

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.5 Tujuan Perancangan.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis Data.....	8
1.7 Kerangka Perancangan.....	9
1.8 Pembabakan	10
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 Perancangan	11
2.1.1 Perancangan Ulang	11
2.2 <i>Environmental Graphic Design</i>	12
2.2.1 Fungsi Environmental Graphic Design.....	12
2.2.2 Prinsip Environmental Graphic Design	13
2.2.3 Material dalam Environmental Graphic Design	14
2.2.4 Komponen Utama dari <i>Environmental Graphic Design</i>	17
2.3 Sistem Informasi	20
2.4 Sistem Grafis.....	24
2.4.1 Tipografi	24
2.4.2 Simbol.....	27

2.4.3	Tanda Panah.....	27
2.4.4	Piktogram.....	28
2.4.5	Warna.....	28
2.4.6	Layout.....	30
2.4.7	Diagram.....	31
2.5	Sistem <i>Hardware</i>	31
2.5.1	Bentuk.....	31
2.5.2	Pertimbangan Pemasangan <i>Signage</i>	32
2.6	Desain Komunikasi Visual.....	33
2.6.1	Fungsi Desain Komunikasi Visual.....	33
2.6.2	Unsur-unsur Desain Komunikasi Visual.....	35
2.6.3	Prinsip Desain Komunikasi Visual.....	39
2.6.4	Ilustrasi.....	41
2.7	Maskot.....	42
2.8	Kerangka Teori.....	44
BAB III DATA DAN ANALISIS.....		45
3.1	Kebun Binatang.....	45
3.1.1	Definisi Kebun Binatang.....	45
3.1.2	Fungsi Kebun Binatang.....	45
3.1.3	Klasifikasi Kebun Binatang.....	45
3.2	Data Perusahaan.....	46
3.2.1	Profil Serulingmas Banjarnegara Interactive Zoo.....	46
3.2.2	Data Obyek Penelitian.....	50
3.2.3	Data Sign System di Serulingmas Zoo.....	57
3.2.4	Data Hasil Observasi Serulingmas Zoo.....	61
3.2.5	Data Proyek Sejenis.....	63
3.2.6	Data Khalayak Sasaran.....	73
3.2.7	Data Wawancara.....	74
3.2.8	Data Kuesioner.....	81
3.3	Analisis Data.....	93
3.3.1	Analisis Data Serulingmas Zoo.....	93
3.3.2	Analisis Visual.....	95

3.3.3	Analisis Matriks Perbandingan.....	98
3.3.4	Analisis Hasil Wawancara.....	100
3.3.5	Analisis Hasil Kuesioner	100
BAB IV	KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	102
4.1	Konsep Perancangan.....	102
4.1.1	Konsep Pesan.....	102
4.1.2	Konsep Kreatif.....	102
4.2	Konsep Media	103
4.3	Konsep Visual.....	106
4.3.1	Sistem Grafis.....	106
4.3.2	Sistem <i>Hardware</i>	113
4.4	Hasil Perancangan.....	116
4.4.1	Media Utama.....	116
4.4.2	Media Pendukung	123
BAB V	PENUTUP	130
5.1	Kesimpulan	130
5.2	Saran	130
DAFTAR PUSTAKA		132
LAMPIRAN.....		135