

**PERANCANGAN APLIKASI ANDROID  
PRAJURIT KRATON YOGYAKARTA**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

**Bangkit Ristanto**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2013**

# PERANCANGAN APLIKASI ANDROID PRAJURIT KRATON YOGYAKARTA

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV	4.239/H/S/2013	
KLAS		
TERIMA	28-08-2013	TTD <i>rn</i>



PENCIPTAAN/PERANCANGAN

**Bangkit Ristanto**



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN DESAIN**

**FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2013**



**PERANCANGAN APLIKASI ANDROID  
PRAJURIT KRATON YOGYAKARTA**



**PENCIPTAAN/PERANCANGAN**

**Bangkit Ristanto**

**NIM. 0711576024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**JURUSAN DESAIN**

**FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2013**

# **PERANCANGAN APLIKASI ANDROID PRAJURIT KRATON YOGYAKARTA**



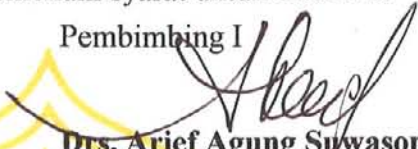
**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai  
salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 dalam bidang  
Desain Komunikasi Visual  
2013**



Tugas Akhir Desain berjudul:

PERANCANGAN APLIKASI ANDROID PRAJURIT KRATON YOGYAKARTA, diajukan oleh Bangkit Ristanto, NIM: 0711576024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta telah dipertanggungjawabkan didepan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 3 Juli 2013 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

  
Drs. Arief Agung Suwasono, M.Sn.

NIP.19671116 199303 1 001

Pembimbing II

  
Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

NIP.19780221 200501 1 002

Cognate

  
M. Faizal Rochman, S.Sn., MT.

NIP.19780221 200501 1 002

Ketua Program Studi

  
Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP.19650209 1995121 001

Ketua Jurusan Desain

  
M. Sholahuddin, S.Sn., MT.

NIP.19570513 198803 1 001

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Suastiwi, M.Des.

NIP.19590802 198803 2 002



## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa tugas akhir yang berjudul : PERANCANGAN APLIKASI ANDROID PRAJURIT KRATON YOGYAKARTA

Yang telah dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Seni Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sejauh ini yang saya ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari tugas akhir yang sudah dipublikasikan atau yang pernah digunakan untuk mendapatkan gelar sarjana di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, kecuali bagian yang dicantumkan sumber informasi.



  
Bangkit Ristanto  
0711576024

## MOTTO

Semua ini  
Kupersembahkan kepada  
Ayah ku yang senantiasa mendoakanku  
Ibu ku tercinta yang selalu memberikan restu jalanku  
Kakaku dan Adik ku yang memberikan support kepadaku  
Serta semua keluarga besarku  
Dan semua teman-teman ku yang selalu ada disamping ku



## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur yang mendalam penulis panjatkan kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Agung beserta RasulNya atas terselesaikannya Tugas Akhir Karya Desain ini.

Tugas Akhir Karya Desain ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana dalam bidang Desain Komunikasi Visual. Tugas Akhir ini merupakan pertanggung jawaban dan bukti serta hasil dari seluruh mata kuliah yang telah ditempuh selama menggenggam pendidikan di program studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta sejak tahun 2007 sampai dengan 2013.

Tugas Akhir ini juga merupakan salah satu syarat dalam pemenuhan tugas perkuliahan untuk mencapai gelar kesarjanaan dalam program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Sebagai penutup, semoga penulisan tugas ini sedikit banyak dapat memberikan mafaat bagi yang membutuhkan. Disisi lain penulis juga menyadari sepenuhnya bahwa kesempurnaan hanya milik dan kekuasaan Allah SWT sehingga banyak kekurangan dalam penyusunan dalam penulisan ini. Segala kritik dan saran sangat membantu dan sangat dibutuhkan demi kemajuan pada masa yang akan datang.

