DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii

BAB I PENDAHULUAN 1
I.1 Latar Belakang Masalah 1
I.2 Identifikasi Masalah 2
I.3 Rumusan Masalah 3
I.4 Batasan Masalah 3
I.5 Tujuan Perancangan 3
BAB II LANDASAN TEORI AKSARA SUNDA 4
II.1 Budaya Sunda 4
II.2 Aksara Sunda 4
II.2.1 Pengertian Aksara 4
II.2.2 Sejarah Aksra Sunda 5
II.2.3 Pengaruh Aksara India 6
II.2.4 Tipologi Aksara Sunda 9
II.2.5 Bagian-bagian Aksara Sunda 15
II.2.5.1 Aksara Swara 15
II.2.5.2 Aksara Ngalagena 16
II.2.5.3 Akasara Rarangken 16
II.2.5.4 Aksara Angka 18
II.2.5.5 Pungutasi (Tanda Baca) 19
II.3 Remaja 19

II.3.1 Ciri-Ciri Masa Remaja 21
II.4 Multimedia 22
II.4.1 Jenis Multimedia 22
II.4.2 Multimedia Interaktif 24
II.4.2.1 Manfaat Multimedia Interaktif dalam pembelajaran 25
II.4.3 Jenis Multimedia Interaktif 26
II.5 Target Audiens 30
II.6 Kuisioner 30
II.7 Resume yang mengarah pada solusi perancangan 35
BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL 36
III.1 Strategi perancangan 36
III.1.1 Tujuan Komunikasi 36
III.1.2 Pendekatan Komunikasi 36
III.1.3 Strategi Kreatif 38
III.1.4 Strategi Media 38
III.1.4.1 Media Utama 38
III.1.4.2 Media Pendukung 40
III.1.5 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media 41
III.2 Konsep Visual 42
III.2.1 Format Desain 42
III.2.2 Tata Letak atau *Layout* 43
III.2.3 Huruf atau Tipografi 45
III.2.5 Ilustrasi 46
III.2.5.1 Logo 46
III.2.5.2 Karakter 47
III.2.5.3 Sketsa Layout 49
III.2.6 Warna 53
BAB IV TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA 54
IV.1 Media Utama 54
IV.2 Aplikasi Media Pendukung 58

DAFTAR PUSTAKA 64
LAMPIRAN 66