DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i

LEMBAR PERNYATAAM ORISINALITAS ii

KATA PENGANTAR iii

ABSTRAK iv

ABSTRACT v

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR LAMPIRAN xv

KOSAKATA / *GLOSARY* xvi

BAB I. PENDAHULUAN 1

I.1 Latar Belakang Masalah 1

I.2 Identifikasi Masalah 3

I.3 Rumusan Masalah 3

I.4 Batasan Masalah 4

I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan 4

I.5.1 Tujuan Perancangan 4

I.5.2 Manfaat Perancangan 4

BAB II. DEWA-DEWI SUNDA DAN MANUSIA-DEWATA (ROH SEMPURNA) DALAM CERITA PANTUN SUNDA 6

II.1 Landasan Teori 6

II.1.1 Pola ‘Tritangtu’ dalam Budaya Sunda 6

II.1.2 Pantun Sunda 7

II.1.3 Kosmologi Sunda 10

II.2 Objek Penelitian 11
II.2.1 Dewa-Dewi dan Roh Sempurna (Manusia-Dewata) dalam Kepercayaan Budaya Sunda 12
II.2.2 Hyang dan Guriang 13
II.2.3 Sunan Ambu 15
II.2.4 *Pohaci* dan Batara 15
II.2.5 Naskah Sulanjana 17
II.2.6 Naskah Pantun Mundinglaya Di Kusumah 22
II.2.7 Naskah Pantun Nyai Sumur Bandung 23
II.3 Analisa 25
II.3.1 Keberadaan Tokoh Dewa-Dewi Sunda dalam Cerita Pantun Sulanjana, Mundinglaya Di Kusumah dan Nyai Sumur Bandung 26
II.3.2 Kuisioner 29
II.3.3 Wawancara dengan Tokoh Budaya Sunda 35
II.4 Resume 37
II.5 Solusi Perancangan 39

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN 41
III.1 Khalayak Sasaran 41
III.2 Strategi Perancangan 45
III.2.1 Tujuan komunikasi 46
III.2.2 Pendekatan komunikasi 46
III.2.3 Mandatory 47
III.2.4 Materi Pesan 48
III.2.5 Gaya Bahasa 48
III.2.6 Strategi Kreatif 49
III.2.7 Strategi Media 63
III.3 Konsep Visual 71
III.3.1 Format Desain 71
III.3.2 Tata Letak 71
III.3.3 Tipografi 73
III.3.4 Warna 75

III.3.5 Ilustrasi 78

BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI 111
IV.1 Media Utama 111
IV.2 Media Pendukung 145

DAFTAR PUSTAKA 158

LAMPIRAN 162