DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR i
ABSTRAK ii
ABSTRACT iii
DAFTAR ISI iv
DAFTAR GAMBAR vi
DAFTAR TABEL vii
DAFTAR LAMPIRAN viii

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

BAB II. MUSIK ELEKTRONIK (*ELECTRONIC DANCE MUSIC*), *DISC JOCKEY* DAN PANDANGAN MASYARAKAT
II.1 Definisi Musik Elektronik (*Electronic Dance Music*) 5
II.1.1 Jenis-Jenis Musik Elektronik 6
II.2 Definisi *Disc Jockey* 7
II.2.1 Sejarah awal mula *Disc Jockey* 9
II.2.2 Jenis-Jenis *Disc Jockey* 11
II.2.3 Fungsi *Disc Jockey* 13
II.3 Analisa *Disc Jockey* 14
II.3.1 Wawancara 14
II.3.2 Hasil Kuesioner *Offline* Kepada Remaja di Kota Bandung Terhadap *Disc Jockey* 15
II.3.3 Hasil Kuesioner *Online* Kepada Masyarakat Pengguna Internet Terhadap *Disc Jockey* 16
II.4 Resume 18

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan 19
III.1.1 Tujuan Komunikasi 19
III.1.2 Pendekatan Komunikasi 19
III.1.3 Materi Pesan 20
III.1.4 Gaya Bahasa 20
III.1.5 Khayalak Sasaran Perancangan 21
III.1.6 Mandatory 23
III.1.7 Strategi Kreatif 23
III.1.8 Strategi Media 24
III.1.9 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media 26
III.2 Konsep Visual 27
III.2.1 Format Desain 27
III.2.2 Tata Letak (*Layout*) 28
III.2.3 Huruf 28
III.2.4 Ilustrasi 30
III.2.5 Warna 31

BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Prerangkat Produksi 32
IV.2 Pra Produksi 33
IV.3 Teknik Produksi 34
IV.3.1 Proses Produksi 34
IV.4 Media Utama 34
IV.4.1 Video Dokumenter 34
IV.4.2 *Storyboard* 35
IV.5 Media Pendukung 36

DAFTAR PUSTAKA 44
LAMPIRAN 46