

DAFTAR ISI

Cover.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Pernyataan Orisinalitas Karya dan Laporan.....	iii
Pernyataan Publikasi Laporan Penelitian	iv
Kata Pengantar.....	v
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar.....	xii

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Desain Komunikasi Visual.....	6
2.2 Definisi Kampanye.....	7
2.2.1 Jenis Kampanye.....	10
2.2.2 Fungsi Kampanye.....	11
2.2.3 Persuasi Kampanye.....	11
2.2.4 Pengertian Komunikasi Massa.....	12
2.2.4.1 Ciri-ciri Komunikasi Massa.....	12
2.2.4.2 Teori Komunikasi Massa.....	13

2.2.5 Kesenian.....	14
2.2.5.1 Pengertian Seni.....	15
2.2.5.2 Peran Seni Dalam Kehidupan Anak.....	16
2.3 Psikologis.....	16
2.4 Sejarah Karawitan.....	16
2.4.1 Definisi Karawitan.....	17
2.4.2 Jenis-jenis Karawitan.....	17
2.4.2.1 Karawitan Vokal (Sekar).....	18
2.4.2.2 Karawitan Gending (<i>Instrument</i>).....	18
2.4.2.1 Karawitan Sekar Gending (Campuran).....	18
2.5 Perkembangan Gamelan Degung.....	19
2.6 Nama Waditra Dalam Gamelan Degung.....	22
2.7 Jenis Waditra.....	22
2.7.1 Waditra Yang Berdiri Sendiri.....	22
2.7.2 Waditra Yang Berperangkat.....	22
2.8 Cara Memainkan Waditra.....	23

BAB III DATA dan ANALISIS MASALAH

3.1 Data Dan Fakta	
3.1.1 Lembaga Yang Terkait.....	24
3.1.1.1 Sejarah Dinas Pendidikan.....	24
3.1.1.2 Visi Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kabupaten Bandung.....	2
4 3.1.1.3 Misi Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Bandung.....	2
5	
3.1.2 Penyebaran Kuesioner.....	25

3.1.3 Analisis Terhadap Permasalahan Berdasarkan Data dan Fakta.....	36
3.1.4 Tinjauan Terhadap Proyek Sejenis.....	38
3.2 STP.....	41
3.2.1 SWOT Gamelan Degung.....	41
3.2.2 SWOT Kampanye Hayu Ulin Gamelan.....	42

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

4.1 Konsep Komunikasi.....	43
4.2 Konsep Kreatif.....	44
4.3 Konsep Media.....	46
4.4 Hasil Karya	
4.4.1 Logo Kampanye.....	50
4.4.2 Poster.....	52
4.4.3 X-Banner.....	56
4.4.4 Brosur.....	57
4.4.5 Iklan Majalah.....	58
4.4.6 Iklan Koran.....	59
4.4.7 Media <i>Online</i>	60
4.4.8 Mobil Pintar.....	61
4.4.9 Gantungan Warung.....	62
4.4.10 Gimmick.....	63
4.5 Budgeting.....	67

BAB IV PEMECAHAN MASALAH

5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran.....	69

Daftar Pustaka

Daftar Istilah

Lampiran

Data Penulis

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.2 Skema Perancangan.....	4
Gambar 2.1 Gamelan Degung.....	20
Gambar 3.1 Logo Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Bandung.....	24
Gambar 3.2 Logo Kampanye Angklung is Indonesia.....	38
Gambar 3.3 Kegiatan Kampanye di Sekolah-sekolah di Kota Bandung.....	39
Gambar 3.4 Persiapan Pagelaran di Jakarta Festival.....	39
Gambar 3.5 Tempat Pagelaran di Jakarta Festival.....	40
Gambar 4.1 Palete Warna Desain.....	45
Gambar 4.2 <i>Font</i>	46
Gambar 4.3 <i>Timeline</i>	50
Gambar 4.4 Logo dan Palete warna.....	51
Gambar 4.5 Poster <i>Awareness</i>	53
Gambar 4.6 Poster <i>Informing</i>	54

Gambar 4.7 Poster <i>Reminding</i>	55
Gambar 4.8 X-Banner Turnamen.....	56
Gambar 4.9 Brosur.....	57
Gambar 4.10 Iklan Majalah.....	58
Gambar 4.11 Iklan Koran.....	59
Gambar 4.12 Facebook & Twitter.....	60
Gambar 4.13 Mobil Pintar.....	61
Gambar 4.14 Gantungan Warung.....	62
Gambar 4.15 Kaos Peserta <i>Event</i>	63
Gambar 4.16 Pin,Stiker,Gantungan Kunci.....	64
Gambar 4.17 <i>Notes</i>	66
Gambar 4.Mug.....	66

DAFTAR ISTILAH

- Internet:** Sebagai Jaringan Komputer yang tiada batas yang menjadi penghubung pengguna komputer satu dengan pengguna komputer lainnya serta dapat berhubungan dengan komputer di sebuah wilayah ke wilayah di penjuru dunia, dimana di dalam jaringan tersebut mempunyai berbagai macam informasi.
- Layout :** Penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan kedalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistic.
- Website :** Kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.
- Audience :** Sekumpulan orang atau kelompok yang dijadikan sasaran dari suatu tindakan.