DAFTAR ISI

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

BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah 4
1.3 Rumusan Masalah 4
1.4 Batasan Penelitian 5
1.5 Tujuan & Manfaat Perancangan 5

BAB II TOKOH RAKSASA BATHARA YAMADIPATI / YAMA 7
2.1 Tokoh Raksasa Bathara Yamadipati 7
2..1.1 Tokoh Dalam Karya Sastra 8
2.1.2 Raksasa Dalam Pewayangan 9
2..1.3 Bathara Yamadipati Dalam Lakon “Nagatatmala – Mumpuni” 11
2.1.4 Tokoh – Tokoh Yang Hadir Dalam Lakon “Nagatatmala – Mumpuni” 13
2..1.5 Nilai Luhur Yang Terkandung Dalam Lakon “Nagatatmala – Mumpuni” 16
2.1.6 Ciri – Ciri Fisik Tokoh Bathara Yamadipati 17
2..1.7 Karakteristik Sifat Tokoh Bathara Yamadipati 18
2.1.8 Kemampuan Tokoh Bathara Yamadipati 19
2.2 Analisis Data 19
2.2.1 Tokoh Bathara Yamadipati Dimata Komunitas PSMS OYE 19
2.2.2 Pengetahuan Masyarakat Terhadap Tokoh Bathara Yamadipati 22
2.2.3 Persepsi Masyarakat Terhadap Tokoh Bathara Yamadipati 25

2.3 Analisis 5W+1H 25
2.4 *Resume* 26
2.5 Solusi Perancangan 27

BAB III STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN 28
3.1 Khalayak Sasaran 29
3.2 Strategi Perancangan 30
3.2.1 Tujuan Komunikasi 30
3.2.2 Pendekatan Komunikasi 30
3.2.3 *Mandatory* 31
3.2.4 Materi Pesan 32
3.2.5 Gaya Bahasa 33
3.2.6 Strategi Kreatif 33
3.2.7 Strategi Media 40
3.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media 41
3.3 Konsep Visual 42
3.3.1 Format Desain 42
3.3.2 Tata Letak 43
3.3.3 Tipografi 44
3.3.4 Ilustrasi 47
3.3.5 Warna 57

BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI 59
4.1 Teknis Produksi Media 59
4.2 Media Utama & Media pendukung 61

DAFTAR PUSTAKA 81
LAMPIRAN 82