DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR LAMPIRAN x
GLOSSARY xii

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 Perancangan 3
I.6 Manfaat Perancangan 4

BAB II KUDA RENGGONG KHAS SUMEDANG 5
II.1 Sejarah Kuda Renggong 5
II.2 Pengertian Kuda Renggong 6
II.3 Cara Melatih Kuda Renggong 6
II.4 Tata Rias busana Kuda Renggong dan Penunggangnya 7
II.4.1 Tata Rias Busana Kuda Renggong 7
II.4.2 Tata Rias Penunggang Kuda 8
II.5 Alat Musik dan Pengiring 8
II.6 Bentuk Penyajian Kesenian Kuda Renggong 10
II.7 Makna Simbolis Kesenian Kuda Renggong 13
II.8 Fungsi Kesenian Kuda Renggong 14
II.9 Analisis Masalah 15

II.10 Usulan Perancangan 16
II.11 Khalayak Sasaran 16

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL MEDIA INFORMASI 18
III.1 Strategi Perancangan 18
III.1.1 Tujuan Komunikasi 18
III.1.2 Pendekatan Komunikasi 18
III.1.3 Materi Pesan 19
III.1.4 Gaya Bahasa 20
III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan 20
III.1.6 Strategi Kreatif 20
III.1.7 Strategi Media 21
III.1.7.1 Media Utama 22
III.1.7.2 Media Pendukung 22
III.1.8 Strategi Distribusi 24
III.2 Konsep Visual 25
III.2.1 Format Desain 25
III.2.2 Tata Letak (*Layout*) 25
III.2.3 Huruf 30
III.2.4 Ilustrasi 31
III.2.5 Warna 34

BAB IV TEKNIS PRODUKSI 36
IV.1 Media Utama 36
IV.1.1 Proses Perancangan Buku Kesenian Tradisional Kuda Renggong 36
IV.1.2 Konsep Visual Sampul Depan dan Belakang 40
IV.1.3 Isi Buku 41
IV.2 Media Pendukung 43
IV.2.1 Poster 43
IV.2.2 *Flyer* 44
IV.2.3 Pembatas Buku 45

IV.2.4 Tas *Spunbond* 45
IV.2.5 Stiker 46
IV.2.6 *X-Banner* 46
IV.2.7 Jejaring Sosial 47
IV.2.8 *T-shirt* 51

DAFTAR PUSTAKA 52
LAMPIRAN 54