

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	4
LEMBAR PERNYATAAN	6
ABSTRAK	7
ABSTRACT	8
DAFTAR GAMBAR	3
DAFTAR TABEL	6
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Ruang Lingkup	3
1.4.1 Apa (What)	3
1.4.2 Siapa (Who)	3
1.4.3 Dimana (Where)	3
1.4.4 Kapan (When)	3
1.4.5 Mengapa (Why)	4
1.4.6 Bagaimana (How)	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data dan Analisis	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis Data	5
1.7 Kerangka Perancangan	7
1.8 Pembabakan	8
BAB II	9
2.1 Perancangan	9
2.2 Environment Graphic Design	9
2.3 Signage dan Wayfinding	10
2.3.1 Klasifikasi	10
2.3.2 Ergonomi dan Dimensi	11
2.3.3 Material	12
2.3.4 Piktogram	13
2.4 Tipografi	15
2.4.1 Tipografi dalam EGD	17
2.4.2 Warna	18
2.4.3 Layout	20
2.4.4 Ilustrasi	22
BAB III	23

3.1 Data Institusi Pemberi Proyek	23
3.2 Data Produk	27
3.1.2 Koleksi Museum Sultan Mahmud Badaruddin II	27
3.1.3 Signage dan wayfinding Museum SMB II	30
3.3 Data Khalayak Sasaran	33
3.4 Hasil Wawancara	34
3.4.1 Wawancara Pihak Museum Sultan Mahmud Badaruddin II	34
3.4.2 Wawancara Pihak Dinas Pariwisata Palembang	37
3.4.2 Wawancara Dosen Desain Komunikasi Visual Telkom University	39
3.5 Analisis Data	42
3.5.1 Data Proyek Sejenis	42
3.5.2 Analisis Matriks	49
3.5.3 Analisis Data Kuesioner	51
BAB IV	57
4.1 Konsep Pesan	57
4.2 Konsep Kreatif	57
4.3. Konsep Media	58
4.3.1. Media Utama	58
4.3.2 Media Pendukung	58
4.4 Konsep Komunikasi	58
4.5 Konsep Bisnis	60
4.5 Konsep Visual	61
4.5.1 Warna	61
4.5.2 Font	63
4.5.3 Piktogram	64
4.5.4 Signage	65
4.6 Konsep Material	66
4.7 Hasil Perancangan	69
BAB V.	77
PENUTUP.	77
5.1. Kesimpulan	77
5.2 Saran	77