

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	
I.1 Latar Belakang Masalah	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. PROGRAM <i>DJ BATTLE</i> DI ICEPERIENCE.....	
II.1 Pengertian Seni Perunjukan.....	6
II.1.1 Profile PT. Djarum.....	6
II.1.2 DJ Battle.....	7
II.1.3 Iceperience DJ Battle.....	8
II.1.4 Tujuan Iceperience DJ Battle.....	8
II.2 Program Iceperience DJ Battle.....	9
II.3 Analisis.....	9
II.3.1 Analisis Media.....	10
II.3.2 Hasil Kuesioner.....	13
II.3.3 Analisis SWOT.....	15

II.4 Resume.....	16
II.5 Solusi Permasalahan.....	16
BAB III. SOLUSI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN.....	
III.1. Khalayak Sasaran	18
III.1. 1 <i>Segmentation</i>	18
III.1.2. <i>Positioning</i>	20
III.2. Strategi Perancangan.....	20
III.2.1. Tujuan Komunikasi.....	21
III.2.2 Pendekatan Komunikasi.....	21
III.2.3. <i>Mandatory</i>	23
III.2.4. Materi Pesan.....	24
III.2.5. Gaya Bahasa	24
III.2.6. Strategi Kreatif.....	24
III.2.6.1. AISAS.....	25
III.2.7. Strategi Media.....	32
III.2.8. Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media.....	34
III.3. Konsep Visual.....	36
III.3.1. Format Desain	36
III.3.2. Tata Letak (<i>Layout</i>).....	37
III.3.3. Tipografi	37
III.3.4. Ilustrasi.....	38
III.3.5. Warna.....	40
BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI.....	
IV.1. Media Utama.....	41
IV.1.1. Teknis Produksi Media.....	41
IV.1.1.1. Pra Produksi.....	41
IV.1.1.2. Produksi.....	44
IV.1.1.3. Pasca Produksi.....	44
IV.1.1.4. <i>Screenshot</i> Iklan Video Promosi.....	46
IV.2. Media Pendukung.....	50

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	
V.1. Kesimpulan.....	57
V.2. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	59
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	71