DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR LAMPIRAN xii

BAB I. PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Runusan Masalah 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Tujuan & Manfaat Perancangan 3

BAB II. TRADISI MAKAN AMPO DI SURAKARTA 5
II.1 Landasan Teori 5
II.1.1 Kebudayaan Jawa 5
II.1.2 Tradisi 5
II.2 Objek Penelitian 6
II.2.1 Tradidi Makan Ampo 6
II.2.2 Mitos Dibalik Mengkonsumsi Ampo 10
II.2 Analisa 10
II.4 Resume 14
II.5 Solusi Perancangan 15

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN 16
III.1 Khalayak Sasaran 16

III.1.1 *Consumer Insight* 17
III.1.2 *Consumer Jurney* 17
III.2 Strategi Perancangan 17
III.2.1 Tujuan Komunikasi 18
III.2.2 Pendekatan Komunikasi 18
III.2.3 Pendekatan Audio 19
III.2.4 Mandatory 19
III.2.5 Materi Pesan 20
III.2.6 Gaya Bahasa 20
III.2.7 Strategi Kreatif 20
III.2.8 Strategi Media 23
III.2.9 Strategi Distribusi 25
III.3 Konsep Visual 26
III.3.1 Format Desain 26
III.3.2 Tata Letak 27
III.3.2.1 Framing 27
III.3.2.2 Pencahayaan 29
III.3.3 Tipografi 29
III.3.4 Ilustrasi 31
III.3.5 Warna 31

BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI 32
IV.1 Video Dokumenter 32
IV.1.2 Teknik Produksi 32
IV.1.2.1 *Storyline* 33
IV.1.2.2 Pengambilan Gambar 33
IV.1.2.3 Lokasi 34
IV.1.2.4 *Editing* 35
IV.2 Media Pendukung 41
IV.3 Merchandise 44
IV.4 *Gimmick* 48
IV.5 Aplikasi Media 49

DAFTAR PUSTAKA 50
LAMPIRAN 53
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI 58
DAFTAR RIWAYAT HIDUP 59