

Jurusan Desain Komunikasi Visual
Tugas Akhir Sarjana Desain Komunikasi Visual
Semester Genap tahun 2004

**PERANCANGAN ULANG IDENTITAS VISUAL
UNTUK PENINGKATAN CITRA
GELANGGANG SAMUDRA
TAMAN IMPIAN JAYA ANCOL**

Robert Thenu
0400521770 / 08 PAU

Abstrak

Kekayaan dan keanekaragaman flora dan fauna Indonesia telah lama menjadikan Indonesia sebagai tempat tujuan wisata yang sangat populer, baik bagi wisatawan dalam negeri maupun wisatawan asing. Sebagai negara kepulauan, Indonesia memiliki aset yang sangat potensial dibidang pariwisata kelautan, yang disebabkan Indonesia memiliki flora dan fauna laut yang memiliki ciri khas tersendiri. Sektor pariwisata di Indonesia merupakan sebuah sektor yang cukup banyak mendatangkan devisa cukup banyak bagi negara Indonesia. Gelanggang Samudra merupakan salah satu bentuk pariwisata yang mempresentasikan keanekaragaman flora dan fauna laut sebagai aset yang bernilai lebih dari sekedar aneka pertunjukan kecerdasan satwa laut (lumba-lumba, singa laut dan satwa lainnya). Penelitian dilakukan dengan berbagai metode studi lapangan dan studi literatur, untuk menunjang penulisan Tugas Akhir. Hasil yang ingin dicapai adalah suatu perancangan identitas visual dalam rangka meningkatkan citra Gelanggang Samudra taman impian jaya ancol agar menjadi tempat rekreasi dan wisata yang professional, selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam aplikasi media promosi dan informasi lainnya.

Kata Kunci

Perancangan identitas visual, Gelanggang Samudra

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan berkat yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penulisan Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Ulang Identitas Visual untuk Peningkatan Citra Gelanggang Samudra Taman Impian Jaya Ancol” yang disusun sebagai prasyarat untuk mengikuti ujian Strata-I (S1) pada jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknik, Universitas Bina Nusantara.

Penulis telah banyak mendapatkan bantuan dan dukungan, sehingga laporan ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Ir. Th. Widya Suryaningsih, MM, selaku Rektor Universitas Bina Nusantara.
2. Bpk. Muhammad Subekti, BE, Msc., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Bina Nusantara.
3. Bpk. Drs. Lintang Widyokusumo, MFA, selaku Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Bina Nusantara dan juga sebagai dosen co-pembimbing.
4. Ibu Dyah Gayatri Puspitasari, S.Sn., selaku Seketaris Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Bina Nusantara.
5. Ibu Swie Mei, selaku Dosen Pembimbing Utama
6. Orang tua dan keluarga, yang telah memberika dukungan baik materil maupun imateril.
7. Seluruh Dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Bina Nusantara yang telah memberi bantuan dan masukan.

8. Bpk. Drs. R. Koernarto, SH dan Bpk. Drs. Bambang Hendarso, MM atas bantuannya dalam keperluan survei.
9. Seluruh pimpinan dan staf Taman Impian Jaya Ancol dan Gelanggang Samudra Jakarta, atas bantuannya dalam keperluan survei.
10. David yang telah memberikan bantuan dan inspirasinya
11. Seluruh teman-teman Jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Bina Nusantara
12. Serta semua pihak yang telah membantu proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

Dengan segala kekurangan, penulis mengucapkan permohonan maaf dan akan senantiasa menerima kritik dan saran yang membangun dari anda sekalian. Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak yang membutuhkannya.

Jakarta, 4 Agustus 2004

Robert Thenu

DAFTAR ISI

Halaman Judul Luar	i
Halaman Judul Dalam	ii
Halaman Persetujuan Hardcover	iii
Halaman Pernyataan Dewan Penguji	iv
Abstrak	v
Prakata	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup Proyek Tugas Akhir	2
BAB 2 DATA DAN ANALISA	
2.1 Sumber Data	3
2.2 Sejarah dan Perkembangan Gelanggang Samudra	3
2.3 Gambaran Umum Gelanggang Samudra	6
2.4 Atraksi dan Fasilitas Gelanggang Samudra	9
2.5 Target dan Sasaran	16
2.6 Analisa SWOT	16
2.7 Manfaat yang Diharapkan	18
2.8 Respon yang Diharapkan	18
BAB 3 MASALAH DAN TUJUAN DESAIN	
3.1 Identifikasi Masalah	19

