

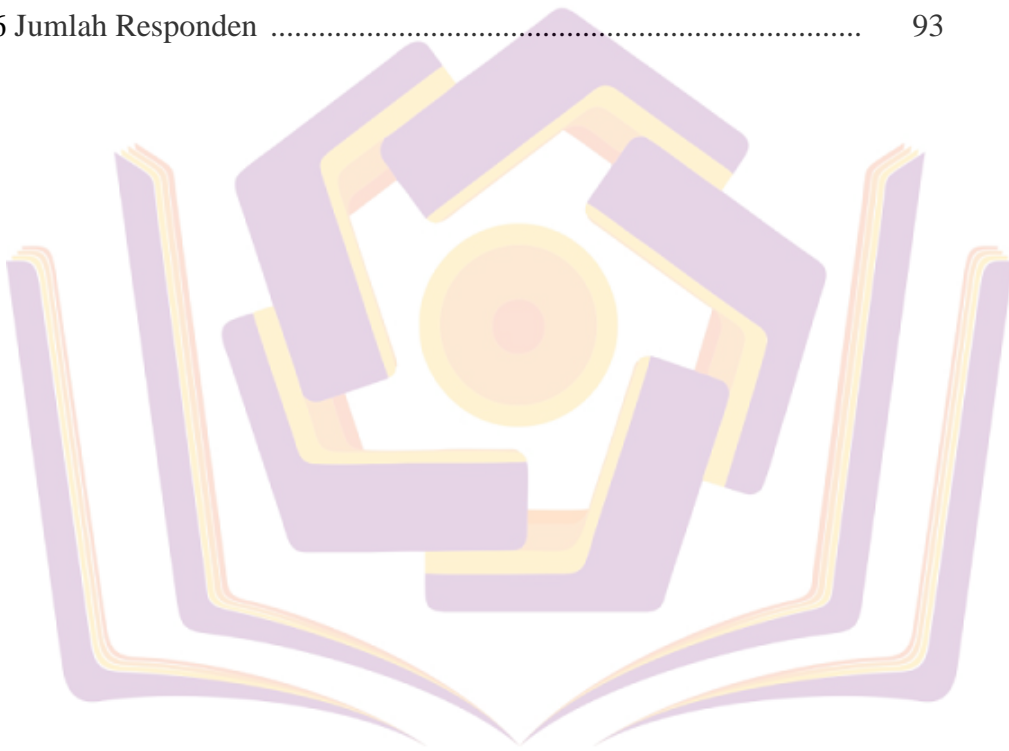
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
INTISARI	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	11
1. Pornografi.....	11
a. Sekilas Tentang Pornografi	11
b. Penyebab Individu Membuka Konten Pornografi di Internet	15
c. Dampak Negatif Konten Pornografi Terhadap Remaja.....	11
d. Upaya Perlindungan Terhadap Remaja dari	

	Konten Pornografi di Internet	11
	2. Video	19
	a. Pengertian Video	19
	b. Jenis Video	19
	3. Animasi	20
	a. Pengertian Animasi	20
	b. Prinsip Animasi	21
	c. Jenis Animasi	24
	d. Teknik Animasi Tipografi Kinetik	27
	4. <i>Software</i> yang digunakan	37
	a. Adobe Audition	37
	b. Adobe Premiere Pro	38
	c. Adobe After Effect	39
	B. Penelitian Terdahulu	40
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Waktu Penelitian	51
	B. Gambaran Umum Objek Penelitian	51
	C. Metode Pengumpulan Data	52
	D. Alat dan Bahan Penelitian	54
	E. Konsep Penelitian	55
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	A. Analisis Hasil	65
	1. Tahap Pra Produksi	65
	2. Tahap Produksi	74
	3. Tahap Pasca Produksi	83
	B. Pengujian (<i>Testing</i>)	88
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	97
	B. Saran	98
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian dengan Penelitian Terdahulu	47
Tabel 4.1 Tabel Spesifikasi <i>Hardware</i>	66
Tabel 4.2 Tabel Spesifikasi <i>Software</i>	66
Tabel 4.3 Tabel <i>Storyboard</i>	69
Tabel 4.4 Tabel Naskah	74
Tabel 4.5 Hasil Pengujian <i>Balck Box Testing</i>	88
Tabel 4.6 Daftar Kuesioner Pengujian Video	92
Tabel 4.6 Jumlah Responden	93



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Macam-macam Jenis Huruf Menurut James Craig.....	30
Gambar 2.2 Macam-macam Jenis Huruf Menurut Alexander Lawson	34
Gambar 3.1 Kerangka Berfikir	56
Gambar 3.2 Metode Pengembangan Proyek	59
Gambar 4.1 Tipografi Menggunakan <i>Font</i> Nenas Neue.....	76
Gambar 4.2 Tipografi Menggunakan <i>Font</i> ChunkFive Regular.....	77
Gambar 4.3 Tipografi Menggunakan <i>Font</i> ChunkFive Print	77
Gambar 4.4 Tipografi Menggunakan <i>Font</i> Franchise Free	77
Gambar 4.5 Tipografi Menggunakan <i>Font</i> Eagle	78
Gambar 4.6 Tipografi Menggunakan <i>Font</i> Brannboll Personal Use	78
Gambar 4.7 Tipografi Menggunakan <i>Font</i> Pacifico	79
Gambar 4.8 Tipografi Menggunakan <i>Font</i> Wolf in The City Light	79
Gambar 4.9 Proses <i>Animating</i>	80
Gambar 4.10 Proses <i>Mixing</i>	80
Gambar 4.11 Proses Editing Audio <i>Dubbing</i> di Adobe Audition	81
Gambar 4.12 Proses <i>Noise Reduction</i>	82
Gambar 4.13 Proses Pemberian Efek Audio <i>Voice Over</i> di Adobe Audition	82
Gambar 4.14 Proses Pemberian Efek <i>Normalize</i> di Adobe Audition	83
Gambar 4.15 Proses Penggabungan Video dan Audio	83
Gambar 4.16 Kotak Dialog <i>Export Setting</i>	85
Gambar 4.17 Pengetesan Pemutaran Video.....	86
Gambar 4.18 <i>Burning</i> Video ke dalam Flashdisk	86
Gambar 4.19 <i>Dsitribution</i> Video ke Media Sosial Facebook	87

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 2. Transkrip Wawancara
- Lampiran 3. Kuesioner
- Lampiran 4. Dokumentasi
- Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian

