

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kerangka Teoritis.....	8
1. Pengertian Analisis.....	8
2. Pengertian Kerajinan.....	8
3. Pengertian Souvenir	10
4. Diorama Boneka.....	10
a. Pengertian Diorama.....	10
b. Pengertian Boneka.....	13

5. Boneka Karya Dikraf	14
6. Pengertian Limbah	15
7. Unsur-unsur Seni Rupa Tiga Dimensi	17
8. Prinsip-prinsip Desain	27
B. Profil Pengrajin Dikraf	39
C. Hasil Penelitian yang Relevan	41
D. Kerangka Konseptual	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	45
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	45
1. Lokasi Penelitian	45
2. Waktu Penelitian	45
B. Populasi dan Sampel Penelitian	46
1. Populasi	46
2. Sampel	47
C. Metode Pengumpulan Data	48
D. Instrumen Penelitian	50
E. Teknik Analisis Data	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Hasil Penelitian	58
B. Pembahasan Penelitian	70
1. Deskripsi Karya	70
2. Potensi Pengembangan	111
3. Temuan Penelitian	116

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	124
A. Kesimpulan	124
B. Saran.....	126
DAFTAR PUSTAKA	128



THE
Character Building
UNIVERSITY