DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACK v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR LAMPIRAN xiv
GLOSARIUM xv
BAB I PENDAHULUAN
I.1 Latar Belakang Masalah 1
I.2 Identifikasi Masalah 2
I.3 Rumusan Masalah 2
I.4 Batasan Masalah 2
I.5 Tujuan & Manfaat Penelitian 3
BAB II MENGENAL KEARIFAN LOKAL JAWA
II.1.1 Kearifan Lokal 5
II.1.2 *Primbon* Jawa 7
II.1.3 Persamaan *Primbon* Dengan Perhitungan Lain 8
II.1.4 Mengenal Sifat dan Keberuntungan Manusia pada Tahi Lalat Berdasarkan *Primbon* Jawa 10
II.2 Analisis Data 16
II.2.1 Sejarah Terbentuknya *Primbon* Jawa 16
II.2.2 Makna Terbentuknya *Primbon* Jawa 16
II.2.3 Kepercayaan Masyarakat Akan Warisan Nenek Moyang 17
II.2.4 Makna dan Keistimewaan *Primbon* Jawa Pada Tahi Lalat 17
II.3 Resume 18
II.4 Solusi 19
BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN
III. 1 Khalayak Sasaran 20
III.1.1 Demografis 20
III.1.2 Geografi 21
III.1.3 Psikografis 22

III.1.4 *Consumer Journey* 22
III.1.5 *Consumer Insight* 25
III. 2 Strategi Perancangan 25
III. 2.1 Tujuan Komunikasi 25
III. 2.2 Pendekatan Komunikasi 26
III. 2.3 Mandatory 29
III. 2.4 Materi Pesan 29
III. 2.5 Gaya Bahasa 29
III. 2.6 Pendekatan Audio 30
III. 2.7 Strategi Kreatif 31
III. 2.8 Strategi Media 39
III. 2.9 Strategi Distribusi & Waktu 41
III. 3 Konsep Visual 42
III. 3.1 Format Desain 43
III. 3.2 Tata Letak 43
III. 3.3 Tipografi 45
III. 3.4 Ilustrasi 47
III. 3.5 Warna 52
III. 3.6 Karakter 55
BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI
IV.1 Teknis Produksi 94
IV.2 Aplikasi Media 102
IV.2.1 Media Utama 102
IV.2.1.1 Isi *E-book* 105
IV.2.2 Media Promosi 108
IV.2.2.1 Banner *Website* 108
IV.2.2.2 Poster Promosi 110
IV.2.2.3 X-Banner 113
IV.2.2.4 Mini X-Banner 115
IV.2.2.5 *Sticker* 117
IV.2.2.6 *Paper Bag* 119
IV.2.2.7 *E-Voucher* 121
IV.2.3 *Gimmick* dan *Merchandise* 122
IV.2.3.1 Kaos 122
IV.2.3.2 *Tote Bag* 124
IV.2.3.3 Mug 126
IV.2.3.4 Bantal 129

IV.2.3.5 Poster Bonus 133
IV.3 Pejabaran Halaman 138
DAFTAR PUSTAKA 140
LAMPIRAN..... 143