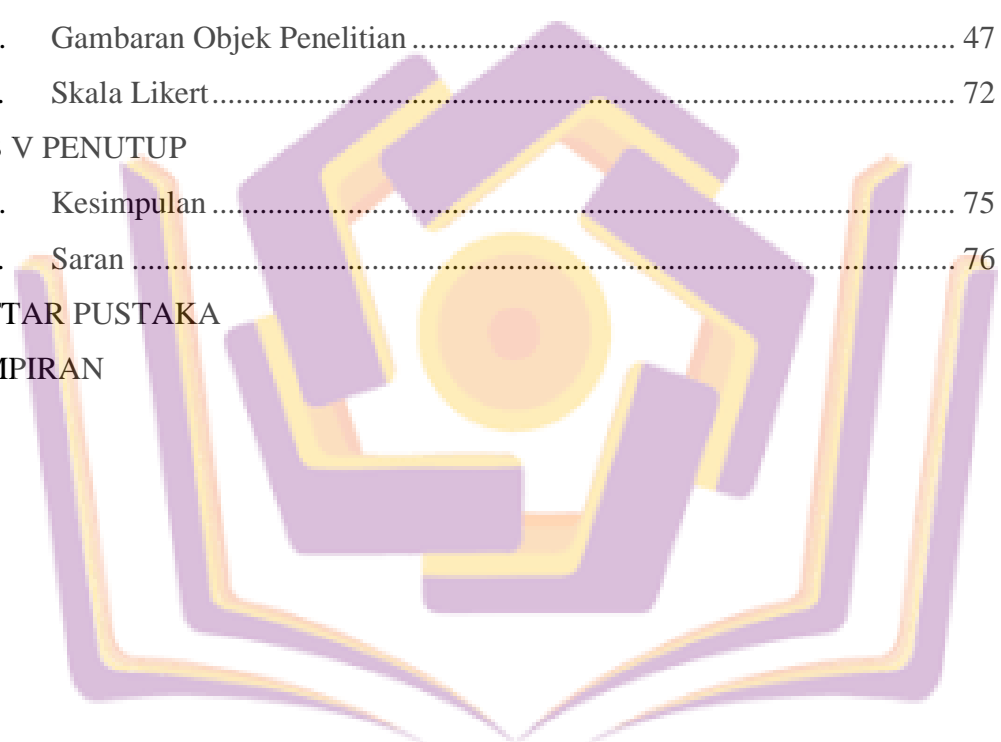


DAFTAR ISI

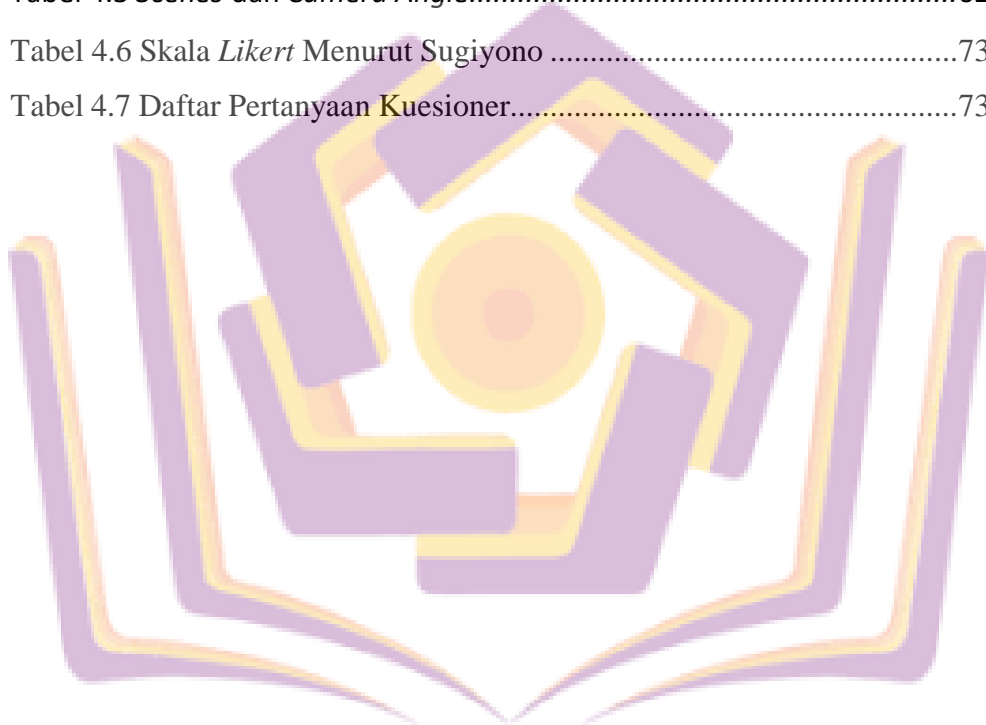
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	9
1) Company Profile.....	9
2) Video	12
3) Promosi.....	14
4) Sinematografi	17
5) Sony Vegas 13.....	35

