DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR ii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR LAMPIRAN xii

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 KESENIAN LODONG GEJLIG, SEJARAH DAN KEHIDUPAN SOSIAL
II.1.1 Pengetian Seni 5
II.1.2 Seni Dan Budaya 5
II.1.3 Pengertian Lodong Gejlig 6
II.1.4 Sejarah Singkat Kesenian Lodong Gejlig 6
II.1.5 Kehidupan Sosial Kesenian Lodong Gejlig 8
II.1.6 Jeni salat musik lodong Gejlig 8
II.1.7 Desa Mandalagiri 10
II.1.7.1 Komunitas Sanggar Seni Sekar Galih 11
II.1.7.2 Visi dan Misi 13
II.1.7.3 Tujuan Komunitas Sanggar Seni Sekar Galih 13
II.1.7.4 Usaha usaha 14

II.1.7.5 Keanggotaan Komunitas Sanggar Seni Sekar Galih 14
II.2.Objek Penelitian 14
II.2.1 Perspektif Masyarakat tentang Kesenian Lodong Gejlig 14
II.2.2 Pengetahuan Masyarakat Tentang Seni Lodong Gejlig 15
II.3 Analisa 17
II.3.1 Hasil Data Wawancara / interview 17
II.3.2 Hasil Data Responden Kuesioner 19
II.4 Solusi 22
II.4.1 *Video Profile* 22
II.4.2 *Resume* 23
II.4.3 Solusi Perancangan 24

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran 25
III.2 Strategi Perancangan 30
III.2.1 Tujuan Komunikasi 31
III.2.2 Pendekatan Komunikasi 32
III.2.3 *Mandatory* 33
III.2.4 Materi Pesan 36
III.2.5 Gaya Bahasa 36
III.2.6 Strategi Kreatif 37
III.2.6.1 Metode AISAS 43
III.2.7 Strategi Media 44
III.2.8 Strategi Distribusi 48
III.3 Konsep Visual 49
III.3.1 Format Desain 51
III.3.2 Tata Letak 52
III.3.3 Tipografi 53
III.3.4 Ilustrasi 54
III.3.5 Warna 56
III.3.6 Audio 58

BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Media Utama 60
IV.1.1 Teknis Produksi 60
IV.1.2 *Software* Penunjang 65
IV.1.3 Anggota Tim 65
IV.2 Teknis Produksi Media Pendukung 66
IV.3 Teknis Editing 66
IV.3.1 *Setting Frame* 66
IV.3.2 *Import Frame* 67
IV.3.3 Pemotongan *Frame* 68
IV.3.4 Penambahan Transisi Video 68
IV.3.5 Penambahan Teks 69
IV.3.6 Penambahan Teks Dan Suara 70
IV.3.7 Proses *Rendering* 70
IV.4 Aplikasi Desain Media Utama 72
IV.5 Media Pendukung 74
IV.5.1 *X-Banner* 74
IV.5.2 Poster 75
IV.5.3 *Sticker* 77
IV.5.4 Kaos 79
IV.5.5 Sosial Media 80
IV.5.6 *Name Tag* 81
IV.5.7 DVD 81
IV.5.8 Media Publikasi Video 82
IV.5.9 *Gimmick* 83

DAFTAR PUSTAKA 84
LAMPIRAN 87