

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA TUGAS AKHIR	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
GLOSARY / KOSAKATA	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Identifikasi Masalah	2
I.3 Rumusan Masalah	3
I.4 Batasan Masalah	3
I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan	3
BAB II PASUKAN PURAGABAYA DAN OPINI MASYARAKAT	4
II.1 Cerita Mengenai Pasukan Puragabaya	4
II.1.1 Novel	4
II.1.2 Seri Pasukan Puragabaya	5
II.1.3 Novel Pangeran Anggadipati	8
II.1.4 Cerita Novel Pangeran Anggadipati dalam Teori Todorov	11
II.1.5 Pasukan Puragabaya dalam Novel Pangeran Anggadipati	18
II.2 Pasukan Puragabaya	20
II.2.1 Penjabaran Pasukan Puragabaya	20
II.2.2 Tokoh dalam Pasukan Puragabaya dengan Teori Propp	22
II.2.3 Latar Tempat Pasukan Puragabaya	26
II.2.4 Nilai – Nilai Keteladanan pada Pasukan Puragabaya	28

II.3	Observasi Khalayak.....	30
II.3.1	Wawancara dengan Pakar Budaya Sunda	30
II.3.2	Kuisisioner	31
II.4	Resume	34
II.5	Multimedia Interaktif sebagai Solusi Perancangan	35
BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN.....		36
III.1	Khalayak Sasaran.....	36
III.1.1	Segmentasi	36
III.1.2	<i>Consumer Insight</i>	38
III.1.3	<i>Consumer Journey</i>	38
III.2	Strategi Perancangan.....	40
III.2.1	Tujuan Komunikasi.....	40
III.2.2	Pendekatan Komunikasi.....	40
III.2.3	<i>Mandatory</i>	42
III.2.4	Materi Pesan.....	42
III.2.5	Gaya Bahasa.....	43
III.2.6	Strategi Kreatif.....	43
III.2.7	Strategi Media	53
III.2.8	Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media	59
III.3	Konsep Visual	62
III.3.1	Format Desain	63
III.3.2	Tata Letak (<i>Layout</i>).....	64
III.3.3	Tipografi	66
III.3.4	Ilustrasi.....	68
III.3.5	Warna	84
III.4	Konsep Audio	88
III.4.1	Musik Latar	88
III.4.2	Efek Suara	89
BAB IV TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA.....		90
IV.1	Media Utama	90
IV.2	Perangkat Produksi	90

IV.3	Teknis Produksi	90
IV.3.1	Pra Produksi	90
IV.3.2	Produksi	93
IV.3.3	Pasca Produksi	96
IV.4	Aplikasi Desain Media.....	98
IV.4.1	Aplikasi Desain Media Utama.....	98
IV.4.2	Aplikasi Desain Media Pendukung.....	106
DAFTAR PUSTAKA		115
LAMPIRAN.....		118