6) FL Studio.....	35
B. Penelitian Sebelumnya.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
B. Metode Pengumpulan Data.....	40
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	41
D. Konsep Penelitian	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Objek Penelitian	47
B. Skala Likert.....	72
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



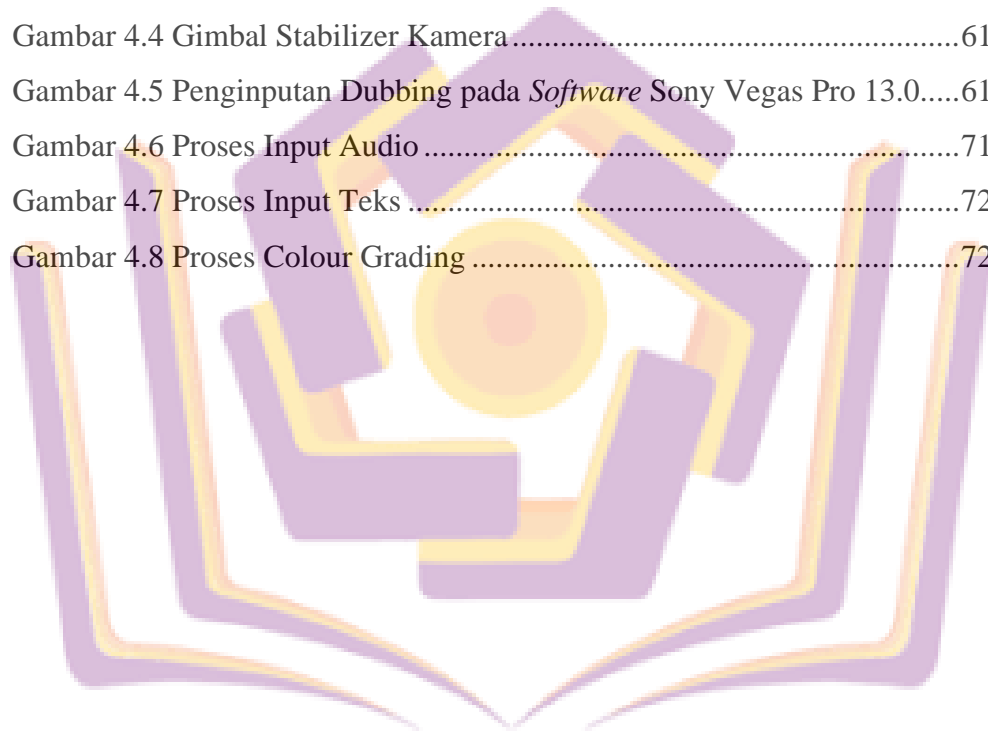
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya	37
Tabel 4.1 Kebutuhan <i>Hardware</i>	48
Tabel 4.2 Kebutuhan <i>Software</i>	48
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i>	53
Tabel 4.4 Set Pengambilan Gambar	62
Tabel 4.5 <i>Scenes</i> dan <i>Camera Angle</i>	62
Tabel 4.6 Skala <i>Likert</i> Menurut Sugiyono	73
Tabel 4.7 Daftar Pertanyaan Kuesioner.....	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Data Penjualan Toko Asri Tekstile Kroya	5
Gambar 3.1 Konsep Penelitian.....	43
Gambar 4.1 Naskah Dubbing	51
Gambar 4.2 Kamera A7r iii.....	60
Gambar 4.3 Lensa Mieke 12mm f 2.8.....	60
Gambar 4.4 Gimbal Stabilizer Kamera.....	61
Gambar 4.5 Penginputan Dubbing pada <i>Software</i> Sony Vegas Pro 13.0.....	61
Gambar 4.6 Proses Input Audio	71
Gambar 4.7 Proses Input Teks	72
Gambar 4.8 Proses Colour Grading	72



DAFTAR ISTILAH

Fps : *frame*
*per second*Hp :
handphone



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan 1
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan 2
- Lampiran 3. Dokumentasi

