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
I.1 Latar Belakang 1
I.2 Identifikasi Masalah 4
I.3 Rumusan Masalah 4
I.4 Batasan Masalah 5
I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan 5
I.5.1 Tujuan Perancangan 5
I.5.2 Manfaat Perancangan 5

BAB II JEMBATAN PENYEBERANGAN ORANG (JPO) 6
II.1 Objek Penelitian 6
II.1.1 Pengertian Jembatan 6
II.1.2 Perkembangan Jembatan Orang 6
II.1.3 Ketentuan Pembangunan Jembatan 9
II.1.4 Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan JPO 9
II.1.5 Penggunaan Jembatan Penyeberangan yang Tidak Ideal 10
II.1.6 Jenis Penyeberangan 14
II.2 Analisis Permasalahan 16
II.2.1 Analisis Permasalahan Berdasarkan Kondisi Fisik 17
II.2.2 Analisis Permasalahan Berdasarkan Perilaku Tidak Tertib 18

II.2.2.1 Tidak Menggunakan JPO 18
II.2.2.2 Melakukan Pengrusakan 19
II.2.3 Hasil Survei Observasi 20
II.2.4 Wawancara 20
II.3 Analisis 21
II.3.1 Hasil Observasi 21
II.3.2 Hasil Wawancara dengan Dinas Terkait 25
II.4 Resume 27
II.5 Solusi Perancangan 27

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP
III.1 Khalayak Sasaran 28
III.2 Strategi Perancangan 31
III.2.1 Tujuan Komunikasi 32
III.2.2 Pendekatan Komunikasi 32
III.2.3 *Mandatory* 33
III.2.4 Materi Pesan 34
III.2.5 Gaya Bahasa 35
III.2.6 Strategi Kreatif 35
III.2.7 Strategi Media 39
III.2.8 Strategi Distribusi 41
III.3 Konsep Visual 42
III.3.1 Format Desain 42
III.3.2 Tata Letak 43
III.3.2.1 Tata Letak Media Pendukung 44
III.3.3 Tipografi 45
III.3.4 Ilustrasi 47
III.3.5 Warna 48
III.3.6 Audio 49

BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI
IV.1 Media Utama 50

IV.1.1 Teknis Produksi 50
IV.1.2 Pemilihan Kamera dan Lensa 51
IV.1.3 *Software* Penunjang 52
IV.1.4 Anggota Tim 52
IV.2 Teknis Produksi Media Pendukung 53
IV.3 Teknis Editing 53
IV.3.1 *Setting Frame* 54
IV.3.2 Import *Frame* 54
IV.3.3 Pemotongan *Frame* 55
IV.3.4 Penambahan Teks 55
IV.3.5 Penambahan Musik 56
IV.3.6 Proses *Rendering* 56
IV.4 Aplikasi Desain Media Utama 57
IV.5 Media Pendukung 60
IV.5.1 X-Banner 60
IV.5.2 Poster 61
IV.5.3 Stiker 62
IV.5.4 Kaos 63
IV.5.5 *Tote Bag* 64
IV.5.6 Topi 65
IV.5.7 Gantungan Kunci 65
IV.5.8 Sosial Media 66
IV.5.9 DVD (*Digital Video Disc*) 67
IV.5.10 Media Publikasi Video 68

DAFTAR PUSTAKA 70
LAMPIRAN 73