

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang Masalah	1
I.2. Identifikasi Masalah	3
I.3. Rumusan Masalah	3
I.4. Batasan Masalah	3
I.5. Tujuan & Manfaat Perancangan	4
I.5.1. Tujuan Perancangan	4
I.5.2. Manfaat Perancangan	4
BAB II. INFORMASI MENGENAI <i>FINGERBOARD</i>	5
II.1. Landasan Teori	5
II.1.1. Definisi <i>Fingerboard</i>	5
II.1.2. <i>Fingerboard</i> Sebagai Hobi	6
II.1.3. <i>Fingerboard</i> Sebagai Passion	7
II.1.4. <i>Fingerboard</i> Sebagai Bakat	8
II.2. Objek Penelitian	9
II.2.1. Sejarah <i>Fingerboard</i>	9
II.2.2. Perkembangan <i>Fingerboard</i>	11
II.2.3. Komunitas <i>Fingerboard</i>	12
II.2.4. Komponen Pelengkap <i>Fingerboard</i>	13
II.2.5. Produksi <i>Fingerboard</i>	23

II.2.6. Trik-Trik Dasar <i>Fingerboard</i>	24
II.3. Analisa Objek	27
II.3.1. Studi Literatur	27
II.3.2. Observasi	29
II.3.3. Kuesioner	30
II.3.4. Wawancara	34
II.4. Resume	36
II.5. Solusi Perancangan	37
 BAB III. STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN	
III.1. Khalayak Sasaran	38
III.1.1 <i>Consumer Insight</i>	39
III.1.2. <i>Consumer Journey</i>	40
III.2. Strategi Perancangan	41
III.2.1. Tujuan Komunikasi	42
III.2.2. Pendekatan Komunikasi	42
III.2.3. <i>Mandatory</i>	44
III.2.4. Materi Pesan	45
III.2.5. Gaya Bahasa	45
III.2.6. Strategi Kreatif	45
III.2.7. Strategi Media	46
III.2.8. Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media	55
III.3. Konsep Visual	59
III.3.1. Format Desain	59
III.3.2. Tata Letak	67
III.3.3. Tipografi	75
III.3.4. Ilustrasi	76
III.3.5. Warna	77
 BAB IV. MEDIA & TEKNIS PRODUKSI	
IV.1. Teknis Produksi	79
IV.2. Media Utama	79

IV.3. Media Pendukung	94
 BAB V. KESIMPULAN & SARAN	 103
V.1. Kesimpulan	103
V.2 Saran	104
 DAFTAR PUSTAKA	 105
LAMPIRAN	110
SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	119
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	120