DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
BAB I PENDAHULUAN
I.1 Latar Belakang 1
I.2 Indentifikasi Masalah 4
I.3 Rumusan Masalah 4
I.4 Batasan Masalah 5
I.5 Tujuan Perancangan 5
I.6 Manfaat Perancangan 6

BAB II PEMBAHASAN MASALAH DAN SOLUSI MASALAH
II.1 Landasan Teori 7
II. 1. 1 Cerita Rakyat.....7
A. Dongeng.....7
B. Mitos.....8
C. Legenda 8
II. 1. 2 Nilai Moral 10
II. 1. 3 Legenda Pertarungan Sultan Maulana Hasanuddin dan Pucuk Umun.....11
II. 1. 4 Nilai Moral Kerja Keras Dalam Legenda.....13
II. 1. 5 Analisis Interaktif Miles dan Huberman 16
II.2 Profil Masyarakat Banten 17
II.3 Objek Penelitian 18
II.4 Analisis 18
II.5 Resume 23
II.6 Solusi Perancangan 24

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN
III.1 Khalayak Sasaran 25
III. 1. 1 Target Audience 25
A. Geografis 25
B. Demografis 25
C. Psikografis 25
D. Insight 26
E. Journeys 26
III. 2 Strategi Perancangan 27
III. 2. 2 Tujuan Komunikasi 27
III. 2. 3 Mandatory 28
III. 2. 4 Materi Pesan 29
III. 2. 5 Gaya Bahasa 29
III. 2. 6 Strategi Kreatif 30
III. 2. 7 Strategi Media 35
III. 2. 8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media 36
III. 3 Konsep Visual 37
III. 3. 1 Format Desain 37
III. 3. 2 Tata Letak 37
III. 3. 3 Tipografi 38
III. 3. 4 Ilustrasi 39
III. 3. 5 Warna 40

BAB IV MEDIA UTAMA DAN TEKNIS PRODUKSI
IV. 1 Media Utama Komik Digital 45
IV. 2 Media Pendukung 49
IV. 2. 1 Media Promosi 49
IV. 2. 2 Media Kreatif 51

DAFTAR PUSTAKA 58

LAMPIRAN.....61