DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
GLOSARIUM x
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii

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

BAB II PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH
II.1 Definisi Wayang Orang 5
II.1.1 Wayang Orang Keraton 5
II.1.2 Wayang Orang *Pendhapa* 6
II.1.3 Wayang Orang *Proscenium* 6
II.1.3.1 Panggung *Proscenium* 6
II.2. Pementasan Wayang Orang 7
II.2.1 Pementasan Wayang Orang Sriwedari 7
II.2.2 Pementasan Wayang Wong Keraton 8
II.2.3 Sejarah Wayang Orang Sriwedari 9
II.3 Analisa 11
II.3.1 Wawancara Dengan Dinas Kebudayaan 11

II.3.2 Wawancara Dengan Koordinator Wayang Orang 11
II.3.3 Wawancara Dengan Seniman Kelir 12
II.3.4 Wawancara Dengan Sutradara Wayang Orang 13
II.3.5 Ikhtisar Wawancara 14
II.3.6 Studi Khalayak 14
II.4 Resume 17
II.5 Solusi Perancangan 18

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN
III.1 Khalayak Sasaran 19
III.1.1 *Consumer Insight* 20
III.1.1 *Consumer Journey* 20
III.2 Strategi Perancangan 20
III.2.1 Tujuan Komunikasi 21
III.2.2 Pendekatan Komunikasi 21
III.2.2.3 Pendekatan *Audio* 22
III.2.3 Mandatory 22
III.2.4 Materi Pesan 23
III.2.5 Gaya Bahasa 23
III.2.6 Strategi Kreatif 23
III.2.7 Strategi Media 24
III.2.8 Strategi Distribusi 26
III.3 Konsep Visual 27
III.3.1 Format Desain 27
III.3.2 Tata Letak / *Layout* 28
III.3.2.1 Framing 28
III.3.2.2 Pencahayaan 32
III.3.3 Tipografi 32
III.3.4 Ilustrasi 33
III.3.5 Warna 33

BAB. IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI

IV.1 Video *Teaser* 35
IV.1.2 Teknok Produksi 35
IV.1.2.1 *Storyline* 36
IV.1.2.2 Pengambilan Gambar 36
IV.1.2.3 Lokasi 38
IV.1.2.4. *Editing* 38
IV.2 Media Pendukung 41
IV.3 *Merchandise* 46
IV.4 *Gimmick* 50
IV.5 Aplikasi Media 52

DAFTAR PUSTAKA 54
LAMPIRAN 56