

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Identifikasi Masalah.....	3
I.3 Rumusan Masalah.....	4
I.4 Batasan Masalah	4
I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	5
I.5.1 Tujuan Perancangan.....	5
I.5.2 Manfaat Perancangan.....	5
BAB II INFORMASI <i>KAWIH KAULINAN BARUDAK</i> DAN OPINI MASYARAKAT.....	6
II.1 <i>Kaulinan Barudak</i>	6
II.1.1 Ragam <i>Kaulinan Barudak</i>	7
II.2 <i>Kawih Kaulinan</i>	9
II.2.1 <i>Kawih Kaulinan Aktif</i>	10

II.2.2 <i>Kawih Kaulinan Pasif</i>	13
II.3 Analisis Lapangan	20
II.3.1 Observasi	20
II.3.2 Kuesioner.....	24
II.3.3 Wawancara	28
II.3.4 Resume	31
II.4 Solusi Perancangan.....	32
 BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN	33
III.1 Khalayak Sasaran	33
III.1.1 <i>Consumer Insight</i>	34
III.1.2 <i>Consumer Journey</i>	35
III.2 Strategi Perancangan.....	36
III.2.1 Tujuan Komunikasi.....	37
III.2.2 Pendekatan Komunikasi.....	37
III.2.3 <i>Mandatory</i>	38
III.2.4 Materi Pesan.....	39
III.2.5 Gaya Bahasa.....	46
III.2.6 Strategi Kreatif	46
III.2.7 Strategi Media	47
III.2.8 Strategi Distribusi dan Penyebaran Media	49
III.3 Konsep Visual	50
III.3.1 Format Desain	51
III.3.2 Tata letak.....	58
III.3.3 Huruf	59
III.3.4 Ilustrasi.....	61

III.3.5 Warna	78
 BAB IV MEDIA & TEKNIS PRODUKSI	 80
IV. 1 Teknis Produksi	80
IV. 2 Media Utama.....	85
IV. 3 Media Pendukung	109
 BAB V KESIMPULAN & SARAN	 119
V. 1 Kesimpulan.....	119
V. 2 Saran.....	119
 DAFTAR PUSTAKA	 120
LAMPIRAN.....	123
SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	127
KONTAK PENULIS DAN KONTRIBUTOR PERANCANGAN.....	128
RIWAYAT HIDUP	129

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Relief Candi.....	6
Gambar II.2 <i>Kaulinan Barudak</i>	7
Gambar II.3 <i>Enggrang</i>	8
Gambar II.4 <i>Oray-orayan</i>	9
Gambar II.5 <i>Ayang-Ayang Gung</i>	10
Gambar II.6 <i>Oray-orayan 2</i>	12
Gambar II.7 <i>Perepet Jengkol</i>	13
Gambar II.8 <i>Ambil-ambilan</i>	14
Gambar II.9 <i>Ucang angge</i>	15
Gambar II.10 <i>Tat Tit Tut</i>	16
Gambar II.11 <i>Cing Ciripit</i>	16
Gambar II.12 <i>Prang Pring</i>	17
Gambar II.13 <i>Sur Ser</i>	18
Gambar II.14 <i>Paciwit-ciwit</i>	19
Gambar II.15 Sekolah Penggerak SDN 222 Pasir Pogor	20
Gambar II.16 Anak-anak Bermain Kartu Bergambar	21
Gambar II.17 Anak-anak Bermain Sepak Bola.....	21
Gambar II.18 Anak Memainkan Gawai	22
Gambar II.19 Anak Mengundi Memakai <i>Kawih</i>	22
Gambar II.20 Foto Bersama anak-anak yang sedang Bermain I	23
Gambar II.21 Foto Bersama anak-anak yang sedang Bermain II	23
Gambar II.22 <i>Pie Chart</i> Apakah anda mengetahui <i>kawih kaulinan</i> ?.....	24
Gambar II.23 <i>Pie Chart</i> Berapa banyak <i>kawih kaulinan</i> yang diketahui?.....	25
Gambar II.24 <i>Pie Chart</i> Bagaimana cara memainkan <i>kaulinan</i> -nya?	25

