DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR DIAGRAM xv
DAFTAR LAMPIRAN xvi

BAB I PENDAHULUAN 1
I.1 Latar Belakang Masalah 1
I.2 Identifikasi Masalah 2
I.3 Rumusan Masalah 2
I.4 Batasan Masalah 3
I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan 3
II.5.1 Tujuan Perancangan 3
II.5.2 Manfaat Perancangan 3
BAB II KEBUDAYAAN SUKU SERAWAI 4
II.1 Kebudayaan 4
II.1.1 Pengertian Kebudayaan 4
II.2 Kesenian 5
II.2.1 Pengertian Kesenian 5
II.2.1 Seni Sebagai Simbol 5
II.3 Suku Serawai 5
II.3.1 Sejarah Suku Serawai 5
II.4 Tari Andun 8
II.4.1 Pengertian Tari 8
II.4.2 Sejarah Tari Andun 8
II.4.3 Bentuk Penyajian Tari Andun 13

II.4.4 Makna Simbolik Pada Tari Andun 22
II.5 Upaya Pemerintah 23
II.6 Persepsi Masyarakat 24
II.7 Analisis 24
II.7.1 Analisis 5W1H 24
II.7.1 Analisis Wawancara 26
II.7.1 Analisis Kuesioner 28
II.8 Resume 35
II.9 Solusi Perancangan 36
BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN 37
III.1 Khalayak Sasaran 37
III.1.1 *Consumer Insight* 37
III.1.2 *Consumer Journey* 38
III.2 Strategi Perancangan 40
III.2.1 Tujuan Komunikasi 41
III.2.2 Pendekatan Komunikasi 41
III.2.3 *Mandatory* 43
III.2.4 Materi Pesan 44
III.2.5 Gaya Bahasa 45
III.2.6 Strategi Kreatif 46
III.2.6.1 *Copywriting* 46
III.2.6.1 Ide Cerita dan Sinopsis 46
III.2.6.2 *Storyline* 47
III.2.6.3 *Storyboard* 53
III.2.6.4 Audio 62
III.2.7 Strategi Media 62
III.2.7.1 Media Utama 63
III.2.7.2 Media Pendukung 63
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu penyebaran Media 65
III.3 Konsep Visual 68
III.3.1 Format Desain 68
III.3.2 Tata Letak 71

III.3.3 Tipografi 74
III.3.3.1 *Font* 74
III.3.4 Ilustrasi 76
III.3.4.1 Ilustrasi Wedha's Pop Art Potrait 76
III.3.5 Warna 78
III.3.6 Audio 81
BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI 83
IV.1 Media Utama 83
IV.1.1 Video Profil 83
IV.2 Teknis Produksi 90
IV.2.1 Pra Produksi 90
IV.2.2 Produksi 91
IV.2.3 Pasca Produksi 97
IV.2.4 Pasca Produksi 100
IV.3 Media Pendukung 101
IV.3.1 Poster 101
IV.3.2 *X-Banner* 105
IV.3.3 *Mini X-Banner* 107
IV.3.4 Pamflet 108
IV.3.5 *Merchandise* 110
IV.4 Aplikasi Media 119
IV.4.1 Youtube 110
DAFTAR PUSTAKA 120
LAMPIRAN 124