

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
BAB I	6
PENDAHULUAN	6
1.1 Latar Belakang	6
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Rumusan Masalah	8
1.4 Ruang Lingkup	8
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Metode Pengumpulan Data	9
1.7 Kerangka Perancangan	10
1.8 Sistematika Penulisan	11
BAB II	12
DASAR PEMIKIRAN	12
2.1 Desain Komunikasi Visual	12
2.2 Prinsip Desain	12
2.3 Warna	15
2.4 Tipografi	16
2.5 Layout	18
2.6 Environmental Graphic Design (EGD)	19
2.6.1 Signage.....	19
2.6.2 Wayfinding.....	22
2.6.3 Placemaking.....	23
BAB III	24
DATA DAN ANALISIS MASALAH	24
3.1 Data Institusi Pemberi Proyek	24
3.2 Data Produk	25

3.3 Data Khalayak Sasaran.....	28
3.4 Pengumpulan Data.....	28
3.4.1 Wawancara.....	28
3.4.2 Kesimpulan Wawancara.....	30
3.4.3 Kuesioner.....	31
3.4.4 Kesimpulan Kuesioner.....	38
BAB IV.....	40
KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN.....	40
4.1 Konsep Pesan.....	40
4.2 Konsep Kreatif.....	40
4.3 Konsep Media.....	41
4.4 Konsep Visual.....	42
4.5 Proses Perancangan.....	44
4.5.1 <i>Mind Map</i>	44
4.5.2 Sketsa.....	44
4.6 Perancangan.....	45
4.6.1 <i>Pictogram</i>	45
4.6.2 <i>Signboard</i>	45
4.6.3 Ukuran dan Bahan.....	46
4.6.4 <i>Programing</i>	46
4.6.5 <i>Design Development</i>	47
4.7 Mockup Design.....	48
4.8 Publikasi dan Merchandise.....	57
BAB V.....	58
KESIMPULAN DAN SARAN.....	58
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR GAMBAR

Kerangka Perancangan.....	10
Contoh Keseimbangan.....	13
Contoh Kesatuan.....	13
Contoh Proporsi.....	14
Tabel Makna Warna.....	16
Contoh <i>Legibility</i>	17
Contoh <i>Readability</i>	18
Contoh <i>Layout</i>	18
Contoh <i>Identification Sign</i>	20
Contoh <i>Directional Sign</i>	20
Contoh <i>Orientation Sign</i>	21
Contoh <i>Regulatory Sign</i>	21
Contoh <i>Wayfinding</i>	22
Contoh <i>Placemaking</i>	23
Logo Kebun Raya Lemor	24
Grafis Lingkungan di Kebun Raya Lemor.....	25
Hasil Kuesioner.....	31
Tradisi Bebus Batu.....	41
Simbol AIGA.....	42
Proses Perancangan.....	44
Perancangan.....	45