DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ……. i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS …… 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 dan Manfaat Penelitian 4

BAB II KESENIAN SINTREN 5
II.1 Indramayu 5
II.2 Kesenian dan Budaya Indramayu 5
II.3 Pengertian Kesenian Sintren 5
II.4 Sejarah Sintren 6
II.4.1 Pertunjukan Sintren 8
II.5 Analisa Permasalahan ……. 12
II.6 Kuisioner dan Wawancara ..…… 13
II.7 Laporan Hasil Kuisioner Sintren ……..…….. 16
II.8 Resume Yang Mengarah Pada Solusi Perancangan ……..... 17

BAB III STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN ……... 18
III.1 Khalayak Sasaran..... 18

III.2 Strategi Perancangan 19
III.2.1 Tujuan Komunikasi..... 19
III.2.2 Pendekatan Komunikasi 20
III.2.3 Mandatory 22
III.2.4 Materi Pesan 22
III.2.5 Gaya Bahasa 22
III.2.6 Khalayak Sasaran Perancangan 23
III.2.7 Strategi Kreatif 24
III.2.7.1 *Copywriting* 24
III.2.7.2 Sinopsis. 25
III.2.8 Strategi Media..... 34
III.2.8.1 Media Utama 35
III.2.8.2 Media Pendukung 36
III.2.9 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran 38
III.3 Konsep Visual 39
III.3.1 Format Desain 39
III.3.2 Tata Letak 41
III.3.3 Tipografi 44
III.3.4 Ilustrasi 45
III.3.5 Warna 46
III.3.6 Karakter 48

BAB IV TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA 52
IV.1 Teknis Produksi 52
IV.2 Sketsa Buku Ilustrasi 53
IV.3 Perancangan Visual 54
IV.3.1 Perancangan Sampul Buku Ilustrasi 54
IV.3.2 Perancangan Isi Buku Ilustrasi 56
IV.3.3 Perancangan *Ebook* Sebagai Media Pendukung 57
IV.3.4 Sketsa Tata Letak *Ebook* 57
IV.3.5 Perancangan Sampul *Ebook* 59
IV.3.6 Perancangan Isi *Ebook* 60

IV.3.7 Pengaplikasian *Ebook* ……... 61
IV.4 Aplikasi Media Pendukung ……... 62
IV.5 Aplikasi Media Sosial ……... 65
IV.6 Aplikasi *Merchandise* ……...…… 66

DAFTAR PUSTAKA …….. xiii
LAMPIRAN ……. xv