

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
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
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>11</b>
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
<b>BAB III DATA DAN ANALISIS.....</b>		<b>45</b>
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
<b>BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....</b>		<b>102</b>
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
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>130</b>
5.1	Kesimpulan.....	130
5.2	Saran.....	130
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>132</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>135</b>