DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR LAMPIRAN x

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 Perancangan 4
BAB II LEGENDA YUKI-ONNA.....5
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 6
II.3 Istilah Hantu Dalam Cerita Rakyat Jepang (*Yurei*) 7
II.4 Yuki-Onna 8
II.4.1 Kisah Tentang Yuki-Onna Menurut " *Lafcadio Hearn* " 8
II.4.2 Wujud Yuki-Onna 10
II.4.3 *Lafcadio Hearn* 11
II.4.4 Zaman Muromachi 12

II.5 Konsep Pembentukan Wujud Dalam Studi Kasus Yuki-Onna 13
II.5.1 Janji 13
II.5.2 Cinta 13
II.5.3 Tragedi 14
II.5.4 Pesan dan Nilai Moral Dalam Cerita 14
II.5.5 Pesan Moral dari Kisah Yuki-Onna Menurut "*Lafcadio Hearn*" 15
II.6 Pengertian Buku Ilustrasi 15
BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL 17
III.1 Strategi Perancangan 17
III.1.1 Target *Audiens* 17
III.1.2 Pendekatan Komunikasi 18
III.1.3 Pendekatan Visual 18
III.1.4 Pendekatan Verbal 18
III.1.5 Strategi Kreatif 19
III.2 Strategi Media 20
III.3 Konsep Visual 22
III.3.1 Gaya Visual 22
III.3.2 Format Desain 24
III.3.3 Tata Letak (*Layout*) 24
III.3.4 Tipografi 25
III.3.5 Warna 27
III.3.6 *Storyboard* 28
III.3.7 Karakter 29
III.3.8 *Setting* 31
BAB IV TEKNIS PRODUKSI MEDIA 32
IV.1 Media Utama 32
IV.2 Pra Produksi Media 32
IV.3 Teknik Cetak 35

IV.3.1 Buku Ilustrasi (media utama) 35
IV.3.2 *Cover* 36
IV.3.3 Isi Buku 36
IV.3.4 Isi Cerita 41
IV.4 Media Promosi 42
IV.4.1 Poster 42
IV.4.2 X-Banner 44
IV.4.3 *Book Display* 45
IV.5 *Gimmick* dan *Merchandise* 46
IV.5.1 Pin 46
IV.5.2 Gantungan Kunci 48
IV.5.4 *Art Print* 38
IV.5.5 Pembatas Buku 51
IV.5.6 *Sticker* 52
DAFTAR PUSTAKA 53
DAFTAR RIWAYAT HIDUP 54
LAMPIRAN 55