DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii

KATA PENGANTAR iii

ABSTRAK iv

ABSTRACT vi

DAFTAR ISI vii

DAFTAR GAMBAR xii

DAFTAR TABEL xiv

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 4

BAB II TEKNIK MENDAKI GUNUNG (PENDAKIAN MALAM) 5

II.1 Karakteristik Gunung-Gunung Api di Indonesia 5

II.2 Sejarah Letusan Gunung-Gunung di Indonesia 5

II.2.1 Erupsi Gunung Papandayan 1772 dan 2002 di Jawa Barat 5

II.2.2 Letusan Tambora (1815) di Pulau Sumbawa 6

II.2.3 Letusan Gunung Krakatau (1883) di Selat Sunda 7

II.2.4 Letusan Gunung Kelud di Jawa Timur 8
II.2.5 Letusan Gunung Agung di Bali 9
II.2.6 Letusan Gunung Merapi di Jawa Tengah 9
II.2.4 Letusan Gunung Semeru di Jawa Timur 9
II.3 Pengertian Mendaki Gunung 12
II.4 Teknik Pendakian Gunung di Indonesia 12
II.4.1 Peta 13
II.4.2 Skala 14
II.4.3 Menentukan Arah Perjalanan dan Posisi dalam Peta 14
II.4.4 Penggunaan Kompas 18
II.4.5 Peka dalam Perjalanan 19
II.4.6 Persiapan Fisik 19
II.5 Teknik Pendakian Mendekati Puncak Gunung (*Summit Attack*) 21
II.6 Pengertian Media Komunikasi 22
II.6.1 Klasifikasi Media Komunikasi 23
II.7 Film 26
II.8 Jenis-Jenis Film 26
II.9 Klasifikasi Film berdasarkan Fungsinya 27
II.9.1 Klasifikasi Film berdasarkan Maksud Pembuatan 28
II.10 Film Pendek 28

II.11 *Genre* Film 29

II.12 Data Lapangan 30

II.12.1 Media Film Menjadi Representasi Gunung di Indonesia 31

II.12.1.1 Menggunakan Celana *Jeans* 32

II.12.1.1 Tidak Membawa Perbekalan Air yang Cukup 33

II.12.1.1 Informasi yang Kurang Tepat 33

II.12.2 Fenomena Pendaki Pemula 34

II.12.3 Fenomena Kasus Pendaki di Gunung-Gunung Berapi Aktif 36

II.12.3.1 Kasus Pendaki di Gunung Semeru 37

II.12.3.2 Kasus Pendaki di Gunung Rinjani 38

II.12.3.3 Kasus Pendaki di Gunung Kerinci 39

II.12.3.4 Kasus Pendaki di Gunung Slamet 40

II.13 Target Audiens 41

II.14 Analisa Permasalahan 43

II.14.1 Pemahaman Medan Pendakian 43

II.14.2 Obsesi Menuju Puncak Gunung 43

II.14.3 Pemahaman Teknik Pendakian Malam 43

II.15 Kesimpulan dan Solusi 43

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL 44

III.1 Strategi Perancangan 44

III.1.1 Tujuan Komunikasi 44
III.1.2 Pendekatan Komunikasi 45
III.1.2.1 Pendekatan Komunikasi Visual 45
III.1.2.2 Pendekatan Komunikasi Verbal 46
III.1.3 Materi Pesan 46
III.1.4 Sasaran Perancangan 46
III.1.5 Strategi Kreatif 47
III.1.6 Strategi Media 49
III.1.7 Strategi Distribusi 50
III.2 Konsep Visual 51
III.2.1 Ide Cerita 51
III.2.2 Premis / Inti Cerita 52
III.2.3 Sinopsis 52
III.2.5 Naskah Dialog 54
III.2.6 *Shot List* 55
III.2.7 Format Desain 55
III.2.8 Studi Karakter 56
III.2.9 Musik 58
III.2.9 Warna 59
III.2.10 Tipografi 60

BAB IV TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA 61

IV.1. Media Utama 61

IV.1.1 Film Dokudrama Pendek 61

IV.1.1 Tahap Pra Produksi 61

IV.1.2 Tahap Produksi 69

IV.1.3 Tahap Paska Produksi 74

IV.1.4 Tata Letak Tipografi 76

IV.2 Media Pendukung 77

IV.2.1 Poster 77

IV.2.2 *Tshirt* 78

IV.2.3 *Sticker* 78

IV.2.4 Buku Saku 79

IV.2.5 *Packaging Box* 79

IV.2.6 *Movie Trailer* 80

IV.2.7 *X Banner Indoor* 81

Daftar Pustaka

Lampiran