DAFTAR ISI

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

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

BAB II. PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH PERANCANGAN INFORMASI SASAKALA PRABU SILIWANGI MELALUI MEDIA NOVEL 6
II.1 Landasan Teori Tentang Objek 6
II.1.1 Definisi Sejarah 6
II.1.2 Definisi Kebudayaan 7
II.1.3 Definisi Kebudayaan Sunda 7
II.1.4 Definisi Folklor (Tradisi Lisan) 8
II.2. Objek Penelitian 9
II.2.1 Prabu Siliwangi 9
II.2.2 Bukti Keberadaan Prabu Siliwangi 12
II.2.3 Identitas Prabu Siliwangi 13
II.2.4 Siliwangi 14

II.2.5 Pakuan Pajajaran 15
II.2.6 Perjalanan Prabu Siliwangi 18
II.3 Analisa 22
II.3.1 Kuisioner 23
II.3.2 Wawancara 26
II.4 Resume 27
II.5 Solusi Perancangan 28

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN 29
III.1 Khalayak Sasaran 29
III.2 Strategi Perancangan 31
III.2.1 Tujuan Komunikasi 31
III.2.2 Pendekatan Komunikasi 32
III.2.3 *Mandatory* 34
III.2.4 Materi Pesan 35
III.2.5 Gaya Bahasa 35
III.2.6 Strategi Kreatif 35
III.2.7 Strategi Media 48
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media 51
III.3 Konsep Visual 53
III.3.1 Format Desain 53
III.3.2 Tata Letak (*Layout*) 54
III.3.3 Tipografi 55
III.3.4 Ilustrasi 56
III.3.5 Warna 65

BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI 67
IV.1 Media Utama Beserta Proses Pembuatan 67
IV.2 Media Pendukung 73

DAFTAR PUSTAKA 90
LAMPIRAN 92