Yogyakarta, 3 Juli 2013

Penyusun

Bangkit Ristanto



## UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini saya telah mendapat banyak dukungan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak dari awal hingga akhir. Dalam sebuah hadits diriwayatkan bahwa “belum dikatakan bersyukur kepada Allah apabila belum bersyukur pada manusia”. Oleh karena itu perkenankan saya untuk menyampaikan rasa syukur dan terimakasih saya sebesar-besarnya kepada:

- Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah-Nya.
- Nabi Muhammad SAW atas segala petunjuk dan jalan kebenaran umat Islam di seluruh alam.
- Prof. Dr. A.M. Hermien Kusmayati selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Bapak Drs. M. Umar Hadi, M.S selaku Dekan FSR ISI Yogyakarta.
- Bapak M Sholahuddin, S.Sn, M.T. selaku Ketua Jurusan Desain.
- Bapak Drs. Hartono Karnadi, M. Sn. Selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
- Bapak Drs, Arief Agung, M.Sn selaku dosen pembimbing I tugas akhir, sekaligus Dosen wali. Terimakasih atas waktu bapak memberikan bimbingan kepada saya dengan kesabaran hingga terselesaikan tugas akhir ini.
- Bapak Andi Haryanto, S.Sn., M. Sn. selaku dosen pembimbing II, terimakasih atas bimbingan dan masukan-masukan selama ini hingga terselesaikan tugas akhir ini.
- Bapak M. Faizal Rochman, S.Sn., MT selaku dosen *cognate*. Terimakasih atas bimbingan dan masukan hingga terselesaikan tugas akhir ini.
- Segenap Dosen di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu dan pengalaman selama menuntut ilmu di kampus ini.

- Segenap Karyawan di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta yang telah memberikan segala bantuan dalam memperlancar penyelesaian tugas akhir ini.
- Ayah terimakasih atas segala do'a dan harapan besar untuk kemajuan anakmu ini, *i love Babe*
- Ibu tercinta atas segala do'a dan semangat menunggu kelulusan saya, *i love mom.*
- Masku, Mbaku adiku terimakasih yang selalu memberikan doa dan semangat
- Pakde laken terimakasih atas bantuannya selama ini dan doanya hingga hingga terselesaikan tugas akhir ini. Suwun Pak Dhe
- Mas Bun, Resty, Ocheng dan keluarga besar di Pangkalabun Kalimantan terimakasih yang selalu memberikan support dan semangat
- Pak Widodo selaku Prajurit Kraton Wirabaja terimakasih atas bantuannya dan wawancaranya mengenai permasalahan tema tugas akhir saya.
- Endro dan Anis, terima kasih atas bantuan, supportnya dan tempat curhat Tugas Akhirku. *thanks you everyone for your help so far..*
- Riska programmer terimakasih atas share, obrolan dan pengalamannya dalam membuat aplikasi ini.
- Terimakasih Fuady yang yang support dan membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini, Suwun teman ad..
- Mas Tejo, Mas Lilik terimakasih atas semua bantuannya selama ini.
- Annas terimakasih atas petuah petuahnya dalam membuat motion dan scoring music sukses broo
- Terimakasih Galang, Brid, Gin2, Ucup, Asif, Pati, Ayu, Hendra atas bantuan propertinya dan bantuan displaynya.
- Celia Ratna, Eigtha, Via, Bakti fajar, Gapong, Septa, Dono, Mas Atang, Crisna JR terimakasih atas support dan semangatnya
- Terimakasih kepada teman-teman IAT (Indonesian Art Toys).

- Welkidroom, Mvrls, Axircle, Insert Print, JR, terima kasih atas supportnya.
- Terimakasih pada Mr melo yang selalu memberikan semangat untuk cepat menyelesaikan TA “hoffentlich deutsch”.
- ‘Lepaskendali Labs’ bung Hanes, suwun ilmu ne sampun di bagi-bagi, suwun support dan semangate.
- Teman- Teman TA 2007 (pangasti rahajeng, Langgeng uchild, Fuad lempuk, Ardian Hidayat) wello tetap semangat.
- Teman-teman ‘SAPOE LIDI’ 2007 atas kenangan, kebersamaan dan suka duka selama menjalani kuliah. Tetap berkarya ya bro walupun sudah lulus
- Adik-adik kelas semoga makin semangat dalam membuat desain komunikasi visualnya.



