

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

***ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN* TAMAN
WISATA ALAM PUNTI KAYU KOTA
PALEMBANG**



Diajukan Oleh:

- 1. ANDIKA HAFIZ PRATAMA /061160049**
- 2. GATRA YUDHISTIRA /061160031**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Ahli Madya**

PALEMBANG

2020

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LTA

NAMA : **ANDIKA HAFIZ PRATAMA/061160049**
GATRA YUDHISTIRA/061160031

PROGRAM STUDI : **D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

JENJANG PENDIDIKAN : **DIPLOMA TIGA (DIII)**

JUDUL LTA : ***ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN***
TAMAN WISATA ALAM PUNTI KAYU
KOTA PALEMBANG

Tanggal : 21 Januari 2020

Pembimbing,

Mengetahui,

Direktur,

Hendra Rotama, S.Pd., M.Sn.

NIDN : 0218068801

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LTA

NAMA : **ANDIKA HAFIZ PRATAMA/061160049**
GATRA YUDHISTIRA/061160031

PROGRAM STUDI : **D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

JENJANG PENDIDIKAN : **DIPLOMA TIGA (DIII)**

JUDUL LTA : ***ENVIRONMENTAL GRAPHIC DESIGN***
TAMAN WISATA ALAM PUNTI KAYU
KOTA PALEMBANG

Tanggal: Februari 2020

Tanggal: Februari 2020

Penguji 1,

Penguji 2,

Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., sM.Kom.

Yasermi Svahrul, S.Pd., M.Sn.

NIDN: 0224048203

NIDN: 0208058801

Menyetujui,

Direktur,

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

MOTTO:

“Kegagalan bukanlah sesuatu yang penting. Perlu keberanian untuk melakukan kebodohan pada diri sendiri.”

(Charlie Chaplin)

Kupersembahkan kepada:

1. Ibu dan Ayah tercinta.
2. Adik-adikku.
3. Bapak Hendra Rotama, S.Pd., M.Sn.
4. Para pendidik terhormat.
5. Sahabat dan rekan DKV seperjuangan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan kasih sayang-Nya, penulis bisa menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “*Environmental Graphic Design Taman Wisata Alam Pundi Kayu Kota Palembang*”. Tujuan dari penyusunan LTA ini guna memenuhi salah satu syarat untuk bisa menempuh mata kuliah Tugas Akhir.

Adapun selama penyusunan laporan LTA ini, penulis mendapatkan banyak bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, bersama ini penulis sampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Allah SWT atas nikmat ilmu, akal dan kesehatan.
2. Keluarga penulis tercinta.
3. Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T. selaku Direktur Politeknik PalComTech.
4. Bapak Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual.
5. Bapak Hendra Rotama, S.Pd., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing LTA.
6. Himpunan Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Politeknik PalComTech
7. Sahabat dan rekan seperjuangan
8. Pihak-pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan LTA ini, yang tidak bisa penulis sebutkan semuanya.

Demikian pengantar dari penulis, semoga laporan LTA ini dapat memberi manfaat bagi para pembaca. Dengan kesadaran penulis bahwa penyusunan laporan LTA ini masih memiliki banyak kekurangan, sehingga membutuhkan kritik dan saran agar dapat menghasilkan sesuatu yang lebih baik di kemudian hari. Terima kasih.

Palembang, 17 januari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah Penelitian	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Bagi Mahasiswa	3
1.4.2 Bagi Tempat Penelitian	4
1.4.3 Bagi Akademik	4
1.5 Sistematika Penulisan	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori	6
2.1.1 Komunikasi Visual.....	6
2.1.2 <i>Sign System</i>	6
2.1.3 Infografis	7
2.1.4 <i>Wayfinding</i>	7
2.1.5 Tipografi.....	8
2.1.6 Warna	8
2.1.7 <i>Environmental Graphic Design</i>	9
2.1.8 <i>Pictograph</i>	9
2.1.9 <i>Ideogram</i>	10
2.1.10 Proses Desain.....	10
2.2 Hasil Penelitian Terdahulu	12

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	14
3.1.1 Lokasi Penelitian.....	14
3.1.2. Waktu Penelitian.....	14
3.2 Jenis Data	15
3.2.1 Data Primer.....	15
3.2.2 Data Skunder	16
3.3 Target Audiens.....	17
3.4 Proses Desain.....	17
3.4.1 <i>Orientation</i>	18
3.4.2 <i>Analysis</i>	18
3.4.3 <i>Concepts</i>	22
3.4.3.1 Konsep Visual.....	22
3.4.3.2 Konsep Warna	24

