DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR LAMPIRAN 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 dan Manfaat 4
I.5.1 Tujuan 4
I.5.2 Manfaat 4

BAB II MUSEUM R.A.A. ADIWIDJAJA GARUT 5
II.1 Landasan Teori 5
II.1.1 Definisi Museum 5
II.1.2 Definisi Sejarah 5
II.1.3 Definisi Budaya 6
II.1.4 Definisi Kampanye 7
II.1.5 Tujuan Kampanye 7
II.2 Profil Museum R.A.A. Adiwidjaja 7
II.2.1 Sejarah 7

II.2.2 Fasilitas 8
II.2.3 Struktur Pengurus 12
II.2.4 Program 12
II.3 Analisa 13
II.4 Khalayak 16
II.5 Resume Perancangan 17

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL 18
III.1 Strategi Perancangan 18
III.1.1 Tujuan Komunikasi 19
III.1.2 Pendekatan Komunikasi 19
III.1.2.1 Pendekatan Visual 19
III.1.2.2 Pendekatan Verbal 19
III.1.3 Materi Pesan 20
III.1.4 Gaya Bahasa 20
III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan 20
III.1.6 *Mandatory* 22
III.1.7 Strategi Kreatif 23
III.1.8 Strategi Media 26
III.1.9 Strategi Distribusi 29
III.2 Konsep Visual 30
III.2.1 Format Desain 30
III.2.2 Format Event 31
III.2.3 Tata Letak (*layout*) 32
III.2.4 Huruf 33
III.2.5 Ilustrasi 34
III.2.6 Warna 36

BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI 39
IV.1 Tahap Pra Produksi 39

IV.1.1 Tahap Pengumpulan Data 39
IV.2 Tahap Produksi 39
IV.3 Aplikasi Media dan Hasil Akhir 41

DAFTAR PUSTAKA 56
LAMPIRAN 57