

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	<i>ii</i>
LEMBAR PERNYATAAN	<i>iii</i>
KATA PENGANTAR	<i>iv</i>
ABSTRAK	<i>v</i>
ABSTRACT	<i>vi</i>
DAFTAR ISI	<i>vii</i>
DAFTAR GAMBAR	<i>ix</i>
DAFTAR TABEL	<i>1</i>
BAB I PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Permasalahan	5
1.2.1 Identifikasi Masalah	5
1.2.2 Rumusan Masalah	5
1.2.3 Batasan Masalah	5
1.3 Ruang Lingkup	6
1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan	6
1.5 Pengumpulan Data dan Analisis	7
1.5.1 Metode Kualitatif	7
1.5.2 Analisis SWOT	8
1.5.3 Kerangka Perancangan	8
1.5.4 Pembabakan	9
BAB II DASAR PEMIKIRAN	10
2.1 Pengertian Perancangan	10
2.2 Grafis Lingkungan (Enviroment Graphic Design).....	10
2.3 Design Process	11
2.3.1 Proses Koordinasi Waktu pada Proses Grafis Lingkungan.....	11
2.4 Sistem Komponen Piramida Signage	12
2.5 Desain Komunikasi Visual.....	13
2.5.1 Sistem Grafis Pada Grafis Lingkungan.....	13
2.6 Ekosistem Mangrove.....	24
2.6.1 Fungsi Ekologi	24
2.6.2 Potensi dan Manfaat Ekonomi	25
2.6.3 Pengelolaan Ekosistem Mangrove	25
2.7 Pariwisata dan Ekowisata.....	25
2.7.1 Dari Pariwisata Massal ke Ekowisata	25
2.7.2 Ekowisata dan Konservasi	26
2.8 Media Promosi	26
2.8.1 Macam-Macam Media Promosi.....	27
2.8.2 Media Luar Ruang	27
2.8.3 Media Online.....	28
2.8.4 Media Promosi Lainnya	28
2.9 Grid System.....	28
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	31
3.1 Data	31
3.1.1 Taman Wisata Alam Mangrove Angke Kapuk	31
3.1.2 Tujuan Taman Wisata Mangrove.....	35

3.1.3	Data Khalayak Sasaran	35
3.2	Data Observasi	36
3.3	Data Proyek Sejenis	40
3.4	Data Hasil Wawancara	42
3.4.1	Hasil Wawancara Pengelola / Pengurus TWA Mangrove	42
3.4.2	Hasil Wawancara Pengunjung TWA Mangrove	46
3.5	Analisis Data	47
3.5.1	Analisis STP (<i>Segmenting, Targeting, Positioning</i>)	47
3.6	Analisis SWOT (<i>Strength, Weakness, Opportunity, Threats</i>)	48
BAB IV	KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	49
4.1	Konsep	49
4.1.1	Konsep Pesan	49
4.1.2	Konsep Kreatif	50
4.1.3	Konsep Media	50
4.1.4	Konsep Visual	51
4.2	Hasil Perancangan	62
4.2.1	Logo	62
4.2.2	X-Banner	62
4.2.3	Brosur	63
4.2.4	Tiket Masuk	63
4.2.5	Ukuran Sesungguhnya Signage	64
4.2.6	Signage dan Wayfinding	64
4.2.7	Peta 2D dan 3D	65
4.2.8	Pictogram	66
4.2.9	Poster	66
4.2.11	Ambient Media	67
4.2.13	Media Social	70
BAB V	PENUTUP	71
5.1	Kesimpulan	71
5.2	Saran	72
DAFTAR PUSTAKA		73