

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Batasan Masalah	5
1.4. Maksud dan Tujuan	6
1.5. Metode Pengumpulan data.....	6
1.6. Kerangka Pemikiran	7
1.7. Sistematika Perancangan	8
BAB II LANDASAN TEORI DAN ANALISA DATA	9
2.1. Landasan Teori	9
2.1.1. Teori Komunikasi	9
2.1.2. Strategi Publikasi	11
2.1.3. Psikologi Warna.....	12
2.1.4. Semiotika	12
2.1.5. Aspek Kultural	14
2.1.6. Gaya Desain	15
2.1.6.1. Postmodern Style	16
2.1.6.2. Swiss Style.....	17
2.1.6.3. Flat Design Style.....	18

2.1.7. Unsur dan Prinsip Desain	19
2.1.7.1. Unsur Desain.....	20
2.1.7.2. Prinsip Desain	24
2.1.8. Ilustrasi Pada Media Publikasi.....	27
2.1.9. Tipografi Pada Media Publikasi.....	28
2.2. Analisis Data	32
2.2.1. Gambaran Institusi	32
2.2.1.1. Pengertian Aplikasi.....	32
2.2.1.2. Sejarah Kota Tua Jakarta	33
2.2.2. Kondisi Media Komunikasi Visual.....	36
2.2.3. Analisis Swot	37
BAB III KONSEP PERANCANGAN PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS ANDROID DENGAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DI LAPANGAN MUSEUM SEJARAH JAKARTA (KOTA TUA)	39
3.1. Konsep Media	39
3.1.1. Tujuan Media	39
3.1.2. Starategi Media	39
3.1.3. Pemilihan Media	41
3.1.3.1. Target Media.....	41
3.1.3.2. Panduan Media.....	42
3.1.3.3. Program Media.....	42
3.2. Konsep Kreatif.....	43
3.2.1. Keyword.....	43
3.2.2. Strategi Kreatif.....	43
3.2.2.1. Warna	43
3.2.2.2. Tipografi.....	45
3.2.2.3. Image.....	49
3.2.2.4. Logo.....	50
3.2.2.5. Identitas Visual.....	52
3.2.2.6. Gaya Desain	52

3.2.2.7. Layout.....	52
3.2.3. Program Kreatif.....	53
3.2.3.1. Proses Cetak.....	53
3.2.3.2. Pra Produksi.....	53
3.2.3.3. Produksi.....	53
3.2.3.4. Pasca Produksi.....	53
3.3. Konsep Komunikasi.....	54
3.3.1. Tujuan Komunikasi.....	54
3.4. Perencanaan Biaya.....	54
3.4.1. Produksi Media Utama.....	54
3.4.2. Promosi (Media Pendukung).....	55
BAB IV DESAIN DAN APLIKASI.....	57
4.1. Media Utama.....	57
4.1.1. Aplikasi.....	57
4.1.1.1. Beranda.....	60
4.1.1.2. Web Direct.....	61
4.1.1.3. Foto.....	62
4.2. Media Pendukung / Promosi.....	65
4.2.1. Poster.....	65
4.2.2. Brosur.....	67
4.2.3. Label Sticker.....	68
4.2.4. Iklan Digital.....	68
4.2.5. Company Profile.....	69
4.2.6.1. Stationery.....	69
4.3. Merchandise.....	72
4.3.1. Kalender.....	72
4.3.2. Tote Bag.....	73
4.3.3. Tumbler.....	74
4.3.4. Paper Bag.....	74
4.3.5. Kaos.....	75

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	76
5.1. Kesimpulan.....	76
5.2. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	78
LAMPIRAN.....	81