DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL x
KOSAKATA/*GLOSSARY* xi

BAB I PENDAHULUAN 1
I.1 Latar Belakang Masalah 1
I.2 Identifikasi Masalah 3
I.3 Rumusan Masalah 3
I.4 Batasan Masalah 4
I.5 Tujuan Perancangan 4

BAB II PEMBAHASAN SALAFI DAN PONDOK PESANTREN SUKAMISKIN
II.1 Landasan Teori
II.1.1 Pendidikan 5
II.1.2 Pesantren 6
II.1.3 *Salafi* 7
II.1.4 Ciri Khas Pesantren *Salaf* 8
II.2 Pesantren Sukamiskin 10
II.2.1 Sejarah Awal Pesantren Sukamiskin 10
II.2.2 Sejarah Asal Mula Pesantren Sukamiskin 12
II.2.3 Masa Kepemimpinan 12
II.2.3.1 Masa Kepemimpinan K.H.R.A Dimyati 12
II.2.3.2 Periode Kedua 12

II.2.3.3 Periode Ketiga 13
II.2.3.4 Periode Keempat 13
II.2.4 Pengasuh Pimpinan Pesantren Sukamiskin 13
II.2.5 Visi Dan Misi Pesantren Sukamiskin 14
II.2.5.1 Visi Pesantren Sukamiskin 14
II.2.5.2 Misi Pesantren Sukamiskin 14
II.2.6 Struktur Organisasi Koperasi Pondok Pesantren Sukamiskin 14
II.3 Analisa S.W.O.T 15
II.4 Target Audience 17
II.5 Solusi Permasalahan 18
II.5.1 Media Informasi 19
II.5.1.1 Definisi Media Informasi 19
II.5.1.2 Jenis – jenis Media Informasi 20
II.5.2 Film Dokumenter 20
II.5.2.1 Unsur Pembuatan Film 21

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL
III.1 Strategi Perancangan 23
III.1.1 Tujuan Komunikasi 23
III.1.2. Pendekatan Komunikasi 23
III.1.2.1 Pendekatan Komunikasi Visual 24
III.1.2.2 Pendekatan Komunikasi Verbal 24
III.1.3 Materi Pesan 25
III.1.4 Gaya Bahasa 25
III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan 26
III.1.5.1 *Consumer Insight* 26
III.1.5.2 *Consumer Journey* 26
III.1.6 Strategi Kreatif 27
III.1.6.1 *Storyboard & Storyline* 28
III.1.7 Strategi Media 30
III.1.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media 30
III.2 Konsep visual 31

III.2.1 Format Desain 31
III.2.2 Tata Letak (*Layout*) 32
III.2.3 Huruf 34
III.2.4 Illustrasi 35
III.2.5 Warna 36

BAB IV TEKNIS PRODUKSI MEDIA
IV.1 Teknis Produksi 37
IV.2 Film Dokumenter 37
IV.2.1 Pra Produksi 37
IV.2.2 Produksi 38
IV.2.3 Pasca Produksi 39
IV.2.4 *Hardware* 40
IV.2.5 *Software* 41
IV.3 Media Pendukung 42
IV.3.1 Poster 42
IV.3.2 Kemasan DVD 43
IV.3.3 *Mobile Banner* 44
IV.3.3 *X-Banner* 44

DAFTAR PUSTAKA 46
LAMPIRAN 47