## ABSTRAK

### PERANCANGAN APLIKASI ANDROID PRAJURIT KRATON YOGYAKARTA

BANGKIT RISTANTO  
0711576024

Prajurit Kraton Yogyakarta merupakan salah satu bagian dari sejarah Kraton Yogyakarta, untuk memberikan sebuah penghormatan dan perjuangan para Prajurit Kraton Yogyakarta maka diharapkan keberadaannya dapat diketahui dan lebih dikenal oleh masyarakat Yogyakarta secara luas, khususnya bagi generasi penerus bangsa ini.

Perkembangan teknologi digital, khususnya komputer tablet pada masa kini telah berkembang pesat. Sehingga sebuah aplikasi pengenalan para Prajurit Kraton Yogyakarta terhadap masyarakat pun dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi ini. Media yang bersifat interaktif, kolektif, menarik secara visual serta memiliki kemampuan akses secara luas dan cepat merupakan sebuah solusi penyampain pesan yang tepat kepada masyarakat.

*Keyword:* Multimedia, Aplikasi, Android, Prajurit Kraton, Yogyakarta,



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN SUB JUDUL .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN MOTTO .....	iv
KATA PENGANTAR .....	vi
UCAPAN TERIMAKASIH .....	vii
ABSTRAK .....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR BAGAN .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Tujuan Perancangan .....	2
D. Batasan Lingkup Perancangan .....	3
E. Manfaat Perancangan .....	3
F. Metode Perancangan .....	3
G. Sistematika Perancangan .....	5
H. Skema Perancangan .....	7
<b>BAB II IDENTIFIKASI .....</b>	<b>8</b>
A. Identifikasi Data .....	8
1. Prajurit Kraton .....	8
a. Kesatuan Wirobrojo atau Prajurit Wirabaja .....	9
b. Kesatuan Daeng atau Prajurit Dhaeng .....	10
c. Kesatuan Patangpuluhan atau Prajurit Patung puluh .....	11
d. Kesatuan Jogokaryo atau Prajurit Jaga Karya .....	12
e. Kesatuan Prawitomo atau Prajurit Prawirotomo .....	13
f. Kesatuan Nyutro atau Prajurit Nyutra .....	14
g. Kesatuan Ketanggung atau Prajurit Ketanggung .....	15
h. Kesatuan Mantrijero atau Prajurit Mantrijero .....	16
i. Kesatuan Bugis atau Prajurit Bugis .....	17
j. Kesatuan Surakarsa atau Prajurit Surakarsa .....	18
2. Landasan Teori .....	20
a. Multimedia .....	20
b. Multimedia Interaktif .....	22
c. Peranan Multimedia Interaktif .....	25



d. Aplikasi Mobile .....	26
e. Android .....	27
f. Elemen Desain .....	29
B. Analisis Data .....	30
1. <i>What</i> .....	30
2. <i>Why</i> .....	31
3. <i>Who</i> .....	31
4. <i>When</i> .....	31
5. <i>Where</i> .....	31
6. <i>How</i> .....	31
C. Data Klien .....	32
D. Kesimpulan Data .....	34
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN</b> .....	<b>35</b>
A. Tujuan Komunikasi .....	35
B. Strategi Komunikasi .....	35
C. Konsep Kreatif .....	36
1. Tujuan Kreatif .....	36
2. Strategi Kreatif .....	36
3. Isi Pesan .....	37
4. Peta Navigasi .....	37
5. Bentuk Pesan .....	38
a. Pesan Verbal .....	38
b. Pesan Visual .....	38
6. Strategi Visual .....	39
a. Teknik Visual .....	39
b. Format Visual .....	40
7. Bentuk Kreatif .....	40
a. Penampilan Produk .....	40
b. Pesan Utama .....	41
c. Citra yang akan ditampilkan .....	41
d. Gaya Penampilan .....	41
8. Program Kreatif .....	41
a. Studi Visual .....	41
b. Pengambilan Gambar .....	42
c. Studi Huruf .....	42
d. Studi Warna .....	42
e. Tombol .....	42
f. Studi Ikon .....	43
g. Teknik Produksi .....	43

