

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| LEMBAR PENGESAHAN | i |
| LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS | ii |
| KATA PENGANTAR | iii |
| ABSTRAK | iv |
| <i>ABSTRACT</i> | v |
| DAFTAR ISI | vi |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| | |
| BAB I. PENDAHULUAN | 1 |
| I.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| I.2 Identifikasi Masalah | 3 |
| I.3 Rumusan Masalah | 3 |
| I.4 Batasan Masalah | 3 |
| I.5 Tujuan & Manfaat Perancangan | 4 |
| I.5.1 Tujuan Perancangan | 4 |
| I.5.2 Manfaat Perancangan | 4 |
| | |
| BAB II. PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH PERANCANGAN INFORMASI KAMPUNG NAGA TASIKMALAYA SEBAGAI TEMPAT WISATA ADAT MELALUI BUKU FOTOGRAFI | 5 |
| II.1 Landasan Teori | 5 |
| II.1.1 Pengertian Kampung | 5 |
| II.1.2 Pengertian Kampung Adat | 5 |
| II.2 Objek Perancangan | 6 |
| II.2.1 Wilayah | 6 |
| II.2.2 Penduduk | 15 |

| | |
|--|----|
| II.2.3 Seni dan Budaya | 16 |
| II.2.4 Sistem Pemerintahan | 20 |
| II.2.5 Keterbukaan Masyarakat Kampung Naga | 24 |
| II.2.6 Wawancara/Internal | 24 |
| II.3 Analisa | 27 |
| II.4 Resume | 28 |
| II.5 Solusi Perancangan | 29 |
| | |
| BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN | 30 |
| III.1 Khalayak Sasaran | 30 |
| III.1.1 <i>Consumer Insight</i> | 32 |
| III.1.2 <i>Consumer Journey</i> | 32 |
| III.2 Strategi Perancangan | 35 |
| III.2.1 Tujuan Komunikasi | 35 |
| III.2.2 Pendekatan Komunikasi | 36 |
| III.2.3 Mandatori | 37 |
| III.2.4 Materi Pesan | 39 |
| III.2.5 Sifat Pesan | 40 |
| III.2.6 Gaya Bahasa | 40 |
| III.2.7 Strategi Kreatif | 41 |
| III.2.7.1 <i>Copywriting</i> | 41 |
| III.2.7.2 <i>Storyline</i> | 43 |
| III.2.7.3 Visualisasi | 46 |
| III.2.8 Strategi Media | 46 |
| III.2.9 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media | 53 |
| III.3 Konsep Visual | 55 |
| III.3.1 Format Desain | 55 |
| III.3.2 Tata Letak (<i>Layout</i>) | 55 |
| III.3.3 Tipografi | 57 |
| III.3.4 Fotografi | 58 |
| III.3.5 Warna | 59 |

| | |
|--|----|
| BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI | 62 |
| IV.1 Media Utama | 62 |
| IV.1.1 Teknis Produksi Media | 71 |
| IV.2 Media Pendukung | 73 |
| IV.2.1 Visual <i>Promotion</i> | 82 |
| IV.2.2 <i>Gimmick</i> | 83 |
| | |
| DAFTAR PUSTAKA | 89 |
| LAMPIRAN | 92 |