

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.4. Manfaat.....	4
1.5 Kerangka Pemikiran.....	5
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1 Gresik.....	6
2.1.1 Wisata Religi Kota Gresik.....	8
2.1.2 Demografi Kota Gresik.....	9
2.1.3 Sejarah Sunan Giri.....	10
2.1.4 Kawasan Sunan Giri.....	12
2.1.5 Identifikasi Dan Analisis Pola Aktivitas Di Dalam Ruang Makam Sunan Giri 14	
2.2 Semiotika.....	17
2.2.1 Tiga Pendekatan Semiotika.....	17
2.2.2 Kategori-Kategori Tanda.....	18
2.2.3 Tanda dan Makna.....	19
2.3 Sign System.....	20
2.3.1 Fungsi Sign system.....	21
2.3.2 Faktor-Faktor Fungsional Sign System.....	22
2.3.3 Macam-Macam Pemasangan Sign System.....	23

2.4 Tipografi.....	26
2.5.1 Klasifikasi Tipografi Berdasarkan Bentuk Hurufnya.....	27
2.5 Visualisasi 3D.....	28
2.5.1 Pengertian 3D.....	29
2.5.2 Bentuk Aplikasi 3D.....	29
2.5.3 Animasi 3D.....	31
2.5.4 3D Dalam Landscaping.....	32
2.5.5 Komunikasi visual landscap.....	32
2.6 Penelitian Terdahulu.....	33
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN.....</b>	<b>34</b>
3.1 Penelitian.....	34
3.1.1 Deskriptif Kualitatif.....	34
3.2 Pengumpulan Data.....	35
3.2.1 Data Primer.....	35
3.3. Data Skunder.....	36
3.4 Bagan Penelitian.....	36
3.4.1 Tahap 1.....	36
3.4.3 Tahap 3.....	38
<b>BAB 4 PERANCANGAN.....</b>	<b>39</b>
4.1 Pemaparan Data Penelitian.....	39
4.1.1 Data Aspek Pengelola.....	39
4.1.2 Data Aspek Pengunjung.....	41
4.1.3 Data Aspek Imaji.....	43
4.1.3.1 Aspek Visual.....	43
4.1.3.2 Aspek Verbal.....	48
4.2 Analisa Data.....	51
4.2.1 Analisa Aspek Pengunjung.....	51
4.2.2 Analisa Aspek Pengelola.....	52
4.3 Konsep Kreatif.....	52
4.3.1 Konsep Visual.....	54
4.4.4 Konsep Verbal.....	64
4.4 Dokumentasi Desain Sign System.....	65

4.5 Konsep Visualisasi 3D.....	67
4.5.2 Blueprint.....	68
4.5.3 Mastering 3D.....	69
4.5.4 Asseting.....	71
4.5.5 Rendering.....	72
4.5.6 Animation.....	74
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	75
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran.....	75
Daftar Pustaka.....	76
LAMPIRAN WAWANCARA.....	78