h. Proses Produksi .....	43
D. Konsep Media .....	45
1. Tujuan Media .....	45
2. Strategi Media .....	45
3. Program Media .....	46
4. Biaya Kreatif dan Biaya Media .....	51
<b>BAB IV PERANCANGAN .....</b>	<b>52</b>
A. Sinopsis .....	52
B. Studi Visual .....	52
1. Data Foto .....	52
2. Studi Logo .....	60
3. Studi Tipografi .....	67
4. Studi Warna .....	71
5. Skema Navigasi .....	74
C. Skenario .....	75
1. Halaman Opening .....	75
2. Halaman Index .....	75
3. Halaman Menu Utama .....	75
D. <i>Layout</i> .....	78
E. <i>Gesture</i> pada Aplikasi Prajurit Kraton .....	93
F. Final Desain Interface .....	94
G. <i>Story Board</i> .....	98
H. Media Pendukung .....	103
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>113</b>
A. Kesimpulan .....	113
B. Saran .....	114
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>115</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>117</b>

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Skema Perancangan .....	7
Bagan 2. Diagram Struktur Navigasi “Aplikasi Android Prajurit Kraton Yogyakarta” .....	74

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Prajurit Wirabaja .....	9
Gambar 2. Prajurit Daeng .....	10
Gambar 3. Prajurit Patungpuluhan .....	11
Gambar 4. Prajurit Jogokaryo .....	12
Gambar 5. Prajurit Prawirotomo .....	13
Gambar 6. Prajurit Nyutra .....	14
Gambar 7. Prajurit Ketanggung .....	15
Gambar 8. Prajurit Mantrijero .....	16
Gambar 9. Prajurit Bugis .....	17
Gambar 10. Prajurit Surakarsa .....	18
Gambar 11. Logo Android .....	27
Gambar 12. Contoh perangkat Android <i>Handphone</i> dan Tablet .....	28
Gambar 13. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Yogyakarta .....	32
Gambar 14. Lambang Kraton Kasultanan Yogyakarta .....	52
Gambar 15. Kraton Kasultanan Yogyakarta .....	52
Gambar 16. Prajurit Patangpuluhan .....	53
Gambar 17. Prajurit kraton pada saat Garebeg Besar (Idul Adha) .....	53
Gambar 18. Peringatan Garebeg Syawal (Idul Fitri) .....	54
Gambar 19. Prajurit Jagokarya .....	54
Gambar 20. Prajurit Mantrijero tampak depan, samping kiri, tampak belakang, dan samping kanan .....	55
Gambar 21. Pendapa Museum Hamengku Buwono IX di Kraton Yogyakarta .....	55
Gambar 22. Bangunan yang terdapat didalam Kraton Yogyakarta .....	56
Gambar 23. Ukiran atau ornamen di Gerbang Danapratapa, Kraton Yogyakarta .....	56
Gambar 24. Ukiran atau ornamen di Gerbang Danapratapa, Keraton Yogyakarta .....	57
Gambar 25. Meja tulis Sri Sultan Hamengku Buwono IX .....	57
Gambar 26. Buku Kuno yang terdapat didalam kraton Yogyakarta .....	58
Gambar 27. Patung <i>Figure</i> Prajurit Wirobrojo .....	58
Gambar 28. Bendera Prajurit Kraton Yogyakarta .....	59
Gambar 29. Senjata Prajurit Kraton Yogyakarta .....	59
Gambar 30. Sketsa logo aplikasi Prajurit Kraton .....	60
Gambar 31. Versi <i>vektor</i> aplikasi Prajurit Kraton .....	60



