

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Perancangan	5
1.4 Batasan Perancangan.....	5
1.5 Manfaat Perancangan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Studi Pustaka	6
2.1.1 Penelitian yang berjudul “Perancangan Video <i>Motion Graphic</i> Alat Musik Sape sebagai Upaya Melestarikan Seni Musik Tradisional Suku Dayak Kayaan”	6
2.1.2 Penelitian yang berjudul “Perancangan Video <i>Motion Graphic</i> untuk Mengenalkan Tokoh Seni Lukis Indonesia”	7
2.1.3 Penelitian yang berjudul “Perancangan <i>Motion Graphic</i> Pengenalan Kujang Bagi Remaja”	7
2.1.4 Penelitian yang Berjudul “Perancangan <i>Motion Graphic</i> Iklan Layanan Masyarakat : Stop Tolak Pemakaman Korban Covid-19”	8
2.2 Referensi Karya.....	9
2.2.1 Referensi Karakter Desain Karya Mululee	9
2.2.2 Referensi <i>Motion Graphic</i> Karya Motionlab	10

2.2.3	Referensi <i>Voice Over</i> Animasi Sedulur Punakawan	10
2.3	Dasar Teori.....	11
2.3.1	Landasan Konseptual.	11
2.3.2	Landasan Perancangan	13
BAB III METODE PENELITIAN		18
3.1	Metode Penelitian.....	18
3.1.1	Jenis Pendekatan.....	18
3.1.2	Objek dan Subjek Penelitian	18
3.1.3	Jenis Data dan Sumber Data.....	19
3.1.4	Informan Penelitian	19
3.1.5	Teknik Pengumpulan Data	20
3.1.6	Metode Analisis Data	21
3.2	Identifikasi Data	22
3.2.1	Profil.....	22
3.2.2	Sejarah Wayang Suket khas Purbalingga.....	23
3.2.3	Hasil Wawancara.....	23
3.2.4	Hasil Kuesioner	27
3.2.5	Studi Komparasi	28
3.3	Analisis 5W+1H, USP dan <i>Positioning</i>	30
3.3.1	Analisis 5W+1H.....	30
3.3.2	USP (<i>Unique Selling Proposition</i>)	32
3.3.3	<i>Positioning</i>	32
3.3.4	<i>Insight</i>	32
3.3.5	<i>Target Audience</i>	32
3.3.6	Kerangka Penelitian	33
3.3.7	Jadwal Kegiatan	34
BAB IV KONSEP PERANCANGAN KARYA.....		35
4.1	Ide Dasar Perancangan	35
4.1.1	Konsep Kreatif	35
4.1.2	Konsep Media.....	36
4.1.3	Konsep Visual.....	36

4.2 Konsep Perancangan	38
4.2.1 Pra Produksi	38
4.2.2 Produksi.....	44
4.2.3 Pasca Produksi.....	48
4.3 Media.....	50
4.3.1 Media Utama	50
4.3.2 Media Pendukung.....	50
4.3.3 Strategi Media	52
4.3.4 Produksi.....	53
BAB V VISUALISASI KARYA	54
5.1 Logo Judul Iklan Layanan Masyarakat	54
5.2 Iklan Layanan Masyarakat	54
5.2.1 <i>Scene 1</i>	54
5.2.2 <i>Scene 2</i>	55
5.2.3 <i>Scene 3</i>	55
5.2.4 <i>Scene 4</i>	56
5.2.5 <i>Scene 5</i>	56
5.2.6 <i>Scene 6</i>	58
5.2.7 <i>Scene 7</i>	58
5.2.8 <i>Scene 8-9</i>	59
5.2.9 <i>Scene 10</i>	59
5.2.10 <i>Scene 11</i>	60
5.3 <i>Merchandise</i>	61
5.3.1 Poster	61
5.3.2 Stiker	62
5.3.3 <i>Totebag</i>	63
5.3.4 Gantungan Kunci.....	64
5.3.5 <i>Outer</i>	65
5.3.6 Brosur.....	63
BAB VI PENUTUP	67
6.1 Kesimpulan.....	67

6.2 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN.....	72