

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	
Lembar Orisinalitas	
Prakarta	i
Daftar Isi	iii
Daftar Gambar	vi
Daftar Tabel	vii

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang	1
1.2	Rumusan dan Batasan Masalah.....	4
1.3	Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	4
1.3.1	Tujuan Perancangan.....	4
1.3.2	Manfaat Perancangan	5
1.4	Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	5
1.4.1	Subyek atau Objek perancangan.....	5
1.4.2	Metode pengumpulan data.....	6
1.5	Skema Perancangan.....	6

BAB II LATAR BELAKANG

2.1	Pengertian Desain Komunikasi Visual.....	8
2.2	Tinjauan mengenai <i>Sign system</i> (system tanda).....	8
2.2.1	Pengertian Tanda.....	8
2.2.2	Fungsi <i>signage</i>	9
2.2.3	Jenis-jenis <i>signage</i>	11
2.2.4	Jenis dan Bentuk tanda-simbol.....	13

2.2.5	Teori tentang tanda panah.....	14
2.2.6	Lokasi dan tempat <i>signage</i>	15
2.2.7	Bentuk Panel <i>Signage</i>	17
2.3	Tinjauan Ilustrasi.....	18
2.3.1	Pengertian Ilustrasi.....	18
2.3.2	Corak Ilustrasi.....	19
2.3.3	Ilustrasi bagi anak-anak.....	20
2.4	Tinjauan Tipografi.....	21
2.4.1	Pengetian Tipografi	21
2.4.2	Komponen dasar Tipografi.....	21
2.4.3	Prinsip Tipografi.....	22
2.4.4	Tipografi bagi anak-anak.....	23
2.5	Tinjauan Warna.....	23
2.5.1	Pengetian warna.....	23
2.5.2	Kategori Warna.....	24
2.5.3	Psikologi dan persepsi warna.....	25
2.5.4	Warna bagi anak-anak.....	26
2.6	Pengertian edukasi.....	27
2.6.1	Definisi Belajar.....	27
2.6.2	Perkembangan Anak-anak melalui Belajar.....	28
2.7	Perkembangan Anak.....	29
2.7.1	Pengertian perkembangan	29
2.7.2	Tahap perkembangan anak.....	30

BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1	Data dan Fakta.....	32
3.1.1	Sejarah Perusahaan.....	32

3.1.2	Pedoman Kebun Binatang Bandung.....	33
3.1.3	<i>Gate</i> Masuk.....	34
3.1.4	Denah / lokasi Kebun Binatang Bandung.....	35
3.1.5	Hasil Riset mengenai Kondisi di Kebun Binatang.....	35
3.1.6	Analisis kuantitatif.....	41
3.1.7	Hasil Wawancara.....	48
3.1.8	Tinjauan terhadap proyek/persoalan sejenis.....	49
3.2	Analisis terhadap permasalahan berdasarkan data dan fakta.....	51
 BAB IV PEMECAHAN MASALAH		
4.1	Konsep komunikasi.....	53
4.2	Konsep kreatif.....	53
4.3	Konsep media.....	56
4.4	Standar Aplikasi.....	57
	4.4.1 Format.....	57
	4.4.2 Budget Media.....	59
4.5	Hasil Karya.....	63
	4.5.1 Sketsa.....	63
	4.5.2 <i>Final Design</i>	66
	4.5.3 <i>Display sign system</i>	77
Daftar Pustaka		viii
Daftar Lampiran		ix

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Peta Lokasi Kebun Binatang	34
Gambar 3.2 <i>Sign system</i> di Kebun Binatang.....	34
Gambar 3.3 Penamaan hewan dan tanaman diletakkan di bawah.....	35
Gambar 3. 4 Jenis –jenis Penamaan hewan dengan cara digantung	36
Gambar 3.5 Jenis-jenis penamaan yang diletakkan menggunakan penyangga.....	37
Gambar 3.6 Jenis-jenis penamaan hewan menggunakan bahan dari kayu	37
Gambar 3.7 Larangan-larangan bagi pengunjung Kebun Binatang.....	38
Gambar 3. 8 Beberapa pengunjung yang sedang mengunjungi Kebun Binatang....	39
Gambar 3. 9 Papan panamaan hewan menggunakan aluminium.....	48
Gambar 3. 10 Dua <i>sign system</i> untuk kera Geoldi	48
Gambar 3. 11 <i>Sign system</i> untuk tanaman dengan bahan <i>etched aluminium</i>	49
Gambar 3. 12 Petunjuk arah yang dibuat sementara untuk sesuatu yang baru	49
Gambar 3. 13 Peta lokasi dengan bahan <i>stainless stell</i> , disesuaikan dengan iklim di Singapore.....	49
Gambar 3. 14 <i>Sign system</i> dengan menggunakan bahan kayu yang menjelaskan tentang program edukasi.	50
Gambar 3. 15 <i>Sign system</i> yang berisi tentang saran dan pendapat dari dermawan. Bahan: <i>stainless steel</i>	

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pengeluaran tiap bulan	40
Tabel 3. 2 Umur Anda.....	41
Tabel 3. 3 Anda pergi bersama	41
Tabel 3. 4 Anda Pernah tersesat.....	41
Tabel 3. 5 Anda mengetahui lokasi di Kebun Binatang Bandung	42
Tabel 3. 6 Anda menginat isi dari papan penamaan hewan.....	42
Tabel 3. 7 Papan penamaan hewan sudah berfungsi dengan baik	42
Tabel 3. 8 Papan penamaan hewan terdiri dari	43
Tabel 3. 9 Warna yang disukai.....	44
Tabel 3. 10 Huruf yang disukai.....	45
Tabel 3. 11 Gambar yang disukai	46
Tabel 3. 12 Gambar yang disukai	46

DAFTAR PUSTAKA

Cenadi Christine.S, *Elemen-elemen Dalam Desain Komunikasi Visual*, Nirmana
Jurnal Deskomvis, Vol.1, No.1, Januari, 1999.

Cenadi Christine S. *Simbol dalam Desain Komunikasi Visual*, Jurnal NIRMANA
Vol.1 No.1, 1999.

Elizabeth Hurlock, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang
Kehidupan*, Jakarta, Erlangga, 1994

Follis, John, dan Dave Hammer, *Architectural Signing and Graphics*, New York:
Watson Guptil Publications, 1979

Mc Lendon, Charles B. and Mick Blacistone, *Signage: Graphic Communications in
the Built World*, USA: Mc Graw-Hill, Inc, 1982.

Pentak, Stephen & David A. Lauer, *Design Basic 6th*. New York, Wadsworth, 2005

Rob Carter, *Working with Computer Type 2: Logotypes Stationery Systems, Visual
Identity*, Switzerland, Rotovision, 1996

Stewig, John Warren, *Children and Literature*, Boston,Houghton Mifflin
Company, 1980

Sumbo Tinarbuko, *Semiotika Analisis Tanda Pada Karya Desain Komunikasi Visual*.
Jurnal NIRMANA Vol.5,2003

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1994.

Tinarbuko Sumbo, “*Semiotika Analisis Tanda Pada Karya Desain Komunikasi Visual*”. Jurnal NIRMANA Vol.5,2003

Wijaya, Priscilia Yunita. “*Tipografi Desain Komunikasi Visual*”, Jurnal Nimana, 1999