KATA PENGANTAR

Puji syukur terpanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga tugas akhir ini dapat selesai tepat pada waktunya. Laporan tuga akhir ini adalah rangkaian dari mata kuliah tugas akhir yang disusun setelah melakukan penelitian selama kurang lebih satu semester. Dan penulisan laporan tugas akhir ini dimaksudkan dalam melengkapi dan memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Desain pada bidang keahlian Desain Komunikasi Visual Universitas Komputer Indonesia.

Judul laporan ini adalah Perancangan Media Informasi Buku Panduan Kesenian Tradisional Ludruk Surabaya. Pemilihan judul ini dilandasi adanya keinginan untuk mengetahui dan memaparkan elemen pembentuk pementasan dan jenis-jenis pementasan ludruk, sehingga menarik perhatian masyarakat di tengah perkembangan jaman dan semaraknya kebudayaan asing yang masuk ke Indonesia.

Harapan laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya sebagai bahan referensi. Dengan masa dan sumber data yang terbatas, disadari bahwa tugas akhir ini terdapat kekurangan. Oleh karena itu mohon semua pihak untuk memaklumi adanya.

Bandung, Februari 2011

KATA PENGANTAR…… i

DAFTAR ISI…… ii

DAFTAR GAMBAR…….. vi

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah…….. 1

1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah……... 4

1.3. Tujuan Perancangan…….. 5

1.4. Definisi Kata Kunci…… 6

BAB II

KESENIAN TEATER TRADISIONAL LUDRUK

KOTA SURABAYA

2.1. Surabaya Sebagai Kota Multietnis…… 8

2.2. Pengertian Kesenian Teater Tradisional..…… 9

2.3. Kesenian Tradisional Kota Surabaya……..…… 10

2.4. Sejarah Ludruk…… 11

2.5. Kesenian Teater Tradisional Ludruk……. 13

2.5.1. Kesenian Ludruk…… 13

2.5.2. Bentuk Media Penyajian Ludruk……..…… 13

2.6. Elemen Pembentuk Pementasan Ludruk…..…….. 14

2.6.1. Ngremo…….. 14

2.6.2. Dagelan…….. 16

2.6.3. Selingan……..…… 18

2.6.4 Cerita…….. 18

2.7. Jenis – Jenis Ludruk…….. 19

2.8. Alat pementasan Ludruk…….. 21

2.9. Kostum Pementasan Ludruk…….. 22

BAB III

STRATEGI PERANCANGAN

DAN KONSEP VISUAL

3.1. Strategi Komunikasi…..…… … 23

3.2. Tujuan Komunikasi…… … 24

3.3. Target Audience…… … 24

3.4. Strategi Kreatif…….…. 25

3.5. Strategi Media…….. … 26

3.6. Konsep Visual…… … 27

3.6.1. Konsep Visual Cover Buku…….. 27

3.6.2. Layout Buku…… … 29

3.6.3. Arah Baca…….. 32

3.6.4. Warna…….. 32

3.6.5. Tipografi…….. 33

3.6.6. Elemen Visual……. 36

BAB IV

MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

4.1. Software

4.1.1. Adobe Illustrator CS3…… . 38

4.1.2. Adobe Photoshop CS3……. 38

4.1.3. Adobe Indesign CS3……. 38

4.2. Media dan Teknis Produksi

4.2.1. Buku Panduan Ayo Ngeludruk……. 39

4.2.2. Brosur…….. 40

4.2.3. Hanging Mobile……. 41

4.2.4. Poster…….. 42

4.2.5. Standing Banner……... 43

4.2.6. Display Rak Buku……. 44

DAFTAR REFERENSI…… vii

DAFTAR PUSTAKA……... viii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1.	Situs resmi pemerintah daerah Surabaya……	3
Gambar 2.1.	Tari Remo…….	10
Gambar 2.2.	Kentrunk……	10
Gambar 2.3.	Proscenium Frontal…….	14
Gambar 2.4.	Ngremo Putri……	15
Gambar 2.5.	Pemain Dagelan……..	17
Gambar 2.6.	Ludruk Tobong……	19
Gambar 2.7.	Belakang Panggung……	22
Gambar 3.1.	Panggung Taman Hiburan Rakyat 2010……..	27
Gambar 3.2.	Telapak kaki……	28
Gambar 3.3.	Cover Buku……	28
Gambar 3.4.	Warna yang digunakan pada cover……..	29
Gambar 3.5.	Layout Bab I……..	30
Gambar 3.6.	Layout Bab II……	30
Gambar 3.7.	Layout Bab III……	31
Gambar 3.8.	Arah Baca……	32
Gambar 3.9.	Warna dalam buku……..	32
Gambar 3.10.	Font Arial Rounded MT Bold……	33

Gambar 3.11.	Font Times Sans Serif…….	34
Gambar 3.12.	Penempatan Quates……..	35
Gambar 3.13.	Font Times New Roman…….	35
Gambar 3.14.	Penempatan Infografis……..	37
Gambar 4.1.	Front cover…….	38
Gambar 4.2.	Brosur……..	39
Gambar 4.3.	Hanging Mobile…….	40
Gambar 4.4.	Poster……..	41
Gambar 4.5.	Standing Banner……...	42
Gambar 4.6.	Display Rak Buku…….	43