

DAFTAR ISI

COVER DALAM.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL DAN GRAFIK	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii

BAB I : PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	4
1.4 Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.5 Skema Perancangan.....	5

BAB II : LANDASAN TEORI

2.1 Kampanye Sosial.....	6
2.2 Komunitas.....	7
2.3 Komunikasi.....	7
2.4 Komunikasi Sosial Budaya	9
2.5 Manusia Sebagai Pewaris Budaya	11
2.6 Kelebihan Seni Musik Sunda	12
2.7 Hambatan-Hambatan Pelestarian Kesenian Sunda	13
2.8 Media Komunikasi	14

BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH

3.1 Data dan Fakta.....	15
3.1.1 Sumber Data.....	15
1. Wawancara Kepada Bapak Tan Deseng Pemilik Padepokan.....	15
A. Nilai-Nilai Seni Sunda	15
B. Peran Kesenian Sunda Dalam Kehidupan Sehari-Hari	17
C. Sejarah Budaya dan Kesenian	17
D. Sejarah Budaya dan Kesenian Indonesia	18
E. Sejarah Budaya dan Kesenian Sunda	19
2. Observasi di Sanggar Padepokan Pasundan Asih	21
A. Profil Tan Deseng dan Padepokan Pasundan Asih	21
B. Tujuan Padepokan Pasundan Asih	23

3. Studi Pustaka dari Buku, Koran, Majalah dan Internet	24
A. Keanekaragaman Bangsa Indonesia	24
B. Pentingnya Peran Suatu Seni dan Budaya Untuk Kedaulatan Bangsa	25
C. Manusia Sebagai Pewaris Budaya	29
D. Jenis-Jenis Kesenian Sunda	32
1. Sisingaan	32
2. Wayang Golek	32
3. Pencak Silat	33
4. Seni Tari	33
5. Seni Karawitan Sunda	37
A. Sejarah Karawitan	37
B. Pengertian Karawitan	39
C. Fungsi Karawitan	39
D. Fungsi Karawitan Dalam Sejarah	41
E. Jenis-Jenis Karawitan	42
F. Gamelan	42
G. Tata Cara Karawitan	43
H Seni Karawitan di Zaman Modern	45
4. Kuesioner Terhadap Masyarakat Kota Bandung Secara Acak	46

3.2 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta	52
3.2.1 Segmentasi, Targeting, Positioning	52
3.2.2 S.W.O.T	53

BAB IV: PEMECAHAN MASALAH

4.1 Konsep Komunikasi	55
4.2 Konsep Kreatif	56
4.3 Konsep Media	57
4.4 Timeline	60
4.5 Hasil Karya	61
1. Logo	61
2. Poster.	63
3. Flyer	76
4. Brosur	77
5. Banner	80
6. Website.	82
7. Iklan internet	83
8. Merchandise.....	88
9. Spanduk.....	90
10. Ambient media	92
4.6 Budgeting.....	99

BAB V : PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	104
5.2 Saran	105
DAFTAR PUSTAKA.....	xvi
DAFTAR ISTILAH.....	
UCAPAN TERIMA KASIH.....	
DATA PENULIS.....	

DAFTAR TABEL DAN GRAFIK

BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH

Grafik 1. Kwesioner 1	46
Grafik 2. Kwesioner 2	47
Grafik 3. Kwesioner 3	48
Grafik 4. Kwesioner 4	48
Grafik 5. Kwesioner 5	49
Grafik 6. Kwesioner 6	50
Grafik 7. Kwesioner 7	50
Grafik 8. Kwesioner 8	51

BAB IV : PEMECAHAN MASALAH

Tabel 1. Waktu penggunaan media selama satu tahun	60
---	----

DAFTAR GAMBAR

BAB II : LANDASAN TEORI

Gambar 1. Angklung.....	12
-------------------------	----

BAB III : DATA DAN ANALISIS MASALAH

Gambar 2. Bapak Tan Deseng.....	15
---------------------------------	----

Gambar 3. Padepokan Pasundan Asih Bandung	21
---	----

BAB IV : PEMECAHAN MASALAH

Gambar 4. Logo Festival Karawitan Pasundan Asih	61
---	----

Gambar 5. Logo pada <i>background</i> merah	61
---	----

Gambar 6. Font Candara	62
------------------------------	----

Gambar 7. Warna dasar logo	63
----------------------------------	----

Gambar 8. Poster Pengenalan Kendang	64
---	----

Gambar 9. Poster Pengenalan Gambang	65
---	----

Gambar 10. Poster Pengenalan Slenthem	66
---	----

Gambar 11. Poster Pengenalan Gambang	67
--	----

Gambar 12. Poster Pengenalan Tari Merak	68
---	----

Gambar 13. Poster Pengenalan Tari Jaipongan	69
---	----

Gambar 14. Poster membujuk dengan memperlihatkan Kendang seperti alat Drum (Seri yang pertama)	70
---	----

Gambar 15. Poster membujuk dengan memperlihatkan Bonang seperti alat Drum (Seri yang kedua)	71
Gambar 16. Poster membujuk dengan memperlihatkan Gambang seperti alat musik Piano	72
Gambar 17. Poster membujuk dengan memperlihatkan Goong sebagai sebuah alat yang dapat memberi tantangan lebih	73
Gambar 18. Poster membujuk ikut seni tari Merak	74
Gambar 19. Poster membujuk ikut seni tari Jaipongan	75
Gambar 20. Flyer sebagai media pengingat dengan layout yang sama dengan poster	76
Gambar 21. Beberapa jenis <i>cover</i> brosur	77
Gambar 22. Brosur luar.....	78
Gambar 23. Brosur dalam.....	78
Gambar 24. Stand Banner.....	80
Gambar 25. Pengaplikasian Stand Banner	81
Gambar 26. Website	82
Gambar 27. Iklan internet pertama	83
Gambar 28. Pengaplikasian iklan internet pertama	84
Gambar 29. Iklan internet kedua.....	84
Gambar 30. Pengaplikasian iklan internet kedua.....	85
Gambar 31. Iklan internet yang ketiga	86

Gambar 32. Pengaplikasian iklan internet ketiga.....	87
Gambar 33. <i>Fan page</i> pada Facebook	87
Gambar 34. Macam-macam merchandise	88
Gambar 35. Merchandise cetak	89
Gambar 36. Spanduk bambu (baligo) <i>outdoor</i>	90
Gambar 37. Spanduk gantung <i>outdoor</i>	91
Gambar 38. Spanduk papan <i>outdoor</i>	92
Gambar 39. Ambient media <i>indoor</i> pada <i>escalator</i> dan papan <i>indoor</i>	92
Gambar 40. Pengaplikasian <i>ambient media</i> pada <i>escalator</i>	93
Gambar 41. Pengaplikasian <i>ambient media</i> pada papan	94
Gambar 42. Ambient media pada <i>lift</i>	95
Gambar 43. Pengaplikasian ambient media pada <i>lift</i>	96
Gambar 44. Ambient media pada kaca belakang angkutan kota	97
Gambar 45. Pengaplikasian Ambient media pada kaca belakan angkutan kota	97
Gambar 46. Ambient media pada kaca belakang bus umum (<i>branding mobile</i>)	98
Gambar 47. Pengaplikasian ambient media pada kaca belakang bus umum	98