Gambar II.25 <i>Pie Chart</i> Darimana informasi <i>kawih kaulinan</i> diketahui?	26
Gambar II.26 <i>Pie Chart</i> Apakah permainan tersebut masih dimainkan?	26
Gambar II.27 <i>Pie Chart</i> Apakah anda pernah mengenalkan <i>kawih kaulinan</i> ?	27
Gambar II.28 Foto Bersama Ibu Ida Rosida	28
Gambar II.29 Foto Bersama Ibu Yanti Suryanti S.Pd.....	29
Gambar II.30 Foto Bersama Kang Cecep	30
Gambar III.1 Disparbud Jawa Barat.....	38
Gambar III.2 Yayasan Cangkurileung Mang Koko	38
Gambar III.3 Komunitas Hong	39
Gambar III.4 Susunan <i>Scene</i>	40
Gambar III.5 Rancangan Ilustrasi	50
Gambar III.6 Format Media Utama	51
Gambar III.7 Format Poster A3	52
Gambar III.8 Format <i>X-Banner</i>	52
Gambar III.9 Format <i>Feeds</i>	53
Gambar III.10 Format kaos	53
Gambar III.11 Format <i>Hoodie</i>	54
Gambar III.12 Format Topi.....	54
Gambar III.13 Format <i>Tote Bag</i>	55
Gambar III.14 Format <i>Hand Fan</i>	55
Gambar III.15 Format Stiker.....	56
Gambar III.16 Format <i>Standee Figur</i>	56
Gambar III.17 Format <i>Key chain</i>	57
Gambar III.18 Format <i>Mug</i>	57
Gambar III.19 Format pembatas buku	58
Gambar III.20 Format <i>Tumbler</i>	58

Gambar III.21 Referensi Tata Letak	59
Gambar III.22 Tata Letak.....	59
Gambar III.23 Huruf Display Halo Dek	60
Gambar III.24 Huruf Sans-serif Gill Sans MT Ext Condensed Bold	60
Gambar III.25 Huruf Sans-serif Humnst777 Lt BT Light	60
Gambar III.26 Referensi Ilustrasi.....	61
Gambar III.27 Anak Memakai Pangsi	62
Gambar III.28 Karakter Utama (Enjang)	62
Gambar III.29 Anak Cewe Memakai Samping.....	63
Gambar III.30 Karakter Kedua (Asti)	63
Gambar III.31 Kang Dedi	64
Gambar III.32 Karakter Ketiga (Mang Didi)	64
Gambar III.33 Anak Berbaju Persib.....	65
Gambar III.34 Karakter Keempat (Rizal)	65
Gambar III.35 Anak Kecil.....	65
Gambar III.36 Karakter Kelima (Acil).....	66
Gambar III.37 Ibu-ibu Nyentrik.....	66
Gambar III.38 Karakter Keenam (Bi Euis)	66
Gambar III.39 Karakter Pendukung.....	67
Gambar III.40 Studi Latar	68
Gambar III.41 Latar Permainan di Tanah	69
Gambar III.42 Latar Tutorial di Tanah	69
Gambar III.43 Latar Permainan di Saung	70
Gambar III.44 Latar Tutorial di Saung	70
Gambar III.45 <i>Wood Icon</i>	71
Gambar III.46 Ikon Aplikasi.....	72

Gambar III.47 Ikon Bermain.....	72
Gambar III.48 Ikon Tentang	72
Gambar III.49 Ikon Keluar.....	72
Gambar III.50 Ikon Kembali.....	73
Gambar III.51 Ikon Kategori.....	73
Gambar III.52 Ikon Sebelumnya dan Selanjutnya	73
Gambar III.53 Ikon Tombol Lihat Gerakan.....	74
Gambar III.54 Ikon Tombol Informasi	74
Gambar III.55 Tombol Mengulang.....	74
Gambar III.56 Ikon <i>Cing Ciripit</i>	75
Gambar III.57 Ikon <i>Paciwit-ciwit Lutung</i>	75
Gambar III.58 Ikon <i>Perepet Jengkol</i>	76
Gambar III.59 Ikon <i>Tat Tit Tut</i>	76
Gambar III.60 Ikon <i>Ucang Angge</i>	76
Gambar III.61 Musik Latar Belakang (Tokecang by:eargasm)	77
Gambar III.62 Berkas <i>Sound</i> di Animate.....	77
Gambar III.63 Warna	79
Gambar IV.1 Studi Karakter	80
Gambar IV.2 Sketsa <i>Prototype</i>	81
Gambar IV.3 <i>Prototype</i> Aplikasi	81
Gambar IV.4 Sketsa Pembaharuan Rancangan.....	82
Gambar IV.5 Sebagian Aset.....	83
Gambar IV.6 Stage Animate	83
Gambar IV.7 Kode Actionscript 3.0	84
Gambar IV.8 Pengaturan Ekstensi	84
Gambar IV.9 <i>Scene Mandatory</i>	85

