DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
SURAT KETERANGAN HAK EKSLUSIF ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS iii
KATA PENGANTAR iv
ABSTRAK v
ABSTRACT vi
DAFTAR ISI vii
DAFTAR GAMBAR x
DAFTAR LAMPIRAN xi

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah 1
I.2 Identifikasi Masalah 3
I.3 Rumusan Masalah 3
I.4 Batasan Masalah 4
I.5 Tujuan Perancangan 4

BAB II LEGENDA KUNTILANAK

II.1 Pengertian Legenda 5
II.2 Makhluk Halus / Hantu 6
II.2.1 Makhluk Fisik dan Non-fisik 6
II.2.2 Definisi Hantu 7
II.3 Kuntilanak 8
II.3.1 Kisah tentang Kuntilanak 8
II.3.2 Sosok Kuntilanak dalam Sejarah Kota Pontianak 9
II.3.3 Wujud Kuntilanak 10
II.4 Konsep Pembentukan Wujud dalam Studi Kasus Kuntilanak 11
II.4.1 Perempuan Beserta Sifatnya 11
II.4.2 Keterpurukan atas Kedudukan Perempuan 13
II.4.3 Kelemahan Wanita 14
II.4.4 Tragedi 15
II.4.5 Kematian 15

II.4.5.1 Kehidupan Setelah Kematian 16
II.4.6 Pengertian Buku Ilustrasi 19
II.4.7 Pengertian Gothic 20

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan 21
III.1.1 Pendekatan Komunikasi 21
III.1.2 Pendekatan Verbal 22
III.1.3 Strategi Verbal 22
III.1.4 Strategi Kreatif 24
III.1.5 Strategi Media 27
III.2 Konsep Visual 28
III.2.1 Gaya Visual 28
III.2.2 Format Desain 31
III.2.3 Tata Letak (*Layout*) 31
III.2.4 Tipografi 32
III.2.5 Warna 33
III.2.6 *Storyboard* 34
III.2.7 Karakter 36
III.2.8 Properti 42
III.2.9 *Setting* 43

BAB IV TEKNIS PRODUKSI MEDIA

IV.1 Media Utama 45
IV.2 Pra Produksi Media 45
IV.3 Teknis Cetak 48
IV.3.1 Buku Ilustrasi 48
IV.3.2 *Jacket Cover* 49
IV.3.3 *Hard Cover* 50
IV.3.4 Isi Buku 51
IV.4 Media Promosi 62
IV.4.1 Poster 62

IV.4.2 *Mini X Banner* 63
IV.4.3 *Gimmick dan Merchandise* 64
IV.4.4 Pembatas Buku 64
IV.4.5 Amplop 65
IV.4.6 *Sticker* 65

DAFTAR PUSTAKA 67
LAMPIRAN 71