3.4.3.3 Konsep Hurup.....	25
3.4.3.4 Alat dan Bahan	26
3.4.4 <i>Design Development</i>	26
3.4.5 <i>Implementation</i>	37
BAB IV ANALISIS PEMBAHASAN	
4.1 Analisis.....	39
4.1.1 Analisis Visual.....	39
4.1.2 Analisis Huruf.....	39
4.1.3 Analisis Warna	40
4.2 Hasil dan Pembahasan.....	41
4.3 Media Pendukung	51
BAB VI PENUTUP	
5.1 Simpulan	56
5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	vviii
HALAMAN LAMPIRAN	vx

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Wawancara	16
Gambar 3.2 Observasi 1	18
Gambar 3.3 Observasi 2	19
Gambar 3.4 Observasi 3	20
Gambar 3.5 Observasi 4	21
Gambar 3.6 Observasi 5	21
Gambar 3.7 Sket icon <i>sign system</i>	22
Gambar 3.8 Sket <i>sign system</i>	23
Gambar 3.9 Sket infografis pohon.....	23
Gambar 3.10 Sket infografis tiket.....	24
Gambar 3.11 Sket <i>Wayfinding</i>	24
Gambar 3.12 <i>Font Herveteica bold.</i>	25
Gambar 3.13 Pembuatan icon pohon	28
Gambar 3.14 Pembuatan icon <i>wayfinding</i>	28
Gambar 3.15 Pembuatan icon <i>sign system</i>	28
Gambar 3.16 pembuatan infografis pohon.....	29
Gambar 3.17 Pembuatan infografis tiket	29
Gambar 3.18 Pembuatan <i>sign system</i>	29
Gambar 3.19 Pembuatan <i>wayfinding</i>	30
Gambar 3.20 Pemberian warna icon pohon	30
Gambar 3.21 Pemberian warna icon <i>wayfinding</i>	31

Gambar 3.22 Pemberian warna icon <i>sign system</i>	31
Gambar 3.23 Pemberian warna infografis pohon	31
Gambar 3.24 Pemberian warna infografis tiket.....	32
Gambar 3.25 Pemberian warna <i>sign system</i>	32
Gambar 3.26 Pemberian warna <i>wayfinding</i>	32
Gambar 3.27 <i>Sign system</i> jalan kaki	33
Gambar 3.28 <i>Sign system</i> kuda.....	33
Gambar 3.29 <i>Sign system</i> mushola	34
Gambar 3.30 <i>Sign system</i> jangan buang sampah.....	34
Gambar 3.31 <i>Sign system</i> sepeda air.....	34
Gambar 3.32 Infografis tiket	35
Gambar 3.33 Infografis pohon akasia	35
Gambar 3.34 Infografis pohon bungur.....	35
Gambar 3.35 Infografis pohon pulai	36
Gambar 3.36 Infografis pohon pinus	36
Gambar 3.37 Infografis pohon sonokeling.....	36
Gambar 3.38 <i>Wayfinding</i>	37
Gambar 4.1 <i>Font Herveteica bold.</i>	39
Gambar 4.2 Warna kuning pastel	40
Gambar 4.3 Warna biru.....	41
Gambar 4.4 <i>Sign system</i> jalan kaki.....	41
Gambar 4.5 <i>Sign system</i> kuda.....	42
Gambar 4.6 <i>Sign system</i> mushola	43

Gambar 4.7 <i>Sign system</i> jangan buang sampah sembarangan.....	44
Gambar 4.8 <i>Sign system</i> sepeda air.....	45
Gambar 4.9 Infografis tiket	46
Gambar 4.10 Infografis pohon akasia	47
Gambar 4.11 Infografis pohon bungur.....	47
Gambar 4.12 Infografis pohon pulai.....	48
Gambar 4.13 Infografis pohon pinus	49
Gambar 4.14 Infografis pohon sonokeling	49
Gambar 4.15 <i>Wayfinding</i>	50
Gambar 4.16 Baju.....	51
Gambar 4.17 <i>Paper bag</i>	52
Gambar 4.18 Gantungan kunci.....	53
Gambar 4.19 Katalog informasi EGD	53
Gambar 4.20 Aplikasi <i>augmented reality HP Reveal</i>	54

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	12
Tabel 31 Penelitian Terdahulu	14

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran Form Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran Form Konsultasi (*Fotocopy*)
3. Lampiran Surat Balasan Penelitian (*Fotocopy*)
4. Lampiran Form Revisi Ujian Proposal (*Fotocopy*)
5. Lampiran Form Revisi Ujian LTA (Asli)
6. Lampiran Surat Pernyataan (*Fotocopy*)

