awal yaitu display berupa poster/illustrasi dengan bergaya vintage untuk menyesuaikan dengan tema circus.

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan laporan kerja praktik “Perancangan *Enclosure Display Design Satwa* Oriental Circus PT. Taman Safari Indonesia 2”, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tujuan perancangan ini adalah merancang desain display berupa poster/illustrasi sebagai *media identity* sekaligus media promosi untuk memperkenalkan wahana baru dari Taman Safari Indonesia 2 pada masyarakat.
2. Dalam merancang display enclosure dengan tema vintage, tetap bisa menggunakan style vektor agar mendapat hasil yang lebih dan dapat *me-resize* tampilan sesukanya tanpa menimbulkan gambar pecah.
3. Dalam perancangan desain display diperlukan *brief*, data perusahaan, dan deskripsi wahana secara rinci serta pemilihan gaya desain yang di sesuaikan dengan tema dari wahana yang berupa circus.

5.2. Saran

Setelah melaksanakan laporan kerja pratik, adapun saran yang dimiliki oleh penulis, yaitu:

1. Kerjasama dan komunikasi yang baik harus terjalin untuk memfasilitasi pengumpulan data dan proses kerja proyek tertentu.

2. Waktu pengerjaan yang lebih agar pengerjaan dapat lebih maksimal dan dapat diimplementasikan pada wahana yang sesungguhnya.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Prakasa Aditya, Muh. Bahrudin, dan Dhika Yuan Yurisma. 2016.
Perancangan Buku Ilustrasi Jaranan dengan Teknik Vektor Sebagai Upaya Melestarikan Budaya Lokal Kediri. Jurnal Art Nouveau. Vol.5, No.2. Diambil dari
<https://media.neliti.com/media/publications/247114-perancangan-buku-ilustrasi-jaranan-denga-6568a82d.pdf> (Diakses tanggal 26 Desember 2020)
- Ardiansyah, Lucky. 2017. *Perancangan Corporate Identity Berupa Stationery Set CV. Hensindo Media Melalui Teknik Vektor*. Undergraduate thesis, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. Diambil dari
<http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/2336/> (Diakses tanggal 26 Desember 2020)
- Muhammad Eryan Haediwan. 2013. *Pengaruh Personal Selling Dan Display Terhadap Intensi Pembelian Produk Di Distro Steady Store*. Diambil dari <https://core.ac.uk/download/pdf/25494041.pdf> (Diakses tanggal 26 Desember 2020)
- Tyas, Dwi Estining. 2012. *Redesain Sign System Taman Safari Indonesia II Prigen Sebagai Upaya Optimalisasi Informasi*. Undergraduate thesis, STIKOM Surabaya. Diambil dari
<http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/291/> (Diakses tanggal 26 Desember 2020)
- <https://www.dosenpendidikan.co.id/grafis-bitmap-dan-vektor/> (Diakses tanggal 26 Desember 2020)
- <https://www.prnataprinting.com/pengertian-vector-dan-bitmap-dalam-desain-grafis/> (Diakses tanggal 26 Desember 2020)

<https://www.matawebsite.com/blog/apa-itu-desain-vektor> (Diakses tanggal 8 Januari 2021)

<https://i.pinimg.com/originals/23/79/76/237976db7a8cb35af645830b6718e4ef.jpg> (Diakses tanggal 26 Agustus 2020)

<https://cutewallpaper.org/21/circus-background/Background-circus-clipart-images-gallery-for-free-download-.png> (Diakses tanggal 26 Agustus 2020)

<https://www.klipartz.com/en/sticker-png-tvtiq> (Diakses tanggal 1 September 2020)

<https://www.klipartz.com/en/sticker-png-oyryd> (Diakses tanggal 1 September 2020)

<https://www.klipartz.com/en/sticker-png-tfoqx> (Diakses tanggal 1 September 2020)

<https://images.unsplash.com/photo-1585468274952-66591eb14165?ixlib=rb-1.2.1&q=80&fm=jpg&crop=entropy&cs=tinysrgb&dl=ingo-stiller-3tkxfe2GocY-unsplash.jpg> (Diakses tanggal 2 September 2020)

<https://images.unsplash.com/photo-1587155383269-21e9fb46f1a1?ixlib=rb-1.2.1&q=80&fm=jpg&crop=entropy&cs=tinysrgb&dl=ben-eaton-MR4bYvEudus-unsplash.jpg> (Diakses tanggal 3 September 2020)

<https://www.klipartz.com/en/sticker-png-oatzy> (Diakses tanggal 3 September 2020)

<https://www.klipartz.com/en/sticker-png-swygr> (Diakses tanggal 3 September 2020)

<https://www.klipartz.com/en/sticker-png-ttund> (Diakses tanggal 3 September 2020)

<https://www.klipartz.com/en/sticker-png-oxpmd> (Diakses tanggal 3 September 2020)

<https://www.klipartz.com/en/sticker-png-rekdz> (Diakses tanggal 3 September 2020)

<https://www.klipartz.com/en/sticker-png-xagxx> (Diakses tanggal 3 September 2020)



UNIVERSITAS
Dinamika