

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	
KOSAKATA/GLOSARY	
BAB I. PENDAHULUAN	8
I.1 Latar Belakang Masalah	8
I.2 Identifikasi Masalah	10
I.3 Rumusan Masalah	10
I.4 Batasan Masalah	10
I.5 Tujuan & Manfaat Perancangan	10
I.5.1 Tujuan Perancangan	11
I.5.2 Manfaat Perancangan	12
BAB II. PERANCANGAN INFORMASI KESENIAN ONDEL-ONDEL DI JAKARTA MELALUI MEDIA PERMAINAN <i>CARDGAME</i>	
II.1 Landasan Teori	13
II.2 Kebudayaan	13
II.3 Kesenian Tradisional	14
II.1 Objek Perancangan	14
II.2.1 Awal Mula Kemunculan Ondel-Ondel.....	15
II.2.2 Fungsi dan Perkembangan Ondel-Ondel	19
II.2.3. Pelestarian Ondel-Ondel	20

II.2.4. Pembuatan Ondel-Ondel dan Pengrajin yang Terlibat Dalam Ondel-Ondel	22
II.2.5. Pengrajin	22
II.3. Analisa	22
II.3.1. Survey Objek Penelitian.....	23
II.3.2. Kuesioner	25
II.3.3. Wawancara Narasumber	30
II.4 Resume	30
II.5. Solusi Perancangan	31
BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN.....	32
III.1 Khalayak Sasaran	32
III.2 Strategi Perancangan	35
III.2.1 Tujuan Komunikasi	36
III.2.2 Pendekatan Komunikasi	36
III.2.3 Mandatory	37
III.2.4 Materi Pesan	37
III.2.5 Gaya Bahasa	38
III.2.6 Strategi Kreatif	38
III.2.7 Strategi Media	49
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media	51
III.3 Konsep Visual	52
III.3.1 Format Desain	52
III.3.2 Tata Letak (<i>Layout</i>)	52
III.3.3 Tipografi	53
III.3.4 Ilustrasi	55
III.3.5 Warna	58

BAB IV. MEDIA & TEKNIS PRODUKSI	
IV.1. Media Utama	62
IV.2. Media Pendukung	64
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
V.1. Kesimpulan	74
V.2. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	78
LAMPIRAN	79
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	100