DAFTAR ISI

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

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah..... 1
1.2 Identifikasi Masalah..... 4
1.3 Rumusan Masalah..... 4
1.4 Batasan Masalah 4
1.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan..... 4

BAB II HANTU – HANTU DI KOTA BANDUNG

2.1 Mitos 6
2.2 Mahluk Halus/Hantu..... 7
2.2.1 Makhluk Fisik dan Non-Fisik 7
2.3 Definisi Hantu 8
2.4 Hantu Menurut Agama 9
2.4.1 Kristen..... 9
2.4.2 Buddha 10
2.4.3 Hindu..... 10
2.4.4 Islam..... 10
2.4.5 Judaisme..... 11

2.5 Indigo 12
2.6 Objek Perancangan 12
2.6.1 Hantu Boneka, di Jalan Babakan Siliwangi 12
2.6.2 Taman Ir. H Juanda (Dago Pakar) 13
2.6.3 Patung H.C. Verbraak, di Taman Maluku 14
2.6.4 SMAN 5 Bandung, di Jalan Belitung No.8 15
2.6.5 Taman Pramuka, di Jalan Riau 15
2.6.6 Jalan Tamansari 16
2.7 Analisa 17
2.7.1 Analisis Deskriptif 17
2.7.1.1Wawancara 18
2.7.1.1.1 Hasil Wawancara 18
2.8 Resume 19
2.9 Solusi Perancangan 19

BAB III STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN

3.1 Khalayak Sasaran 21
3.2 Strategi Perancangan 23
3.2.1 Tujuan Komunikasi 24
3.2.2 Pendekatan Komunikasi 24
3.2.3 *Mandatory* 25
3.2.4 Materi Pesan 26
3.2.5 Gaya Bahasa 27
3.2.6 Strategi Kreatif 27
3.2.7 Strategi Media 29
3.2.8 Strategi Distribusi & Waktu Penyebaran Media 30
3.3 Konsep Visual 31
3.3.1 Format Desain 31
3.3.2 Tata Letak/*Layout* 32
3.3.3 Tipografi 33

3.3.4 Ilustrasi 34
3.3.5 Warna 41

BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

4.1 Media Utama 45
4.1.1 Pra Produksi Media 45
4.2 Media Pendukung 50
4.2.1 Poster 50
4.2.2 X-Banner 52
4.2.3 Pin 53
4.2.4 Gantungan Kunci 54
4.2.5 *T-Shirt* 55
4.2.6 *Jumper* 55
4.2.7 *Notebook* 56
4.2.8 Stiker 57
4.2.9 *Totebag* 58
4.3 Media Sosial 59
4.3.1 Instagram 59
4.3.2 Facebook 60
DAFTAR PUSTAKA 62
LAMPIRAN 64

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Jalan Babakan Siliwangi 13
Gambar II.2 Goa Pakar 14
Gambar II.3 Taman Maluku 14
Gambar II.4 SMAN 5 Bandung 15
Gambar II.5 Taman Pramuka 16
Gambar II.6 Jalan Tamansari 17
Gambar III.1 Logo Mistis Bandung 26
Gambar III.2 Logo Manikmaya Games 26
Gambar III.3 Berita LINE Today 27
Gambar III.4 Referensi *Board Game* 28
Gambar III.5 Referensi *Board Game* hantu 28
Gambar III.6 Sketsa awal desain papan permainan 31
Gambar III.7 Contoh Format Desain Papan Permainan 32
Gambar III.8 Contoh *WireFrame Layout* Desain Papan Permainan 32
Gambar III.9 Contoh Penerapan Font pada *Logotype* 34
Gambar III.10 Studi karakter tokoh Nancy 34
Gambar III.11 Karakter tokoh Nancy 35
Gambar III.12 Studi karakter tokoh Hantu Prajurit Tanpa Kepala 35
Gambar III.13 Tokoh Hantu Prajurit Tanpa Kepala 36
Gambar III.14 Studi karakter tokoh Hantu Patung Pastor 36
Gambar III.15 Tokoh Hantu Patung Pastur 37
Gambar III.16 Studi karakter tokoh Hantu Boneka 37
Gambar III.17 Tokoh Hantu Boneka 38
Gambar III.18 Studi karakter tokoh Hantu jalan Cihampelas 38
Gambar III.19 Tokoh Hantu jalan Cihampelas 39
Gambar III.20 Studi karakter tokoh Hantu aki-aki 39
Gambar III.21 Tokoh Hantu aki-aki 40
Gambar III.22 Studi karakter tokoh Genderuwo 40
Gambar III.23 Tokoh Genderuwo 41
Gambar IV.1 Proses Pembuatan Karakter Media Utama 46

Gambar IV.2 Proses Pembuatan Tempat Ekspedisi..... 47
Gambar IV.3 Proses Pembuatan Tempat Ekspedisi..... 47
Gambar IV.4 Lembar *how to play*..... 49
Gambar IV.5 Referensi karakter bidak 50
Gambar IV.6 Karakter bidak..... 50
Gambar IV.7 Poster..... 51
Gambar IV.8 X-Banner..... 52
Gambar IV.9 Pin 53
Gambar IV.10 Gantungan Kunci 54
Gambar IV.11 *T-Shirt* 55
Gambar IV.12 *Jumper*..... 56
Gambar IV.13 *Notebook* 57
Gambar IV.14 Stiker..... 58
Gambar IV.15 *Totebag* 59
Gambar IV.16 *Layout* Instagram..... 60
Gambar IV.17 *Layout* Facebook..... 61

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Jadwal Strategi Distribusi 30

DAFTAR LAMPIRAN

Sketsa 64
Kuisoner 66
Dokumentasi 68
SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN PUBLIKASI 71
DAFTAR RIWAYAT HIDUP 72