

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang	1
I.2 Identifikasi Masalah	2
I.3 Rumusan Masalah	2
I.4 Batasan Masalah	3
I.5 Tujuan Perancangan	3
I.6 Manfaat Perancangan	3

BAB II CERITA NYAI ANTEH

II.1 Pengertian Folklor	4
II.1.1 Ciri-ciri Folklor	4
II.1.2 Bentuk Folklor	5
II.1.3 Cerita Rakyat Bagian dari Folklor	6
II.1.4 Cerita Rakyat Sunda	7
II.2 Cerita Nyai Anteh Penunggu Bulan	8

II.2.1 Cerita Nyai Anteh Penunggu Bulan Sebagai Cerita Rakyat Legenda.....	13
II.2.2 Nilai Moral dalam Cerita Nyai Anteh	13
II.3 Analisa.....	14
II.3.1 Analisa Kuisisioner	14
II.3.1.1 Kuisisioner Pengetahuan Remaja tentang Cerita Nyai Anteh.....	15
II.3.2 Analisa Observasi	17
II.3.3 Analisa Wawancara	18
II.4 Resume	18
II.5 Solusi Perancangan.....	19

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran	21
III.1.1 <i>Consumer Journey</i>	22
III.1.1 <i>Consumer Insight</i>	23
III.2 Strategi Perancangan.....	23
III.2.1 Tujuan Komunikasi.....	23
III.2.2 Pendekatan Komunikasi.....	23
III.2.3 <i>Mandatory</i>	24
III.2.4 Materi Pesan.....	26
III.2.5 Gaya Bahasa.....	26
III.2.6 Strategi Kreatif	26
III.2.6.1 <i>Copywriting</i>	27
III.2.6.2 <i>Storyline</i>	27
III.2.6.3 <i>Storyboard</i>	32
III.2.6.4 Visualisasi	33
III.2.7 Strategi Media	33

III.2.7.1 Media Utama.....	34
III.2.7.2 Media Pendukung.....	34
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media	35
III.3 Konsep Visual	37
III.3.2 Tata Letak (<i>Layout</i>).....	38
III.3.3 Judul	39
III.3.4 Tipografi.....	40
III.3.5 Ilustrasi.....	41

BAB IV TEKNIS PRODUKSI MEDIA

4.1 Media Utama.....	72
4.2 Media Pendukung	88
4.2.1 Media Promosi	88
4.2.2 Media Kreatif	93

DAFTAR PUSTAKA	102
----------------------	-----

LAMPIRAN.....	104
---------------	-----