DAFTAR ISI

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

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

BAB II PEMBAHASAN MASALAH FABEL SUNDA 4
II.1. Fabel 4
II.1.1. Definisi Fabel 4
II.1.2. Ciri-ciri Fabel Sunda 6
II.1.3. Fungsi Fabel Sunda 6
II.1.4. Struktur Fabel 6
II.1.5. Fabel Sunda *Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet* 7
II.2. Kondisi Khalayak Saat Ini 9
II.2.1. Karakter dan Sifat Anak 9
II.2.2. Hasil Kuesioner Kepada Masyarakat di Kota Bandung 10
II.3. Analisis Fabel Sunda 16
II.3.1. Analisis Sejarah Fabel Sunda 16
II.3..2. Analisis Fenomena Fabel Sunda di Kota Bandung 17

II.4. Kesimpulan Analisis Fabel Sunda 18

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN 20
III.1. Strategi Perancangan 20
III.1.1. Khalayak Sasaran Perancangan 20
III.1.2. *Consumer Insight* 21
III.1.3. *Mandatory* 21
III.1.4. Tujuan Komunikasi 22
III.1.5. Pendekatan Komunikasi 22
III.1.6. Materi Pesan 23
III.1.7. Gaya Bahasa 24
III.1.8. Strategi Kreatif 24
III.1.8.1. *Copywriting* 24
III.1.8.1. *Storyline* dan *Storyboard* 25
III.1.9. Strategi Media 26
III.1.9.1. Jenis-jenis *Board Game* 27
III.1.9.2. Manfaat *Boardgame* 27
III.1.9.3. *Dongeng Sasatoan Sakadang Kuya jeung Sakadang Monyet* 28
III.1.9.4. Media Utama 28
III.1.9.5. Media Pendukung 30
III.1.10. Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media 30
III.2. Konsep Visual 31
III.2.1. Format Design 31
III.2.2. Tata Letak(*Layout*) 32
III.2.3. Huruf 33
III.2.4. Ilustrasi 34
III.2.5. Warna 36

BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI 38
IV.1. Proses Perancangan *Board Game* Fabel Sunda 38
IV.2. Media dan Teknis Produksi *Board Game* Fabel Sunda 41
IV.2.1. Media Utama 41

IV.2.2. Media Pendukung..... 46

DAFTAR PUSTAKA 50
LAMPIRAN 51