

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	2
1.1. Latar Belakang.....	9
1.2. Identifikasi Masalah.....	2
1.3. Rumusan Masalah.....	3
1.4. Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5. Ruang Lingkup.....	4
1.6. Metode Penelitian dan Pengumpulan Data.....	4
1.7. Kerangka Perancangan.....	7
1.8. Sistematika Penulisan.....	7
2.1. Teori Perancangan.....	9
2.1.1. Desain Komunikasi Visual.....	9
2.1.3. UI/UX.....	16
2.2. Teori Game.....	17
2.2.1. Game.....	17
2.2.2. Elemen Fundamental Game.....	18
2.3. Teori Adaptasi.....	20
2.3.1. A Theory of Adaptation (2006).....	20
2.3.2. Hypertextuality (1997).....	20
2.4. Upacara Labuhan.....	21
2.4.1. A Short History of Myth.....	21
2.4.2. Mitologi dan Babad Tanah Jawa.....	22
2.4.3. Buku Kitab Terlengkap Sejarah Mataram.....	23
3.1. Data Pemberi Proyek.....	24
3.1.1. Nama.....	24
3.1.2. Alamat Lengkap.....	24
3.1.3. Visi Misi.....	24
3.1.4. Profil Kegiatan.....	24
3.1.5. Struktur Bagan.....	26
3.1.6. Jobdesk Divisi.....	26
3.2. SDG.....	27
3.3. Data Target Audience.....	27
3.3.1. Demografis.....	27
3.3.2. Geografis.....	27
3.3.3. Psikografis.....	28
3.3.4. Perilaku Konsumen.....	28
3.4. Data Objek Penelitian.....	28
3.3.1. Deskripsi.....	28
3.3.2. Makna.....	29
3.3.3. Relevansi.....	29

3.5. Data Studi Literatur.....	30
3.5.1. Babad Tanah Jawi.....	30
3.6. Data Rekaman Dokumenter.....	34
3.6.1. Tradisi Ritual Labuhan Laut Kraton Yogyakarta.....	34
3.6.2. Labuhan 2023: Hargo Dalem - Gunung Lawu.....	37
3.7. Data Observasi Kunjungan Museum.....	38
3.7.1. Museum Ullen Sentalu.....	38
3.7.2. Museum Sonobudoyo.....	42
3.8. Survey Kuisisioner.....	47
3.8.1. Kuisisioner.....	47
3.9. Data Karya Sejenis dan Analisis Matriks.....	58
3.9.1. Ghost Parade.....	58
3.9.2. DreadOut.....	60
3.9.3. Hades.....	61
3.9.4. Analisis Matriks.....	64
4.1. Konsep Pesan.....	66
4.2. Konsep Kreatif.....	66
4.3. Konsep Media.....	67
4.3.1. Media Utama.....	67
4.3.2. Media Pendukung.....	68
4.4. Konsep Visual.....	69
4.4.1. Referensi Ilustrasi Karakter.....	69
4.4.2. Referensi Ilustrasi Latar.....	70
4.5. Konsep Komunikasi Bisnis.....	71
4.6. Hasil Perancangan.....	72
4.6.1. Konsep Perancangan.....	72
4.6.2. Media Utama.....	75
4.6.3. Media Pendukung.....	94
5.1. Kesimpulan.....	96
5.2. Kritik dan Saran.....	96
Daftar Pustaka.....	98