Gambar 32. <i>Vektor Fix</i> aplikasi Prajurit Kraton .....	61
Gambar 33. Penempatan Tipografi pada logo .....	62
Gambar 34. Positif dan Negatif logo .....	63
Gambar 35. Formulasi warna .....	64
Gambar 36. Final desain logo .....	64
Gambar 37. Skala final desain logo .....	65
Gambar 38. <i>Gridsystem</i> logo .....	60
Gambar 39. Sketsa <i>Icon</i> aplikasi Prajurit Kraton Yogyakarta .....	66
Gambar 40. Icon aplikasi Prajurit Kraton Yogyakarta .....	66
Gambar 41. <i>Grid Icon</i> aplikasi Prajurit Kraton Yogyakarta .....	67
Gambar 42. Ukuran icon aplikasi Prajurit Kraton Yogyakarta .....	67
Gambar 43. Sketsa alternatif Opening .....	78
Gambar 44. Sketsa alternatif <i>Index</i> Menu Bahasa .....	79
Gambar 45. Sketsa alternatif Menu Utama .....	80
Gambar 46. Sketsa alternatif Menu Pilihan Prajurit .....	81
Gambar 47. Sketsa alternatif Menu Profile 1 .....	82
Gambar 48. Sketsa alternatif Menu Profile 2 .....	83
Gambar 49. Sketsa alternatif Menu Sejarah .....	84
Gambar 50. Sketsa alternatif Menu <i>Gallery</i> .....	85
Gambar 51. Sketsa alternatif Menu Album .....	86
Gambar 52. Sketsa alternatif Menu Tentang .....	87
Gambar 53. Sketsa terpilih layout Opening .....	88
Gambar 54. Sketsa terpilih layout Menu <i>index</i> bahasa .....	88
Gambar 55. Sketsa terpilih layout Menu Utama .....	84
Gambar 56. Sketsa terpilih layout Menu Pilihan Prajurit .....	89
Gambar 57. Sketsa terpilih layout Menu Profil 1 .....	90
Gambar 58. Sketsa terpilih layout Menu Profil 2 .....	90
Gambar 59. Sketsa terpilih layout Menu Sejarah .....	91
Gambar 60. Sketsa terpilih layout Menu Album .....	91
Gambar 61. Sketsa terpilih layout Menu Tentang .....	92
Gambar 62. <i>Gesture</i> "gerakan" pada aplikasi .....	93
Gambar 63. Final Desain Opening .....	94
Gambar 64. Final Desain Menu Index Bahasa .....	94
Gambar 65. Final Desain Menu Utama .....	95
Gambar 66. Final Desain Menu Pilihan Prajurit .....	95
Gambar 67. Final Desain Menu Profil 1 .....	91
Gambar 68. Final Desain Menu Profil 2 .....	91
Gambar 69. Final Desain Menu Sejarah .....	92
Gambar 70. Final Desain Menu Galeri .....	92
Gambar 71. Final Desain Menu Tentang .....	93

Gambar 72. Sketsa Ukuran 720 x 300 px .....	103
Gambar 73. Sketsa Ukuran 250 x 250 px .....	104
Gambar 74. Sketsa Ukuran 720 x 300 px .....	104
Gambar 75. Final Desain <i>ad Banner</i> Ukuran 720 x 300 px .....	105
Gambar 76. Final Desain <i>ad Banner</i> Ukuran 250 x 250 px .....	105
Gambar 77. Final Desain <i>ad Banner</i> Ukuran 720 x 300 px .....	105
Gambar 78. Sketsa Final Desain <i>preview icon di Play Store</i> .....	106
Gambar 79. Final Desain <i>preview icon di Play Store</i> .....	107
Gambar 80. <i>Story Board Motion</i> .....	108
Gambar 81. Final <i>Story Board Motion</i> .....	109
Gambar 82. Sketsa <i>Website</i> Prajurit Kraton Jogja .....	110
Gambar 83. <i>Website</i> Prajurit Kraton Jogja .....	110
Gambar 84. Sketsa Media <i>X-banner</i> .....	111
Gambar 85. Final Media <i>X-banner</i> .....	111
Gambar 86. Sketsa <i>Merchandise stiker</i> .....	112
Gambar 87. Final Desain <i>Merchandise stiker</i> .....	112





# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Prajurit Kraton Ngayogyakarta Hadiningrat dibentuk pada masa pemerintahan Hamengkubuwono I sekitar abad 17. Tepatnya pada tahun 1755 Masehi. Prajurit yang terdiri atas pasukan-pasukan infanteri dan kavaleri tersebut sudah mempergunakan senjata-senjata api yang berupa bedil dan meriam. Selama kurang lebih setengah abad pasukan Ngayogyakarta terkenal cukup kuat, ini terbukti ketika Hamengkubuwono II mengadakan perlawanan bersenjata menghadapi serbuan dari pasukan Inggris dibawah pimpinan Jenderal Gillespie pada bulan Juni 1812. Di dalam Babad menceritakan bahwa perlawanan dari pihak Hamengkubuwono II hebat sekali. Namun semenjak masa Pemerintahan Hamengkubuwono III kompeni Inggris membubarkan angkatan perang Kasultanan Yogyakarta. Dalam perjanjian 2 Oktober 1813 yang ditandatangani oleh Sultan Hamengkubuwono III dan Raffles, dituliskan bahwa Kesultanan Yogyakarta tidak dibenarkan memiliki angkatan bersenjata yang kuat. Dibawah pengawasan Pemerintahan Kompeni Inggris, kraton hanya boleh memiliki kesatuan-kesatuan bersenjata yang lemah dengan pembatasan jumlah personil. Sehingga tidak memungkinkan lagi untuk melakukan gerakan militer. Maka sejak itu fungsi kesatuan-kesatuan bersenjata sebatas sebagai pengawal sultan dan penjaga kraton.

Ketika Pemerintahan Kolonial Belanda kembali berkuasa pasukan-pasukan bersenjata yang sudah lemah tersebut makin dikurangi sehingga tidak mempunyai arti secara militer. Menurut catatan yang ada, semasa pemerintahan Hamengkubuwono VII sampai dengan masa pemerintahan Hamengkubuwono VIII yaitu antara tahun 1877 sampai dengan 1939 ada 13 kesatuan prajurit kraton yang meliputi: Kesatuan Sumoatmojo, Ketanggung, Patangpuluh, Wirobrojo,

Jogokaryo, Nyutro, Dhaeng, Jager, Prawiroto, Mantrijero, Langenastro, Surokarso dan Bugis<sup>1</sup>.

Alasan membuat judul ini karena ingin memberikan pengetahuan tentang prajurit kraton Yogyakarta, supaya masyarakat lebih tahu prajurit kraton Yogyakarta karena banyak masyarakat Jawa terutama masyarakat Jogja yang belum mengenal betul prajurit kraton Yogyakarta, masyarakat sekarang tahu prajurit kraton hanya sekilas biasanya melalui acara upacara ceremonial kraton maupun melalui kunjungan di kraton Yogyakarta itu sendiri dengan adanya media baru ini berupa aplikasi android ini masyarakat akan tahu lebih jelas mengenai profil prajurit kraton Yogyakarta dan Informasi ini juga saya pilih menggunakan android karena smartphone yang populer di Indonesia adalah smartphone yang menggunakan OS Android dan menurut survey sebagian masyarakat Indonesia sudah memiliki smartphone yang menggunakan OS android. Meskipun belum ada data resmi mengenai jumlah pengguna Android di Indonesia, mengutip dari [republika.co.id](http://republika.co.id) diprediksikan pertumbuhan pengguna Android akan mencapai empat juta pengguna pada tahun 2013 ini. Oleh karena itu pada perancangan ini yang dipilih menggunakan OS Android.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang multimedia interaktif berbentuk aplikasi android yang dapat mengkomunikasikan melalui pendekatan visual yang menarik tentang prajurit kraton di Yogyakarta melalui perangkat digital yang menggunakan OS android yang mampu mengkomunikasikan segala informasi mengenai Prajurit Kraton Yogyakarta.

---

<sup>1</sup> Yuwono Sri Suwito dan Tim. 2009. *Prajurit Kraton Yogyakarta (Filosofi dan Nilai Budaya yang terkandung di Dalamnya)*. Yogyakarta. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Yogyakarta. Hal. 6-7

### **C. Tujuan Perancangan**

Merancang multimedia interaktif sebagai media komunikasi tentang sejarah, profil, dan pengenalan pakaian adat prajurit kraton yang di buat untuk menarik secara visual sehingga mudah di pahami sebagai identitas atau profil prajurit kraton yang berbentuk aplikasi android agar dapat di akses oleh *target audience*.

