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
KOSAKATA xiv

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LEGENDA KARANG NINI PANGANDARAN

II.1 Landasan Teori 5
II.1.1 Pengertian Folklor 5
II.1.2 Jenis-jenis Folklor 6
II.1.3 Folklor Remaja 6
II.1.4 Cerita Rakyat 7
II.1.5 Klasifikasi Cerita Rakyat 8
II.1.6 Legenda 9
II.1.7 Karakteristik Remaja 10
II.2 Objek Penelitian 11
II.2.1 Tentang Pantai Karang Nini 12
II.2.2 Masyarakat Pantai Karang Nini 12
II.2.3 Karang Nini dan Balekambang 13

II.3 Analisa 14
II.3.1 Cerita Legenda Karang Nini Pangandaran 15
II.3.2 Keteladanan Legenda Karang Nini Pangandaran 19
II.3.3 Analisis Hasil Survei Penelitian 20
II.4 Target Audiens 21
II.5 Buku Ilustrasi 22

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan 24
III.1.1 Tujuan Komunikasi 24
III.1.2 Pendekatan Komunikasi 25
III.1.3 Materi Pesan 25
III.1.4 Khalayak Sasaran Perancangan 25
III.1.5 Strategi Kreatif 26
III.1.6 Strategi Media 32
III.1.7 Strategi Distribusi 33
III.2 Konsep Visual 34
III.2.1 Gaya Visual 35
III.2.2 Format Desain 36
III.2.3 Tata Letak 36
III.2.4 Tipografi 38
III.2.5 Warna 39
III.2.6 Karakter 39
III.2.7 Properti 47
III.2.8 *Setting* 48

BAB IV TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA

IV.1 Media Utama 50
IV.3.1 Konsep 50
IV.3.2 Penulisan Cerita 50
IV.3.3 Produksi 51
IV.3.4 *Cover* 53
IV.3.5 Isi Buku 54

IV.2 Media Promosi 65
IV.2.1 Poster Promosi 65
IV.2.2 *Mini X-Banner* 67
IV.2.3 *X-Banner* 68
IV.3 *Gimmick* & *Merchandise* 69
IV.3.1 *Sticker* 69
IV.3.2 Gantungan Kunci 69
IV.3.3 Pembatas Buku 70
IV.3.4 Kalender 70
IV.3.5 *T-Shirt* 71

DAFTAR PUSTAKA 72
LAMPIRAN 74