ABSTRAK

Sumatera selatan merupakan salah satu provinsi yang ada di Indonesia. Ibu kotanya sendiri yaitu kota Palembang yang memiliki taman wisata alam yang berfungsi sebagai paru-paru kota. Taman wisata alam yang terdapat di kota Palembang adalah taman wisata alam Pundi Kayu. Hingga saat ini taman wisata alam Pundi Kayu belum memiliki *environmental graphic design* yang memadai. Akibatnya, para pengunjung taman wisata alam Pundi Kayu masih kebingungan mendapatkan informasi area taman wisata alam Pundi Kayu tersebut. Visualisasi karya yang dilakukan dengan lima tahap perancangan, tahap pertama yaitu tahap *orientation, analysis, concepts, design development* dan *implementation*, setelah lima tahap tersebut maka dihasilkan desain final. Perancangan ini menghasilkan beberapa macam desain yaitu *sign system, wayfinding* dan infografis. Masing-masing memiliki fungsi yang berbeda dan ditempatkan di area taman wisata alam Pundi Kayu sesuai kebutuhan dan tujuan *environmental graphic design* ini dirancang.

Kata kunci: *Sign System, Wayfinding, Infografis* dan Pundi Kayu.

ABSTRACT

South Sumatra is one of the provinces in Indonesia. The capital city itself is the city of Palembang which has a nature tourism park that functions as the lungs of the city. Natural tourism park in the city of Palembang is a natural park of Pundi Kayu. Until now, Pundi Kayu natural tourism park does not have adequate environmental graphic design. As a result, visitors to the Pundi Kayu natural tourism park are still confused about getting information on the Pundi Kayu natural tourism area. Visualization of the work carried out with five stages of design, the first stage is the stage of orientation, analysis, concepts, design development and implementation, after the five stages the final design is produced. This design produces several kinds of designs namely sign systems, wayfinding and infographics. Each has a different function and is placed in the area of Pundi Kayu natural tourism park according to the needs and goals of this environmental graphic design.

Keywords: *Sign System, Wayfinding, Infografis* and Pundi Kayu.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiimsyah Luthfi, Septin Ayu Hapsari. *Analisis Pengaruh Bauran Pemasaran Dan Pelayanan Terhadap Keputusan Pembelian Pada Perumahan Green Tegal Gade Residence*. Unej E-Proceeding. ISBN: 978-602-5617-01-0. 2017.
- Akhmad Nasikhul Halimi, Asidigisianti Surya Patria. *Perancangan Sign System Kawasan Wisata Besuki Kediri*. Compiler. Vol. 6. No. 1. ISSN: 2252-3839. 2017.
- Annisa Andrivina. *Persepsi Pengunjung Terhadap Kualitas Wayfinding Sebagai Elemen Interior Di Poliklinik Rsia Limijati, Bandung*. Vol. 3. No. 5. ISSN: 2477-7900. 2019.
- Asidigisianti Surya Patria, Nova Kristiana. *Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Tipografi Aplikatif Berbasis Vi-Learn*. Vol. 2. No. 3. ISSN: 2452-4250. 2019.
- Atmoko Nugroho, Basworo Ardi Pramono. *Aplikasi Mobile Augmented Reality Berbasis Buforia Dan Unity Pada Pengenalan Objek 3D Dengan Studi Kasus Gedung M Universitas Semarang*. Transformatika. Vol.14. No.2. E-ISSN: 2460-6731. 2017.
- Brian Alvin Hananto, Alfiansyah Zulkarnain, Kartika Magdalena dan Eldad Timothy. *Perancangan Directory Sign Pasar Santa*. Vol. 2. No. 5. 2019.
- Dharsono Sony Kartika. *Seni Rupa Modern*. Rekayasa Sains. Bandung. 2004.
- Dwipa Ramandhita, Denny Indrayana. *Perancangan Environmental Graphic Design Museum Sepuluh Nopember Surabaya Area Dalam*. Jurnal Sains & Seni Insitut Teknilogi Sepuluh November. Vol. 1. No 1. 2012.
- Elizabeth Irenne Yuwono, Tony Antonio. *Study Format Audio dan Teks Untuk Modul Speech to Text*. Juisi: Vol. 1, No. 1. ISSN: 2460-1306. 2015.
- Ismail Bambang Subianto, Puji Anto, Taufiq Akbar. *Perancangan Poster Sebagai Media Edukasi Peserta Didik*. Jurnal Desain. Vol.5. No.3. ISSN: 2339-01017. 2018.
- Laras Nur Aishah Andjani, Wayan Setiadarma. *Perancangan Sign System CV. Alam Hijau Selaras*. Jurnal Pendidikan Seni Rupa. Vol. 5. No. 1. ISSN: 18320-22364. 2017.

