DAFTAR ISI

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

BAB I PENDAHULUAN
I.1 Latar Belakang Masalah 1
I.2 Identifikasi Masalah 3
I.3 Rumusan Masalah 4
I.4 Batasan Masalah 4
I.5 Tujuan Perancangan 4

BAB II PRABU SILIWANGI DAN PAKUAN PAJAJARAN
II.1 Prabu Siliwangi 5
II.1.1 Pencapaian Pemerintahan Prabu Siliwangi 5
II.1.2 Karya Pemerintahan Prabu Siliwangi 6
II.2 Pakuan Pajajaran 6
II.2.1 Asal dan Arti Nama Pakuan Pajajaran 8
II.2.2 Penelitian Lokasi Bekas Pakuan Pajajaran 11
II.2.2.1 Naskah kuno 11
II.2.2.2 Berita-berita VOC 12
II.2.2.2.1 Laporan Scipio 12
II.2.2.2.2 Laporan Adolf Winkler 13
II.2.2.2.3 Laporan Abraham van Riebeeck 15
II.2.3 Hasil Penelitian 16
II.2.4 Kelengkapan Kota Pakuan Pajajaran 19

II.2.4.1 Keraton Sri Bima Untarayana Madura Suradipati..... 19
II.2.4.2 Telaga Sang Hiyang Rena Mahawijaya 20
II.2.4.3 Bukit Bagidul 21
II.2.4.4 Lubuk Sipatahunan..... 21
II.2.4.5 Prasasti Batutulis 22
II.3 Analisa..... 24
II.4 Khalayak Sasaran 26
II.5 Kesimpulan dan Solusi Perancangan 27

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL
III.1 Strategi Perancangan..... 28
III.1.1 Tujuan Komunikasi..... 28
III.1.2 Pendekatan Komunikasi..... 29
III.1.2.1 Pendekatan Visual..... 29
III.1.2.2 Pendekatan Verbal 30
III.1.3 Materi Pesan..... 30
III.1.4 Strategi Kreatif..... 31
III.1.4.1 Multimedia Interaktif 32
III.1.4.2 Multimedia Interaktif Hybrid..... 32
III.1.4.3 CD Interaktif 32
III.1.5 Strategi Media 33
III.1.6 Strategi Distribusi..... 35
III.2 Konsep Visual 36
III.2.1 Format Design..... 36
III.2.2 Tata Letak..... 36
III.2.3 Huruf 37
III.2.4 Ilustrasi..... 38
III.2..4.1 Studi Karakter 39
III.2.4.2 Studi Halaman..... 40
III.2.5 Warna 41

BAB IV TEKNIS PRODUKSI DAN APLIKASI MEDIA
IV.1 Teknis Produksi 43
IV.2 Aplikasi Media Utama 43
IV.3 Aplikasi Media Pendukung 53

DAFTAR PUSTAKA 60
LAMPIRAN 62