DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR TABEL viii
DAFTAR LAMPIRAN ix
KOSAKATA/*GLOSARRY* x

BAB I PENDAHULUAN
I.1 Latar Belakang Masalah 1
I.2 Identifikasi Masalah 3
I.3 Fokus Masalah 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Tujuan Perangcangan 3

BAB II SITUS BERSEJARAH KARANG KAMULYAN
II.1 Situs Sejarah 4
II.1.1 Definisi Situs Sejarah 4
II.2 Benda Cagar Budaya 4
II.2.1 Pengertian Benda Cagar Budaya 4
II.3 Situs Bersejarah Karang Kamuyan 5
II.3.1 Keberadaan Situs Bersejarah karang Kamulyan 5
II.3.2 Cerita Sejarah Ciung Wanara 9
II.4 Benda-Benda Cagar Budaya Di Situs Karang Kamulyan 10
II.4.1 Pangcalikan 10
II.4.2 Sanghiyang Bedil 11
II.4.3 Lambang Peribadatan 11

II.4.4 Cikahuripan 12
II.4.5 Panyandaan 13
II.4.6 Pamangkonan 14
II.4.7 Makam Adipati Panaekan 15
II.4.8 Patimuan 15
II.4.9 Panyabungan Hayam 16
II.5 Fasilitas Yang Ada Di Situs Bersejarah Karang Kamulyan 17
II.6 Studi Lapangan 20
II.6.1Studi Indikator 21
II.7 Analisis 23
II.7.1 Analisis SWOT 23
II.7.2 Khalayak Sasaran 24
II.7.3 Penyelesaian Masalah 25

BAB III STRATEGI PERANCANGAN VISUAL
III.1 Strategi Perangcangan 26
III.2 Tujuan Komunikasi 27
III.3 Pendekatan Komunikasi 27
III.4 Materi Pesan 28
III.5 Gaya bahasa 28
III.6 Khalayak Sasaran Perancangan 28
III.7 Strategi Kreatif 29
III.8 Strategi Media 29
III.8.1 Strategi Distribusi 31
III.9 Konsep Visual 31
III.9.1 Format Desain 31
III.9.2 Huruf 32
III.9.3 *Layout* 34
III.10 Ilustrasi 34
III.11 Warna 39

BAB IV TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA
IV.1 Teknis Media 41
IV.1.1 *Sign System* 41
IV.1.2 Produksi 45
IV.1.3 Media Utama..... 45
IV.1.4 Media Pendukung 48

DAFTAR PUSTAKA 51
LAMPIRAN..... 52