3.2 Rumusan Masalah	19
3.3 Tujuan Desain	19
BAB 4 KONSEP DESAIN	
4.1 Landasan Teori	20
4.1.1 Ilmu Semiotik (Semiology)	20
4.1.2 Teori Desain Grafis	21
4.1.3 Teori Warna	24
4.1.4 Teori Tipografi	25
4.1.5 Teori Logo	27
4.1.6 Strategi dan Konsep Desain Identitas Visual	29
4.1.7 Kategori Corporate Identity	30
4.2 Strategi Kreatif	30
BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN DESAIN	
5.1 Logo Utama	34
5.2 <i>Stationary</i>	35
5.3 Katalog	36
5.4 Iklan Media Cetak	37
5.5 Cap (<i>Stamp</i>) Pengunjung	39
5.6 Tiket	39
5.7 Website	40
5.8 <i>Graphic Guideline</i>	41
5.9 Peta Wisata	44
5.10 <i>Sign Board</i> (Papan Nama)	44
5.11 <i>Show Sign</i> (Papan petunjuk pertunjukan)	45
5.12 Umbul-Umbul	46

5.13 <i>Papercup</i> (Gelas Kertas) dan <i>Popcorn Pack</i>	46
5.14 <i>Polo Shirt Trainner</i>	47
5.15 <i>Shopping Bag</i> (Kantong Belanja)	48
5.16 <i>Label</i> dan <i>Price Tag</i> Cindramata	48
5.17 Cindramata Bingkai Foto Polaroid	49
5.18 Cindramata Kartu Pos	50
5.19 Cindramata Mug	51
5.20 Cindramata Boneka	52
5.21 Cindramata Gantungan Kunci Boneka	52
5.22 Cindramata Pin	52
5.23 Cindramata T-Shirt	53
5.24 Cindramata Topi	53
5.25 Cindramata Ballpoint	54
5.26 Cindramata Stiker	54

BAB 6 PENUTUP

6.1 Kesimpulan	55
6.2 Saran	55

Daftar Istilah

Daftar Pustaka

Riwayat Hidup

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Lama Gelanggang Samudra	3
Gambar 2.2 Suasana dan Atraksi di Gelanggang Samudra	13
Gambar 2.3 Brosur, Peta dan Tiket Gelanggang Samudra	15
Gambar 5.1 Logo Utama	34
Gambar 5.2 Warna Logo	35
Gambar 5.3 Amplop Surat	35
Gambar 5.4 Kop Surat	36
Gambar 5.5 Kartu Nama	36
Gambar 5.6 Katalog	36
Gambar 5.7 Iklan Media Cetak Versi 1	38
Gambar 5.8 Iklan Media Cetak Versi 2	38
Gambar 5.9 Iklan Media Cetak Versi 2	38
Gambar 5.10 Cap (<i>Stamp</i>) Pengunjung	39
Gambar 5.11 Tiket Masuk	39
Gambar 5.12 Tempat Tiket	40
Gambar 5.13 Website	41
Gambar 5.14 <i>Graphic Guideline Cover</i>	42
Gambar 5.15 <i>Graphic Guideline</i> Bagian isi	42
Gambar 5.16 <i>Graphic Guideline</i> CD-Rom Packaging	43
Gambar 5.17 Peta Wisata	44
Gambar 5.18 <i>Sign Board</i> (Papan Nama)	45
Gambar 5.19 <i>Show Sign</i> (Papan petunjuk pertunjukan)	45
Gambar 5.20 Umbul-Umbul Versi 1	46

Gambar 5.21 Umbul-Umbul Versi 2	46
Gambar 5.22 <i>Papercup</i> (Gelas Kertas)	47
Gambar 5.23 <i>Popcorn Packaging</i>	47
Gambar 5.24 <i>Polo Shirt Trainer</i>	47
Gambar 5.25 <i>Shopping Bag</i> (Kantong Belanja)	48
Gambar 5.26 <i>Label Cindramata T-shirt</i>	48
Gambar 5.27 <i>Label Cindramata Boneka</i>	48
Gambar 5.28 <i>Price Tag</i> Pakaian	48
Gambar 5.29 <i>Price Tag</i> Cindramata	48
Gambar 5.30 Cindramata Bingkai Foto Polaroid	49
Gambar 5.31 Cindramata Kartu Pos	50
Gambar 5.32 Cindramata Mug	51
Gambar 5.33 Cindramata Boneka	52
Gambar 5.34 Cindramata Gantungan Kunci Boneka	52
Gambar 5.35 Cindramata Pin	52
Gambar 5.36 Cindramata <i>T-Shirt</i>	53
Gambar 5.37 Cindramata Topi	53
Gambar 5.38 Cindramata Ballpoint	54
Gambar 5.39 Cindramata Stiker	54

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Daftar Harga Tanda Masuk Taman Impian Jaya Ancol	8
Tabel 2.2 Tabel Daftar Harga Tanda Masuk Gelanggang Samudra	8
Tabel 2.3 Tabel Jadwal Pentas Atraksi di Gelanggang Samudra	9