

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN	
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Identifikasi Masalah	3
I.3 Rumusan Masalah	3
I.4 Batasan Masalah.....	4
I.5 Tujuan & Manfaat Perancangan	4
I.5.1 Tujuan Perancangan	4
I.5.2 Manfaat Perancangan	4
BAB II. SILEK HARIMAU SENI BELADIRI KHAS MINANGKABAU	
II.1 Masyarakat Minang.....	5
II.2 Silek Harimau.....	5
II.2.1 <i>Karambiak</i>	12
II.3 Analisis.....	12
II.4 Resume.....	13
II.5 Solusi Perancangan.....	13
BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN	
III.1 Khalayak Sasaran.....	14
III.2 Strategi Perancangan.....	16
III.2.1 Tujuan Komunikasi.....	16

III.2.2 Pendekatan Komunikasi.....	17
III.2.2.1 Pendekatan Visual.....	17
III.2.2.2 Pendekatan Verbal.....	17
III.2.3 <i>Mandatory</i>	18
III.2.4 Materi Pesan.....	19
III.2.5 Gaya Bahasa.....	19
III.2.6 Strategi Kreatif	19
III.2.6.1 <i>Copywriting</i>	20
III.2.6.2 <i>Storyline</i>	20
III.2.6.3 <i>Storyboard</i>	21
III.2.7 Strategi Media.	21
III.2.7.1 Media Utama.....	22
III.2.7.2 Media Pendukung.....	22
III.2.8 Strategi Distribusi dan waktu penyebaran.....	24
III.3 Konsep Visual.....	24
III.3.1 Format Desain.....	25
III.3.2 Tata Letak.....	25
III.3.3 <i>Typografi</i>	26
III.3.4 Ilustrasi.....	27
III.3.5 Warna.....	28
BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI	
IV.1. Konsep Media Utama.....	29
IV.2. Media Pendukung.....	34
	38

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Kegiatan audience.....	18
Tabel III.2 Strategi distribusi.....	26
Tabel III.3 Referensi Visual.....	30

DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN	52