

ABSTRAK

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengalami perkembangan pesat dalam kehidupan manusia. Ilmu pengetahuan dan teknologi tidak dapat dilepaskan dari setiap segi kehidupan manusia. Karena itu sangatlah penting bagi generasi Indonesia untuk dapat mengembangkan pembelajaran dalam bidang iptek ini. Salah satu upaya yang telah dilakukan di banyak negara termasuk Indonesia yaitu dengan membangun pusat pengetahuan ilmu pengetahuan dan teknologi dimana masyarakat dapat bermain sambil belajar di tempat ini. Salah satu pusat iptek di Bandung yaitu Puspa Iptek telah menjadi tempat berwisata bagi masyarakat sambil belajar iptek. Permasalahan yang muncul yaitu kurangnya pengelolaan *information system* di dalam gedung puspa iptek sehingga proses pembelajaran yang di dapat pengunjung selama di dalam gedung kurang maksimal. Melalui permasalahan tersebut ditemukan pemecahan masalah dengan penerapan *environmental graphic design* di dalam gedung puspa iptek yang meliputi pengembangan perancangan *signage* puspa iptek. Perancangan *signage* ini bertujuan sebagai pemberi orientasi, informasi, identitas, penunjuk arah, pemberi peringatan dan sebagai pemberi dekorasi. Perancangan ini diharapkan dapat menjadi pemecahan masalah untuk mengembangkan pengelolaan *information system* yang bertujuan untuk melakukan komunikasi yang baik dengan pengunjung dengan lebih maksimal.

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	2
1.2.1 Permasalahan	2
1.2.2 Ruang Lingkup	3
1.3 Tujuan Perancangan	3
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	3
1.5 Skema Perancangan.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Desain Komunikasi Visual.....	6
2.2 Permasalahan dan Ruang Lingkup	7
2.3 Tinjauan tentang Pariwisata	9
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	11
3.1 Data dan Fakta.....	11
3.1.1 Lembaga atau Institusi	11
3.1.2 Data Khalayak Sasaran	24

3.1.3 Tinjauan Proyek Sejenis	25
3.2 Analisis Terhadap Permasalahan.....	30
BAB IV PEMECAHAN MASALAH	32
4.1 Strategi Komunikasi	32
4.2 Strategi Kreatif	32
4.3 Strategi Visual	32
4.4 Hasil Perancangan	33
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	44
5.1 Kesimpulan.....	44
5.2 Saran	44
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR PUSTAKA	xii
LAMPIRAN.....	xiii
DATA PENULIS	xiv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	xv
DAFTAR PUSTAKA	xii
LAMPIRAN.....	xiii
DATA PENULIS	xiv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	xv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	11
Gambar 3.2.....	12
Gambar 3.3.....	13
Gambar 3.4.....	14
Gambar 3.5.....	14
Gambar 3.6.....	15
Gambar 3.7.....	23
Gambar 3.8.....	26
Gambar 3.9.....	27
Gambar 3.10.....	28
Gambar 3.11.....	28
Gambar 3.12.....	29
Gambar 4.1.....	33
Gambar 4.2.....	34
Gambar 4.3.....	35
Gambar 4.4.....	36
Gambar 4.5.....	36
Gambar 4.6.....	37
Gambar 4.7.....	37
Gambar 4.8.....	38
Gambar 4.9.....	39
Gambar 4.10.....	40
Gambar 4.11.....	40
Gambar 4.12.....	41
Gambar 4.13.....	41
Gambar 4.14.....	42
Gambar 4.15.....	43
Gambar 4.16.....	43

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.....	22
----------------	----