Gambar IV.10 <i>Scene</i> Pesan Tokoh.....	86
Gambar IV.11 <i>Scene</i> Pembuka	87
Gambar IV.12 <i>Scene</i> Menu	88
Gambar IV.13 Interaksi Karakter di Menu	88
Gambar IV.14 Opsi “X” untuk Keluar Aplikasi	88
Gambar IV.15 Menu Pilihan.....	89
Gambar IV.16 <i>Scene</i> Tentang	90
Gambar IV.17 <i>Scene</i> Kredit	90
Gambar IV.18 Pembukaan Tutorial <i>Cing Ciripit</i>	91
Gambar IV.19 Tutorial <i>Cing Ciripit</i> 1	91
Gambar IV.20 Tutorial <i>Cing Ciripit</i> 2	92
Gambar IV.21 Tutorial <i>Cing Ciripit</i> 3	92
Gambar IV.22 Menuju Adegan <i>Cing Ciripit</i>	93
Gambar IV.23 Adegan bermain <i>Cing Ciripit</i>	93
Gambar IV.24 Adegan Akhir <i>Cing Ciripit</i>	94
Gambar IV.25 Informasi <i>Cing Ciripit</i>	94
Gambar IV.26 Pembukaan Tutorial <i>Paciwit-ciwit Lutung</i>	95
Gambar IV.27 Tutorial <i>Paciwit-ciwit Lutung</i> 1	95
Gambar IV.28 Tutorial <i>Paciwit-ciwit Lutung</i> 2	96
Gambar IV.29 Tutorial <i>Paciwit-ciwit Lutung</i> 3	96
Gambar IV.30 Tutorial <i>Paciwit-ciwit Lutung</i> 4	97
Gambar IV.31 Adegan Bermain <i>Paciwit-ciwit Lutung</i>	97
Gambar IV.32 Interaksi Karakter <i>Paciwit-ciwit Lutung</i>	98
Gambar IV.33 Informasi <i>Paciwit-ciwit Lutung</i>	98
Gambar IV.34 Pembukaan Tutorial <i>Perepet Jengkol</i>	98
Gambar IV.35 Tutorial <i>Perepet Jengkol</i> 1	99

Gambar IV.36 Tutorial <i>Perepet Jengkol</i> 2.....	99
Gambar IV.37 Tutorial <i>Perepet Jengkol</i> 3.....	100
Gambar IV.38 Menuju Adegan <i>Perepet Jengkol</i>	100
Gambar IV.39 Adegan <i>Perepet Jengkol</i>	101
Gambar IV.40 Adegan Akhir <i>Perepet Jengkol</i>	101
Gambar IV.41 Informasi <i>Perepet Jengkol</i>	101
Gambar IV.42 Tutorial Awal <i>Tat Tit Tut</i>	102
Gambar IV.43 Tutorial <i>Tat Tit Tut</i> 1.....	102
Gambar IV.44 Tutorial <i>Tat Tit Tut</i> 2.....	103
Gambar IV.45 Tutorial <i>Tat Tit Tut</i> 3.....	103
Gambar IV.46 Menuju Adegan <i>Tat Tit Tut</i>	104
Gambar IV.47 Adegan <i>Tat Tit Tut</i>	104
Gambar IV.48 Adegan Akhir <i>Tat Tit Tut</i>	105
Gambar IV.49 Informasi <i>Tat Tit Tut</i>	105
Gambar IV.50 Tutorial Awal <i>Ucang Angge</i>	106
Gambar IV.51 Tutorial <i>Ucang Angge</i> 1.....	106
Gambar IV.52 Tutorial <i>Ucang Angge</i> 2.....	107
Gambar IV.53 Tutorial <i>Ucang Angge</i> 3.....	107
Gambar IV.54 Menuju Adegan <i>Ucang Angge</i>	107
Gambar IV.55 Adegan Awal <i>Ucang Angge</i>	108
Gambar IV.56 Adegan akhir <i>Ucang Angge</i>	108
Gambar IV.57 Informasi <i>Ucang Angge</i>	108
Gambar IV.58 <i>X-Banner</i>	109
Gambar IV.59 Poster A3.....	110
Gambar IV.60 <i>Ig Feeds</i>	111
Gambar IV.61 Kaos	111

Gambar IV.62 <i>Hoodie</i>	112
Gambar IV.63 <i>Topi</i>	113
Gambar IV.64 <i>Tote Bag</i>	113
Gambar IV.65 <i>Hand Fan</i>	114
Gambar IV.66 <i>Tumbler</i>	115
Gambar IV.67 <i>Key Chain</i>	115
Gambar IV.68 <i>Mug</i>	116
Gambar IV.69 <i>Standee Figure</i>	117
Gambar IV.70 <i>Stiker</i>	117
Gambar IV.71 <i>Pembatas Buku</i>	118

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Khalayak Sasaran <i>Consumer Journey</i>	35
Tabel III.2 Materi di Dalam Aplikasi.....	40
Tabel III.3 Strategi Distribusi dan Penyebaran Media.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Draft Wawancara	123
Lampiran B. Surat Permohonan Narasumber	125
Lampiran C. Dokumentasi	126