- Lusyani Sunarya, Abas Sunarya, Jasmine Dara Assyifa, 2015. Keefektifan Media Komunikasi Visual Sebagai Penunjang Promosi Pada Perguruan Tinggi Raharja. Vol. 9. No. 1. ISSN: 1978-8282. 2015.
- Mila Darmayati. *Redesign Sign System Penangkaran Penyu Di Pariaman*. Dekave. Vol.7. No. 2. E-ISSN: 9156-18394. 2018.
- Meyriska Inez Hartanto, Nengah Sudika Negara, Hendro Aryanto. *perancangan Corporate Identity Galileo Jaya Motor Surabaya*. Jurnal desain komunikasi visual. Vol.7. No. 1. ISSN: 3236-6092. 2015.
- Nadya, Hadi Saputra. *Tinjauan Visual Pada Permainan Digital Indonesia Berjudul "BREADOUT"*. National Conference of creative industry universitas bunda mulia. ISSN: 2622 – 7436. 2018.
- Oksa Aditya Putra, Aldrian Agusta, Asri Radhitanti. *Perancangan Environmental Graphic Design Taman Sru Baduga Purwakarta*. Jurnal Rekamakna. Vol. 2. No 3. 2012.
- Prissy Adelina. *Aspek Visual Permainan Monopoli Parker Brother's*. ISSN 2460 - 8696. 2017.
- Renanta Ramayani, Novian Denny Nugraha. *Perancangan Wayfinding dan Signage Objek Wisata Goa Garunggang Bogor*. Vol. 5. No. 3. ISSN: 2355-9349. 2018.
- Saptodewo Febrianto. *Desain Infografis Sebagai Penyajian Data Menarik*. Desain. Vol. 1. No. 3. ISSN: 2339-0107. 2014.
- Sigit Eko Prasetyo. *Batu Bergores (Batu Gong) Di Tepi Sungai Mesumai, Jambi Kajian Awal Seni Cadas*. Telematika. Vol. 1. No. 3. ISSN: 2442 - 4528. 2017.
- Sitairesmi Wahyu Handani, Shima Utami, Dinar Kusmira. *Visualisasi Pencemaran Air Menggunakan Media Animasi Infografis*. Erkeologi. Vol. 20. No. 2. ISSN: 2442 - 4528. 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cv. Alfabeta. Bandung. 2013.
- Talita Rahmanea, Lea Kristina Anggraeni. *Peningkatan Motivasi Komunikasi Oral bagi Siswa SLB Tunarungu dengan Ruang Kelas Berkonsep Tipografi Interaktif & Natural*. Sain dan seni. Vol. 7. No. 2. ISSN No: 6832-5474. 2018.

Tri Linggo Wati, Dian Novita. *Analisis Gambar Siswa Tuna Rungu Ditinjau Dari Makna Bahasa Rupa (Bentuk dan Warna) di SLB Dewi Sartika Geluran Sidoarjo*. Proceeding of the incecrs. Vol. 1. No. 3. ISSN No: 2548-6160. 2018.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Undang-undang No. 5 tahun 1990 tentang konservasi sumber daya alam dan ekosistemnya, menyatakan bahwa taman wisata alam adalah kawasan pelestarian alam yang bisa dimanfaatkan untuk pariwisata dan rekreasi alam. Sumatera Selatan merupakan salah satu provinsi yang ada di Indonesia, ibu kotanya sendiri yaitu kota Palembang yang memiliki taman wisata alam yang berfungsi sebagai paru-paru kota.

Taman wisata alam yang terdapat di kota Palembang adalah Taman Wisata Alam Pundi Kayu. Taman Wisata Alam Pundi Kayu terletak di Jl. Kol. H. Burlian kota Palembang. Pada tanggal 7 Maret 1985 menteri kehutanan mengeluarkan Surat Keputusan (SK) yang menjadikan kawasan Pundi Kayu sebagai hutan wisata, kemudian pada tanggal 7 Oktober 2002 menteri kehutanan menetapkan kawasan Pundi Kayu sebagai taman wisata alam. (Wawancara: Sardjito, 2019)

Kegiatan pariwisata perlu adanya sarana penunjang yaitu penggunaan *Environmental Graphic Design* (EGD) yang berfungsi sebagai sarana informasi dan arahan yang jelas bagi pengunjung. Ruang lingkup *Environmental Graphic Design* (EGD) meliputi informasi seputar wahana yang ada di dalam taman wisata alam. Keberadaan *Environmental Graphic*

Design (EGD) diharapkan mampu mempermudah pengunjung untuk mendapatkan informasi yang baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan bapak Sardjito sebagai pengelola Taman Wisata Alam Punti Kayu belum memiliki *Environmental Graphic Design* (EGD). Hal ini disebabkan oleh kurangnya sumber daya manusia dan anggaran untuk pengelolaan dan pengembangan taman wisata, karena Taman Wisata Alam Punti Kayu di kelola oleh PT. Indosuma Putra Citra sebagai pihak ketiga.

