DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA TUGAS AKHIR ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii
GLOSSARY xiv

BAB 1 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 Perancangan 4
I.5.1 Tujuan Perancangan 4
I.5.2 Manfaat Perancangan 4

BAB II TEKNIK DASAR GITAR *RHYTHM* METALCORE 5
II.1 Landasan Teori 5
II.1.1 Metalcore 5
II.1.2 Gitar Elektrik 8
II.1.2.1 Bagian – bagian Gitar Elektrik 9
II.2 Objek Penelitian 9
II.2.1 Gitar Metalcore 9
II.2.1.1 Rekomendasi Alat 10
II.2.1.2 Tutorial Teknik Dasar 14

II.3 Analisa 27
II.3.1 Observasi (Studi Media) 27
II.3.2 Kuisioner 29
II.4 Resume 32
II.5 Solusi Perancangan 32

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN 33
III.1 Khalayak Sasaran 33
III.2 Strategi Perancangan 36
III.2.1 Tujuan Komunikasi 37
III.2.2 Pendekatan Komunikasi 37
III.2.2.1 Pendekatan Visual 38
III.2.2.2 Pendekatan Verbal 39
III.2.3 *Mandatory* 40
III.2.4 Materi Pesan 41
III.2.5 Gaya Bahasa 42
III.2.6 Strategi Kreatif 42
III.2.7 Strategi Media 43
III.2.7.1 Media Utama 43
III.2.7.2 Media Pendukung 48
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media. 50
III.3 Konsep Visual 52
III.3.1 Format Video 53
III.3.2 Tata Letak (*Layout*) 53
III.3.3 Tipografi 56
III.3.4 Elemen Visual 58
III.3.5 Warna 59
III.3.6 Audio 61

BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI 62
IV.1 Media Utama 64

IV.2.Media Pendukung 69
IV.2.1.Poster A3 69
IV.2.2.*X-Banner* 71
IV.2.3.Konten Instagram 72
IV.2.4.*Strap* 73
IV.2.5.*T-Shirt* 74
IV.2.6.*Softcase* Gitar 75
IV.2.7. *Handband* 76
IV.2.8. Senar D'Addario 76
IV.2.9. *Pick* Gitar 77
IV.3.0. Konten, *Banner, Channel* Youtube 78

DAFTAR PUSTAKA 79
LAMPIRAN 82