DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i

LEMBAR SURAT KETERANGAN PENYERAHAN HAK EKSLUSIF ii

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS iii

KATA PENGANTAR iv

ABSTRAK v

ABSTRACT vi

DAFTAR ISI vii

DAFTAR GAMBAR xii

DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Identifikasi Masalah 5

1.3 Rumusan Masalah 5

1.4 Batasan Masalah 5

1.5 Tujuan Perancangan 6

BAB II PEMBAHASAN

2.1. Mitos Hantu 7

2.2. Hantu Populer Indonesia 8

2.2.1. Kuntilanak 9

2.2.2. Pocong 11

2.2.3. Genderuwo 12

2.2.4. Tuyul 16

2.2.5. Sundel Bolong 17

2.3. Tayangan Misteri 18

2.4. Remaja dan Ketakutan Berlebih 19

2.5. Efek Buruk Ketakutan Berlebih 21

2.6. Video *Game* 21

2.6.1. *Mobile Game* 22

2.7. Istilah Dalam *Game* 22

2.7.1. *Platform* 22

2.7.2. Genre 23

2.7.3. Tipe 23

2.8. Analisa 23

2.8.1. Masalah 23

2.8.2. Solusi 25

2.8.3. Analisa SWOT 26

2.8.4. Target Audiens 27

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1. Strategi Perancangan 28

3.1.1. Pendekatan Komunikasi 29

3.1.1.1 Pendekatan Visual 29

3.1.1.2. Pendekatan Verbal 29

3.1.2. Strategi Kreatif 29

3.1.3 Strategi Media 30

3.2. Konsep *Game* 30

3.2.1 Tema 31

3.2.2 Alur Cerita 31

3.2.3. Penokohan 32

3.2.4. *Game Engine* 34

3.2.5. Sistem Navigasi 35

3.2.6. Mekanisme *Game* 35

3.3. Konsep Visual 36

3.3.1 Format Desain 36

3.3.2 Layout 36

3.3.3. Gaya Visual 37

3.3.4. *User Interface* 37

3.3.5. Karakter 38

3.3.6. Setting Lokasi dan Properti 45

3.3.7. Level Desain 47

3.3.8. Tipografi 47

3.3.9. Warna 48

3.3.10. Audio 49

BAB IV TEKNIS PRODUKSI MEDIA

4.1. *Mobile Game* 51

4.1.1. Media 51

4.1.2. Teknis Produksi Media 51

4.2. Media Pendukung 55

4.2.1. Video Trailer 55

4.2.1.1 Media 55

4.2.1.2 Teknis Produksi 55

4.2.2. *Fan Page* dan Akun Sosial 56

4.2.2.1 Media 56

4.2.2.2 Teknis Produksi 56

4.2.3. X *Banner* 57

4.2.3.1 Media 57

4.2.3.2 Teknis Produksi 57

DAFTAR PUSTAKA 59

LAMPIRAN 61

DAFTAR RIWAYAT HIDUP 64