

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Penulis survey langsung ke salah satu Museum.....	6
Gambar 1.2 Penulis survey langsung ke salah satu digital printing .....	6
Gambar 1.3 Penulis Bersama Kepala Museum.....	7
Gambar 1.4 Kerangka Pemikiran Tugas Akhir.....	7
Gambar 1.5 Skematika Perancangan.....	9
Gambar 2.1 Contoh Game Interaktif.....	17
Gambar 2.2 Contoh Augmented Reality.....	18
Gambar 2.3 Contoh Virtual Reality.....	19
Gambar 2.4 Tabel Perkembangan Android .....	20
Gambar 2.5 Android Setiap Versi .....	20
Gambar 2.6 Museum Umum.....	25
Gambar 2.7 Museum Khusus.....	26
Gambar 2.8. Museum Nasional.....	26
Gambar 2.9 Museum Provinsi.....	27
Gambar 2.10 Museum Lokal.....	27
Gambar 2.11 Museum Arkeologi.....	28
Gambar 2.12 Museum Seni.....	28
Gambar 2.13 Museum Biografi.....	29
Gambar 2.14 Museum Anak.....	30
Gambar 2.15 Museum Universal.....	30
Gambar 2.16 Museum Etnologi.....	31
Gambar 2.17 Museum Rumah Bersejarah.....	32
Gambar 2.18 Museum Sejarah.....	32
Gambar 2.19 Titik.....	34
Gambar 2.20 Garis.....	35
Gambar 2.21 Bidang.....	36
Gambar 2.22 Bentuk.....	37
Gambar 2.23 Ruang.....	37
Gambar 2.24 Warna .....	40

Gambar 2.25 Tekstur.....	41
Gambar 2.26 Koposisi.....	42
Gambar 2.27 Gelap Terang.....	43
Gambar 2.28 Iustrasi.....	43
Gambar 2.29 Kesatuan .....	44
Gambar 2.30 Keseimbangan .....	44
Gambar 2.31 Irama.....	45
Gambar 2.32 Penekanan.....	46
Gambar 2.33 Proporsi.....	46
Gambar 2.34 Headline.....	48
Gambar 2.35 Subheadline.....	49
Gambar 2.36 Tipografi.....	51
Gambar 2.37 Layout.....	52
Gambar 2.38 Ilustrasi Postmodern.....	53
Gambar 2.39 Flat Design.....	55
Gambar 2.40 Grunge Style.....	56
Gambar 2.41 Media Komunikasi Visual Museum.....	58
Gambar 2.42 Media Komunikasi Visual Museum.....	58
Gambar 2.43 Media Komunikasi Visual Museum.....	59
Gambar 2.44 Media Komunikasi Visual Kompetitor.....	60
Gambar 2.45 Media Komunikasi Visual Kompetitor.....	60
Gambar 2.46 Bersama staf Negri Banten.....	61
Gambar 3.1 Graphic Standar Manual Warna Aplikasi Banten Purbakala.....	73
Gambar 3.2 Graphic Standard Manual Font Gotham.....	74
Gambar 3.3 Graphic Standard Manual Font Sf Fedora.....	74
Gambar 3.4 Contoh image Yang di Ilustrasikan.....	75
Gambar 3.5 Logo.....	76
Gambar 3.6 Logo Aplikasi Banten Purbakala .....	77
Gambar 3.7 Logotype.....	78
Gambar 3.8 Logo Refine.....	79
Gambar 3.9 Layout Aplikasi.....	82

Gambar 3.10 Daftar Perkiraan Anggaran Produksi Media Utama.....	89
Gambar 3.11 Daftar Perkiraan Anggaran Promosi.....	90
Gambar 3.12 Daftar Perkiraan Anggaran Merchandise.....	91
Gambar 4.1 Aplikasi Game A.R Banten Purbakala.....	93
Gambar 4.2 Penerapan warna pada Aplikasi.....	94
Gambar 4.3 Penerapan font pada Aplikasi.....	94
Gambar 4.4 Konten Pada Aplikasi.....	95
Gambar 4.5 Screen Awal Aplikasi.....	96
Gambar 4.6 Screen Permainan Aplikasi.....	97
Gambar 4.7 Screen Jawaban Salah .....	98
Gambar 4.8 Fitur Kamera A.R.....	99
Gambar 4.9 Static Maps.....	99
Gambar 4.10 Tampilan Efek A.R.....	100
Gambar 4.11 Poster.....	101
Gambar 4.12 Brosur.....	102
Gambar 4.13 Brosur Tampak Dalam.....	103
Gambar 4.14 Depan Brosur .....	103
Gambar 4.15 Desain Belakang Brosur.....	103
Gambar 4.16 Label Stiker.....	104
Gambar 4.17 Pengaplikasian stiker.....	105
Gambar 4.18 Billboard.....	106
Gambar 4.19 Promote Post Instagram.....	107
Gambar 4.20 ID card .....	108
Gambar 4.21 Kop Surat.....	109
Gambar 4.21 Amplop.....	110
Gambar 4.23 Pulpen.....	110
Gambar 4.24 Kalender.....	111
Gambar 4.25 Totebag.....	112
Gambar 4.26 Tumbler.....	113
Gambar 4.27 Pin.....	115
Gambar 4.28 Gantungan Kunci.....	115

Gambar 4.29 Kaos .....	116
Gambar 4. 30 Pouch.....	116