DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL x
DAFTAR LAMPIRAN xi
KOSAKATA/GLOSSARY xii

BAB I PENDAHULUAN 1
I.1 Latar Belakang Masalah 1
I.2 Identifikasi Masalah 3
I.3 Rumusan Masalah 3
I.4 Batasan Masalah 4
I.5 Tujuan Perancangan 4
I.6 Manfaat Perancangan 4
BAB II BUKU KOMIK *BOBODORAN* KANG IBING 5
II.1 Pengertian Buku Komik 5
II.1.1 Pengertian Buku 5
II.1.2 Pengertian Komik 5
II.1.3 Sejarah Komik di Indonesia 6
II.1.4 Ciri Dan Komponen Pada Komik 8
II.1.5 Fungsi Dan Jenis Komik 10
II.2 *Bobodoran* 13
II.2.1 *Bobodoran* Bagian Dari Masyarakat Sunda 16
II.2.2 Isi Cerita *Bobodoran* 16
II.2.3 Kandungan Pesan *Bobodoran* 17
II.3 Kang Ibing 17

II.3.1 Kang Ibing Sebagai Salah Satu Identitas Sunda 19
II.3.2 Nilai *Bobodoran* Sunda (Kang Ibing) Bagi Masyarakat Sunda 20
II.3.3 Keunggulan *Bobodoran* Sunda (Kang Ibing) 21
II.3.4 Sebagian *Bobodoran* Kang Ibing di Radio Mara 22
II.4 Solusi Permasalahan 27
BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL 28
III.1 Strategi Perancangan 28
III.1.1 Target Audience 28
III.1.2 Pendekatan Komunikasi 29
III.1.3 Strategi Kreatif 31
III.1.4 Strategi Media 33
III.1.5 Strategi Distribusi 34
III.2 Konsep Visual 36
III.2.1 Format Desain 37
III.2.2 Tata Letak Dan Panel 37
III.2.3 Tipografi 38
III.2.3.1 Tipografi Judul 38
III.2.3.2 Tipografi Narasi Dan Dialog Balon Kata 38
III.2.4 Studi Illustrasi 39
III.2.4.1 Studi Karakter 39
III.2.4.2 Studi Lokasi 41
III.2.5 Studi Warna 43
BAB IV TEKNIS PRODUKSI MEDIA 44
IV.1 Media Utama 44
IV.2 Media Pendukung 47
IV.2.1 Poster 48
IV.2.2 *Flyer* 49
IV.2.3 Baju 50
IV.2.4 *X-Banner* 51
IV.2.5 Gelas Mug 52
IV.2.6 Stiker 53

DAFTAR PUSTAKA 54
LAMPIRAN.....56