DAFTAR ISI

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

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

BAB II. SEJARAH KOTA SUBANG 4
II.1 Sejarah 4
II.2 Kota 4
II.3 Subang 5
II.4 Sejarah Pendudukan Jepang dan Pembentukan Kota Subang 6
II.4.1 Pendudukan Jepang di Subang 6
II.4.2 Pembentukan Kota Subang 9
II.5 *Game* 11
II.5.1 Pengertian *Game* 11
II.5.2 Jenis-jenis *Game* 12
II.5.2.1 *Platform* 12
II.5.2.2 *Genre* 12
II.6 Tinjauan Umum Masyarakat Saat ini 14

II.7 Kondisi Kota Subang Saat ini 17
II.8 Analisa dan Usulan Desain 18

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL 20
III.1 Strategi Perancangan 20
III.1.1 Tujuan Komunikasi 20
III.1.2 Pendekatan Komunikasi 20
III.1.3 Materi Pesan 21
III.1.4 Gaya Bahasa 21
III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan 22
III.1.6 *Mandatory* 23
III.1.7 Strategi Kreatif 23
III.1.8 Strategi Media 24
III.1.8.1 Media Utama 25
III.1.8.2 Media Pendukung 25
III.1.9 Strategi Distribusi 26
III.2 Konsep Visual 27
III.2.1 Format Desain 30
III.2.2 Tata Letak (*Layout*) 31
III.2.3 Huruf atau Tipografi 32
III.2.4 Ilustrasi 33
III.2.4.1 warna 34
III.2.4.2 Studi Visual Karakter 34

BAB IV. MEDIA & TEKNIS PRODUKSI 36
IV.1 Media Utama 36
IV.1.1 Teknis Produksi Media Utama 36
IV.1.2 Teknis Produksi Media Pendukung 37

DAFTAR PUSATAKA 43
LAMPIRAN 44