DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT vi
DAFTAR ISI vii
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xi
GLOSARIUM 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 2
I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan 3

BAB II. PEMBAHASAN MAHKOTA BINOKASIH 4
II.1 Mahkota Binokasih 4
II.1.1 Kerajaan Sumedang Larang 7
II.1.2 Sejarah Mahkota Binokasih 8
II.1.3 Tugu Mahkota Binokasih 9
II.2 Objek Penelitian 10
II.3 Analisis 12
II.4 Resume 13
II.5 Solusi Perancangan 13

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN 15
III.1 Khalayak Sasaran 15

III.2.....
Strategi Perancangan 17
III.2.1 Tujuan Komunikasi 17
III.2.2 Pendekatan Komunikasi 18
III.2.3 *Mandatory* 18
III.2.4 Materi Pesan 19
III.2.5 Gaya Bahasa 20
III.2.6 Strategi Kreatif 20
III.2.6.1 *Storyline* 21
III.2.6.2 *Storyboard* 22
III.2.7 Strategi Media 23
III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media 26
III.3 Konsep Visual 28
III.3.1 Format Desain 28
III.3.2 Tata Letak 28
III.3.3 Tipografi 30
III.3.4 Ilustrasi 32
III.3.5 Warna 37

BAB IV. TEKNIS PRODUKSI MEDIA 39
IV.1 Teknis Produksi 39
IV.1.1 Media Utama 39
IV.1.2 Media Pendukung 42

DAFTAR PUSTAKA xiii
LAMPIRAN xv