

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Perancangan .....	7
Gambar 2.1 Contoh metafora visual .....	12
Gambar 2.2 Contoh menggunakan simbol dan ikonografi .....	13
Gambar 2.3 Contoh Pembingkai Dekoratif .....	14
Gambar 2.4 Infografis Statis .....	15
Gambar 2.5 Grafis bergerak dalam video Vimeo .....	16
Gambar 2.6 Kerangka Proses Produksi Infografis Editorial .....	16
Gambar 2.7 Contoh Infografis Editorial .....	17
Gambar 2.8 Contoh struktur media yang diterapkan pada lingkungan.....	19
Gambar 2.9 Contoh Perbandingan Jarak Pandang.....	19
Gambar 2.10 Contoh <i>Eye Level Zones</i> .....	20
Gambar 2.11 Contoh huruf <i>Serif</i> .....	32
Gambar 2.12 Contoh huruf <i>Serif</i> .....	32
Gambar 2.13 Contoh ilustrasi <i>flat design</i> infografis .....	35
Gambar 2.14 Lingkaran Warna.....	36
Gambar 3.1 Logo Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bukittinggi.....	38
Gambar 3.2 Suasana di Jam Gadang.....	43
Gambar 3.3 Papan Peringatan di Jam Gadang.....	43
Gambar 3.4 Prilaku Pengunjung yang Menginjak Rumput .....	44
Gambar 3.5 Suasana Bagian Depan di TMSBK .....	44
Gambar 3.6 Suasana Pengunjung di TMSBK.....	45
Gambar 3.7 Papan Identitas Ngarai Sianok yang Dirusak.....	46
Gambar 3.8 Suasana Pengunjung di Taman Panorama dan Lobang Jepang Ngarai Sianok.....	46
Gambar 3.9 Suasana Tempat Bermain Anak .....	46
Gambar 3.10 Infografis .....	53
Gambar 3.11 Infografis di Goa Belanda Bandung.....	54
Gambar 3.12 Skema Analisis .....	64
Gambar 4.1 Referensi Garis.....	68
Gambar 4.2 Referensi Aset infografis.....	68

Gambar 4.3 Referensi Karakter Utama.....	69
Gambar 4.4 Referensi <i>Layout</i> infografis.....	69
Gambar 4.5 Referensi <i>Layout</i> infografis.....	70
Gambar 4.6 Tampilan <i>font</i> Biko.....	70
Gambar 4.7 Tampilan <i>font</i> Biko.....	71
Gambar 4.8 Skema Warna .....	71
Gambar 4.9 hasil <i>mapping</i> .....	72
Gambar 4.10 Proses Sketsa konten infografis.....	73
Gambar 4.11 Proses Sketsa karakter .....	73
Gambar 4.12 Referensi Visual .....	74
Gambar 4.13 Referensi Visual .....	74
Gambar 4.14 Konten infografis Jam Gadang.....	75
Gambar 4.15 Hasil Sketsa Perancangan <i>Digital</i> .....	75
Gambar 4.16 Hasil Perancangan .....	84
Gambar 4.17 Penempatan di Lingkungan.....	85
Gambar 4.18 <i>mock up</i> media.....	85
Gambar 4.19 Referensi Visual .....	86
Gambar 4.20 Referensi Visual .....	86
Gambar 4.21 Hasil Perancangan .....	94
Gambar 4.22 Pengaplikasian di Lingkungan .....	95
Gambar 4.23 <i>mock up</i> media.....	96
Gambar 4.24 Referensi Visual .....	96
Gambar 4.25 Referensi Visual .....	97
Gambar 4.26 Referensi Hasil Perancangan.....	106
Gambar 4.27 Pengaplikasian di Lingkungan .....	107
Gambar 4.28 <i>mock up</i> media.....	107
Gambar 4.29 <i>Signage</i> .....	108
Gambar 4.30 Penempatan <i>Signage</i> di Jam Gadang .....	109
Gambar 4.31 Penempatan <i>Signage</i> di Lobang Jepang dan Kebun Binatang .....	109
Gambar 4.32 Media Pendukung di Bus .....	110
Gambar 4.33 Tiket .....	111
Gambar 4.34 Penerapan Tiket di tangan .....	111

Gambar 4.35 <i>Sticker</i> di Tempat Sampah .....	112
Gambar 4.36 Penempatan <i>Sticker</i> di tempat sampah .....	112
Gambar 4.37 <i>Totebag dan Topi</i> .....	113
Gambar 4.38 Gelang .....	114
Gambar 4.39 <i>Sticker</i> .....	115
Gambar 4.40 Kemasan Makanan di Kebun Binatang .....	116
Gambar 4.41 Penempatan Media di Jam Gadang .....	117
Gambar 4.42 Penempatan di Panorama Lobang Jepang .....	119
Gambar 4.43 Penempatan di Kebun Binatang Kinantan .....	120