Sebelumnya di Taman Wisata Alam Punti Kayu sudah ada penelitian tentang media promosi yang di rancang oleh Bambang dan Ricky yaitu pembuatan spanduk, baliho, *x-banner*, poster, *flyer*, *maps area* dan *icon area*. Dari penelitian tersebut penulis belum menemukan adanya pembuatan *Environmental Graphic Design* yang seharusnya menjadi sarana pendukung utama dalam kegiatan pariwisata di Taman Wisata Alam Punti Kayu.

Keberadaan *Environmental Graphic Design* (EGD) sangat penting di Taman Wisata Alam Punti Kayu salah satunya informasi tentang jenis pohon, lokasi wahana dan tata tertib pengunjung. Informasi seperti jenis pohon, lokasi wahana dan tata tertib pengunjung sebenarnya sudah ada namun belum berfungsi dengan baik. Perancangan *Environmental Graphic Design* (EGD) dapat menjadi sarana informasi sekaligus edukasi bagi pengunjung di Taman Wisata Alam Punti Kayu.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis tertarik untuk mengangkat judul laporan tugas akhir "***Environmental Graphic Design Taman Wisata***

Alam Punti Kayu Kota Palembang” dengan penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi pengelola dan pengunjung di taman wisata alam punti kayu kota Palembang.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah yang ada didalam penelitian ini, berdasarkan uraian latar belakang diatas yaitu bagaimana merancang *Environmental Graphic Design (EGD)* di Taman Wisata Alam Punti Kayu.

1.3 Ruang lingkup

Bedasarkan judul yang dipilih oleh penulis yaitu “*Environmental Graphic Design* Taman Wisata Alam Punti Kayu di Palembang”, adapun ruang lingkungnya hanya dibatasi pada perancangan infografis, *sign sytem* dan *wayfinding* di lingkungan Taman Wisata Alam Punti Kayu.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan perancangan ini adalah untuk menghasilkan infografis, *sign system* dan *wayfinding* di dalam kawasan Taman Wisata Alam Punti Kayu sehingga informasi yang tersedia nantinya dapat dipahami oleh pengunjung Taman Wisata Alam Punti Kayu.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

1. Mendapatkan wawasan dan pengetahuan dalam merancang desain grafis lingkungan di objek wisata daerah.
- 2 Penulis bisa menghasilkan produk visual yang kreatif dan berguna untuk Taman Wisata Alam Punti Kayu.

1.5.2 Manfaat Bagi Tempat Penelitian

1. Menjadi media promosi alternatif untuk sosialisasi layanan Imunisasi Dasar Lengkap pada anak usia dini.
2. Mengoptimalkan pelayanan yang informatif kepada masyarakat melalui pemanfaatan medium elektronik dan *online*.

1.5.3 Manfaat Bagi Masyarakat

Pengunjung yang berada didalam kawasan Taman Wisata Alam Pundi Kayu bisa mendapatkan informasi atau arahan yang lebih jelas dengan dibuatkannya *Environmental Graphic Design(EGD)*.

1.5.4 Manfaat Bagi Akademik

Penulis bisa menghasilkan karya ilmiah yang dapat di gunakan sebagai bahan referensi dalam penulisan karya ilmiah selanjutnya khususnya di bidang Desain Komunikasi Visual (DKV).

2.1 Sistematika Penulisan

Penulis menggunakan sistematika penulisan sesuai ketentuan yang telah ditetapkan, untuk mewujudkan suatu hasil laporan dengan penyusunan yang baik dan benar.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat uraian mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat uraian mengenai landasan teori yang digunakan dan hasil penelitian terdahulu.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai objek dan waktu penelitian, jenis data, teknik perancangan, ruang lingkup penelitian, alat dan bahan serta tahapan pengerjaan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil analisis visual, huruf dan warna, perancangan dan hasil pembahasan.

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat mengenai kesimpulan dan saran penulis terkait laporan tugas akhir ini, yang diharapkan akan berguna dalam penelitian yang akan datang.