### **D. Batasan Lingkup Perancangan**

1. Perancangan hanya berupa aplikasi profil Prajurit Kraton Yogyakarta dengan perangkat tablet android beserta media pendukungnya.
2. Aplikasi yang akan di bahas hanya mengenai sejarah, profil prajurit kraton Yogyakarta, seragam, atribut dan musik pengiring.
3. Aplikasi ini hanya terdapat pada ukuran layar antara 7 inci sampai 10 inci.

### **E. Manfaat Perancangan**

1. Manfaat Bagi Mahasiswa  
Diharapkan dengan perancangan ini mahasiswa lebih tanggap dalam memilih media yang lebih menarik dan sesuai perkembangan zaman yang terus berkembang
2. Manfaat Bagi Masyarakat  
Dengan perancangan aplikasi ini masyarakat lebih melestarikan warisan budaya masyarakat Yogyakarta khususnya mengenai profil prajurit kraton Yogyakarta.
3. Manfaat Bagi Mahasiswa  
Perancang juga akan lebih mengerti tentang sejarah dan profil prajurit kraton Yogyakarta.



## F. Metode Perancangan

### 1. Perancangan Multimedia Interaktif

#### a. Metode Pengumpulan Data

##### 1) Data Verbal

Data verbal yang di gunakan data yang menyangkut hal-hal teoritis, data verbal diambil dari kajian pustaka berupa buku-buku sejarah prajurit kraton, teori tentang android, lay out dan referensi.

##### 2) Data Visual

Data yang dapat diperoleh dari hasil dokumentasi berupa foto tentunya yang juga berkaitan dengan tema yang diangkat.

##### 3) Metode Analisa Data

Untuk menentukan konsep yang terdapat dalam perancangan aplikasi android prajurit kraton dan tercapainya tujuan perancangan, maka pendekatan yang dilakukan adalah dengan menganalisa data-data yang telah ada antara lain:

###### a) Wujud (*Appearance*)

Sesuatu yang tampak oleh indera penglihatan (*visual*) secara nyata ataupun *abstrak*, *abstrak* adalah seperti kita membayangkan sesuatu cerita ataupun membaca buku. Dalam istilah sehari-hari dapat kita sebut dengan rupa.

###### 2. Bentuk (*Form*)

Bentuk adalah gabungan dari seluruh unsur-unsur perwujudan seni rupa seperti titik, garis, bidang, *volume*, warna. Hal ini menentukan bentuk visual pada aplikasi android prajurit kraton yang akan ditampilkan dan dikelompokan berdasarkan data yang ada.

###### 3. Susunan (*Structure*)

Gabungan dari bentuk gaya desain, sehingga menjadi visual.

4. Suara (*Sound*)

Suara dapat menentukan identifikasi tentang suatu benda ataupun suatu tempat. Hal ini penting karena pada prajurit kraton terdapat iringan musik pada saat upacara

5. Isi (*Content/Substance*)

Menganalisa sejarah dan profil prajurit kraton Yogyakarta sehingga dapat menyampaikan pesan sesuai yang akan diinginkan pada perancangan ini.

## G. Sistematika Perancangan

### Bab I Pendahuluan

- A. Latar belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Batasan Lingkup Perancangan
- E. Manfaat Perancangan
- F. Metode Perancangan
  - 1. Perancangan Multimedia Interaktif
    - a. Metode pengumpulan data
    - b. Metode analisis data
- G. Sistematika Perancangan
- H. Skema Perancangan

### Bab II Identifikasi dan Analisis Data

- A. Identifikasi data
- B. Teori Media
- C. Analisis Data



### **Bab III Konsep Perancangan**

- A. Tujuan Komunikasi
- B. Strategi Komunikasi
- C. Konsep Kreatif
- D. Tujuan Kreatif
  - 1. Tujuan Media
  - 2. Strategi Media
  - 3. Program Media
  - 4. Estimasi Biaya Media

### **Bab IV Visualisasi**

- A. Kesimpulan
- B. Saran
- C. Alternatif *Lay out*
- D. Evaluasi dan Seleksi Desain
- E. *Final Design/final Artwork*

### **Bab V Penutup**

- A. Kesimpulan
- B. Saran



## H. Skema Perancangan

