

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	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.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
RINGKASAN	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	

A.	Landasan Teori	7
1.	Multimedia.....	7
2.	Video	10
3.	Iklan.....	13
4.	Promosi.....	16
5.	Tipografi	18
6.	<i>Kinetic Typography</i>	28
7.	Alat Desain.....	29
8.	<i>Software</i> yang digunakan	30
B.	Penelitian Sebelumnya	32
BAB III	METODE PENELITIAN	
A.	Tempat Dan Waktu Penelitian	37
B.	Metode Pengumpulan Data.....	37
C.	Alat Dan Bahan Penelitian.....	38
D.	Konsep Penelitian.....	40
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
A.	Gambaran Objek Penelitian	49
B.	Analisis Hasil	49
1.	Tahap Pra Produksi.....	49
a.	Ide dan Konsep	50
b.	Naskah.....	56
c.	<i>Storyboard</i>	57
d.	Menganalisis Teknik Produksi.....	61

2. Tahap Produksi	61
a. <i>Shooting</i>	61
b. Perekaman Suara.....	63
c. Pengaturan Pencahayaan.....	64
d. Pemilihan Kamera.....	65
3. Tahap Pasca produksi	66
a. <i>Editing</i>	66
b. Pemberian <i>effect-effect special</i>	67
c. Perekaman <i>effect</i> suara.....	69
d. Penggabungan audio dan video	69
e. Persetujuan agensi.....	77
f. Penggandaan	85
g. Penyerahan atau Penyiaran	85
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	87
B. Saran.....	87

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya Dengan Penelitian Penulis...	35
Tabel 2.2 Perbandingan Penelitian Sebelumnya Dengan Penelitian Penulis (Lanjutan)	36
Tabel 3.1 Bobot Nilai Kuesioner	47
Tabel 4.1 Naskah.....	56
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i>	57
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> (Lanjutan).....	58
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> (Lanjutan).....	59
Tabel 4.3 Hasil Pengujian <i>Alpha</i>	73
Tabel 4.3 Hasil pengujian <i>alpha</i> (Lanjutan)	74
Tabel 4.3 Hasil pengujian <i>alpha</i> (Lanjutan)	75
Tabel 4.4 Nama-nama responden video iklan.....	76
Tabel 4.4 Nama-nama responden video iklan (Lanjutan).....	77
Tabel 4.5 Kategori dan Bobot Nilai	77
Tabel 4.6 Metode Kuesioner	78
Tabel 4.7 Jumlah Titik Respon	78
Tabel 4.8 Hasil Akhir Pengujian Video Iklan Dablongan Clothing	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Multimedia	8
Gambar 2.2 Tahap proses manajemen periklanan	14
Gambar 2.3 Contoh huruf <i>Black Letter</i>	19
Gambar 2.4 Contoh huruf <i>Humanist</i>	20
Gambar 2.5 Contoh huruf <i>Old Style</i>	21
Gambar 2.6 Contoh huruf <i>Transitional</i>	22
Gambar 2.7 Contoh huruf <i>Modern</i>	23
Gambar 2.8 Contoh huruf <i>Old Style</i>	24
Gambar 2.9 Contoh huruf <i>Sans Serif Humanist</i>	25
Gambar 2.10 Contoh huruf <i>Script & Cursive</i>	26
Gambar 2.11 Contoh huruf <i>Display/Decorative</i>	27
Gambar 3.1 Kerangka Berfikir	40
Gambar 3.2 Tahapan Pengembangan Sistem	42
Gambar 4.1 Animasi <i>opening</i>	61
Gambar 4.2 Tipografi	61
Gambar 4.3 Animasi <i>kinetic typography</i>	62
Gambar 4.4 Pengeditan Suara	63
Gambar 4.5 Pengaturan pencahayaan	63
Gambar 4.6 Sebelum pengaturan kamera	64
Gambar 4.7 Hasil pengaturan kamera	65
Gambar 4.8 Editing Animasi	66

Gambar 4.9 Hasil pembuatan <i>effect glitch</i>	66
Gambar 4.10 Pembuatan <i>effect glitch</i>	67
Gambar 4.11 Pencampuran <i>effect glitch</i>	68
Gambar 4.12 Penggabungan audio dan video	69
Gambar 4.13 Kotak dialog <i>export</i>	70
Gambar 4.14 Proses rendering di <i>sony vegas pro 13.0</i>	70
Gambar 4.15 Pengetesan pemutaran video	71
Gambar 4.16 Penyiaran di media sosial <i>facebook</i>	85
Gambar 4.17 Penyiaran di media sosial <i>youtube</i>	85



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Wawancara

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 3. Surat Penelitian

Lampiran 4. Hasil Quesioner

