

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA TUGAS AKHIR	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Identifikasi Masalah	2
I.3 Rumusan Masalah.....	2
I.4 Batasan Masalah	2
I.5 Tujuan & Manfaat Perancangan	3
BAB II BAHASA SUNDA DI KOTA BANDUNG	4
II.1 Budaya	4
II.1.1 Bahasa	4
II.1.2 Sunda	4
II.2 Bahasa Sunda	5
II.2.1 Perihal Bahasa Sunda	5
II.2.2 Tatakrama bahasa Sunda	7
II.2.2.1 Tingkatan Tatakrama bahasa Sunda.....	7
II.2.3 Komik.....	8
II.2.3.1 Fungsi dan jenis komik	8
II.2.3.2 Definisi Webtoon	9
II.2.4 Remaja	10
II.2.5 Kota Bandung	11

II.3. Analisis	12
II.3.1 Obsevasi	12
II.3.2 Wawancara	12
II.4 Resume	12
II.5 Solusi Perancangan	13
BAB III STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN.....	14
III.1 Khalayak sasaran.....	14
III.2 Strategi Perancangan	14
III.2.1 Tujuan Komunikasi	16
III.2.2 Pendekatan Komunikasi	16
III.2.3 <i>Mandatory</i>	16
III.2.4 Materi Pesan	17
III.2.5 Gaya Bahasa	17
III.2.6 Strategi Kreatif	17
III.2.7 Strategi Media	18
III.2.8 Strategi Distribusi dan penyebaran Media	19
III.3. Konsep Visual	19
III.3.1 Format Desain	21
III.3.2 Tata Letak	21
III.3.3 Tipografi	22
III.3.4 Ilustrasi	23
III.3.5 Warna	29
BAB IV STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN	30
IV.1 Media Utama	30
IV.2 Media Pendukung	35
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	41
V.1 Kesimpulan	41
V.2 Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	42

LAMPIRAN	44
SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	45
RIWAYAT HIDUP	46