

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERYATAAN ORISINALITAS KARYA TUGAS AKHIR.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Masalah.....	1
I.2 Identifikasi Masalah	4
I.3 Rumusan Masalah	4
I.4 Batasan Masalah	4
I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan	5
I.5.1 Tujuan Perancangan	5
I.5.2 Manfaat Perancangan	5
BAB II PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH PERANCANGAN INFORMASI MUSEUM 3D AMAZING ART GAMES MELALUI SISTEM TANDA	7
II.1. Landasan Teori	7

II.1.1 Pengertian Sistem Tanda	7
II.1.2 Fungsi Sistem Tanda	8
II.1.3 Sejarah Sistem Tanda	9
II.1.4 Jenis-Jenis Sistem Tanda	9
II.2 Data Objek	10
II.2.1 Pengertian Museum	10
II.2.2 Karya Seni 3 Dimensi	11
II.2.3 Profil Perusahaan.....	11
II.3 Analisis Permasalahan	12
II.3.1 Studi Observasi	12
II.3.2 Wawancara	16
II.4 Resume.....	17
II.5 Solusi Perancangan.....	17
BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN.....	18
III.1 Khalayak Sasaran.....	18
III.1.1 <i>Costumer journey</i>	19
III.1.2 <i>Consumer Insight</i>	21
III.2 Strategi Perancangan.....	21
III.2.1 Tujuan Komunikasi	21
III.2.2 Pendekatan Komunikasi.....	21
III.2.3 <i>Mandatory</i>	23
III.2.4 Materi Pesan	24
III.2.5 Gaya Bahasa	24

III.2.6 Strategi Kreatif	24
III.2.6.1 <i>Copywriting</i>	25
III.2.7 Strategi Media	25
III.2.7.1 Media Utama	25
III.2.7.2 Media Pendukung	26
III.2.8 Strategi Distribusi dan Penyebaran Media	27
III.3 Konsep Visual.....	31
III.3.1 Format Desain.....	31
III.3.2 Tata Letak.....	34
III.3.3 Tipografi.....	37
III.3.4 Ilustrasi.....	38
III.3.5 Warna.....	45
 BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI.....	 46
IV.1 Teknis Produksi.....	46
IV.2 Media Utama.....	46
IV.3 Media Pendukung.....	61
 BAB V KESIMPULAN.....	 71
V.1 Kesimpulan.....	71
V.2 Saran.....	71
 DAFTAR PUSTAKA.....	 72
LAMPIRAN.....	75