DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA TUGAS AKHIR ii

KATA PENGANTAR iii

ABSTRAK iv

ABSTRACT v

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR TABEL xii

GLOSARIUM xiii

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

I.6 Manfaat Perancangan 3

BAB II. PEMBAHASAN MASALAH & SOLUSI MASALAH PERANCANGAN INFORMASI TOKOH BUTA PREPAT 4

II.1.1 Pengertian Wayang 4

II.1.2 Pengertian Wayang Kulit 4

II.1.3 Karakter Antagonis 5

II.1.4 Buta Prepat 5

II.1.5 Perang Kembang 6

II.2 Objek Penelitian 7
II.2.1 Buta Cakil 7
II.2.2 Buta Terong 8
II.2.3 Buta Rambut Geni 9
II.2.4 Buta Pragalba 10
II.2.5 Nilai Kehidupan pada Buta Prepat 11
II.3 Analisa Masalah 13
II.3.1 Wawancara 13
II.3.2 Kuisioner 13
II.4 Resume 15
II.5 Solusi Perancangan 15

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN 17
III.1 Khalayak Sasaran 17
III.2 Strategi Perancangan 20
III.2.1 Tujuan Komunikasi 20
III.2.2 Pendekatan Komunikasi 20
III.2.3 *Mandatory* 21
III.2.4 Materi Pesan 22
III.2.5 Gaya Bahasa 22
III.2.6 Strategi Kreatif 22
III.2.7 Strategi Media 31
III.2.8 Strategi Distribusi & Waktu Penyebaran Media 35
III.2.9 Strategi Pemasaran 36
III.3 Konsep Visual 37
III.3.1 Format Desain 37

III.3.2 Tata Letak (*Layout)* 38
III.3.3 Tipografi 40
III.3.4 Ilustrasi 43
III.3.5 Warna 52
III.3.6 Suara 54

BAB IV. MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI 55
IV.1 Media Utama 55
IV.2 Media Pendukung 75

DAFTAR PUSTAKA 89
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI 90
RIWAYAT HIDUP 91
LAMPIRAN 92

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Buta Cakil 7
Gambar II.2 Buta Terong 9
Gambar II.3 Buta Rambut Geni 10
Gambar II.4 Buta Pragalba 11
Gambar II.5 Pertanyaan Buta Prepat 14
Gambar II.6 Pertanyaan Perang Kembang 14
Gambar II.7 Pertanyaan dengan gambaran tokoh 14
Gambar II.8 Pertanyaan ketertarikan 15
Gambar III.1 Logo Dinas Kebudayaan Daerah Istimewa Yogyakarta 21
Gambar III.2 Ukuran layar 37
Gambar III.3 Tata letak menu utama 38
Gambar III.4 Tata letak menu pemilihan tokoh 39
Gambar III.5 Tata letak informasi tokoh 39
Gambar III.6 Tata letak animasi 40
Gambar III.7 *Font* DragonSlapper pada judul “Buta Prepat” 41
Gambar III.8 *Font* Pier Sans 42
Gambar III.9 *Font* New Gothic Textura 43
Gambar III.10 Referensi gaya visual animasi 43
Gambar III.11 Referensi studi Buta Cakil 44
Gambar III.12 Hasil Akhir Buta Cakil 45
Gambar III.13 Referensi studi Buta Terong 46
Gambar III.14 Hasil Akhir Buta Terong 46
Gambar III.15 Referensi studi Buta Rambut Geni 47
Gambar III.16 Hasil Akhir Buta Rambut Geni 47
Gambar III.17 Referensi studi Buta Pragalba 48

Gambar III.18 Hasil Akhir Buta Rambut Geni 48
Gambar III.19 Referensi visual Ksatria 49
Gambar III.20 Hasil Akhir Ksatria 50
Gambar III.21 Referensi visual kerajaan 51
Gambar III.22 Referensi visual hutan 51
Gambar III.23 Hasil Akhir Kerajaan 52
Gambar III.24 Hasil Akhir Kerajaan 52
Gambar III.18 Warna 53
Gambar IV.1 *Sitemap* 56
Gambar IV.2 Kumpulan Sketsa 57
Gambar IV.3 *Outline* peta interaktif 58
Gambar IV.4 Pemberian warna peta interaktif 59
Gambar IV.5 Pemberian area dan tombol peta interaktif 59
Gambar IV.6 Penempatan objek dan detil peta interaktif 60
Gambar IV.7 Penambahan detil peta interaktif 60
Gambar IV.8 Digitalisasi Buta Cakil 61
Gambar IV.9 Digitalisasi Buta Pragalba 62
Gambar IV.10 Digitalisasi Buta Rambut Geni 63
Gambar IV.11 Digitalisasi Buta Terong 64
Gambar IV.12 Pembuatan ksatria 65
Gambar IV.13 Pembuatan *background* 65
Gambar IV.14 Pembuatan *background* 2 66
Gambar IV.15 Pembuatan judul 67
Gambar IV.16 Pembuatan tombol 68
Gambar IV.17 Penggunaan *bone tool* 69
Gambar IV.18 Penggunaan transisi *fade in, fade out,* dan *classic tween* 70

Gambar IV.19 Penggunaan Actionscript 3.0 70
Gambar IV.20 Proses pembagian suara 71
Gambar IV.21 Hasil akhir media utama 1 72
Gambar IV.22 Hasil akhir media utama 2 73
Gambar IV.23 Hasil akhir media utama 3 74
Gambar IV.24 Hasil akhir media utama 4 75
Gambar IV.25 Desain poster 1 76
Gambar IV.26 Desain poster 2 77
Gambar IV.27 Desain poster 3 78
Gambar IV.28 Desain *X-Banner* 79
Gambar IV.29 Desain Pin 80
Gambar IV.30 Desain Stiker 81
Gambar IV.31 Desain Kaos 1 82
Gambar IV.32 Desain Kaos 2 82
Gambar IV.33 Desain Kaos 3 83
Gambar IV.34 Desain Kaos 4 83
Gambar IV.32 Desain *Tote bag* 84
Gambar IV.33 Desain Gantungan Kunci Akrilik 85
Gambar IV.34 Desain *Flyer* 86
Gambar IV.35 Desain *Smartphone Case* 87

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Tabel *Consumer journey* 18

Tabel III.2 Tabel *Storyboard* 25

Tabel III.3 Tabel Distribusi Media 35