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 DIAGRAM xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii

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 3
1.5.1 Tujuan Perancangan 3
1.5.2 Manfaat Perancangan 4

BAB II GURUH SOEKARNO PUTRA SEBAGAI MUSISI INDONESIA
II.1 Guruh Soekarno Putra 5
II.1.1 Profil Guruh Soekarno Putra 5
II.1.2 Guruh Soekarno Putra sebagai Seniman 6
II.1.3 Diskografi Guruh Soekarno Putra 8
II.1.3.1 Album Musik dari Guruh Soekarno Putra 8
II.1.3.2 *Single* Guruh Soekarno Putra (Festival Lagu Pop Nasional) 9
II.1.3.3 Pagelaran-pagelaran dari Guruh Soekarno Putra 9
II.1.3.4 Prestasi dari Guruh Soekarno Putra 10
II.2 Karya Musik Guruh Soekarno Putra 10

II.3 Analisa 12
II.3.1 Wawancara dengan Ahli 12
II.3.2 Kuesioner 14
II.4 Resume 22
II.5 Solusi Perancangan 22

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN
III.1 Khalayak Sasaran 24
III.1.1 Segmentasi 24
III.1.2 *Consumer Journey* 25
III.1.3 *Consumer Insight* 26
III.2 Strategi Perancangan 26
III.2.1 Tujuan Komunikasi 27
III.2.2 Pendekatan Komunikasi 27
III.2.3 *Mandatory* 29
III.2.4 Materi Pesan 30
III.2.5 Gaya Bahasa 30
III.2.6 Strategi Kreatif 30
III.2.7 Strategi Media 33
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran 35
III.3 Konsep Visual 38
III.3.1 Format Desain 38
III.3.2 Tata Letak 40
III.3.3 Tipografi 41
III.3.4 Warna 42
III.3.5 Ilustrasi 43

BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI
IV.1 Media Utama 44
IV.1.1 Material Media 44
IV.1.2 Pra Produksi 45
IV.1.3 Produksi 45

IV.2 Teknis Produksi Media 49
IV.2.1 Media Utama 49
IV.2.2 Media Pendukung 56

DAFTAR PUSTAKA 66
LAMPIRAN 68