

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	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
RINGKASAN	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	7
1. Multimedia	7
2. <i>Phone</i> (Telepon)	9
3. <i>Scam</i> (Penipuan)	10
4. Iklan	10
5. Iklan Layanan Masyarakat.....	11
6. <i>Live Shoot</i>	13
7. <i>VFX</i> (Visual Efek).....	15
8. <i>Tracking</i>	15
9. Adobe Premiere Pro	15
10. Adobe After Effects	16
B. Penelitian Sebelumnya	18

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	26
B. Metode Pengumpulan Data	26
C. Alat dan Bahan Penelitian	28
D. Konsep Penelitian	30
E. Skala Pengukuran	36

BAB IV PEMBAHASAN

A. Gambaran Objek Penelitian	38
B. Analisis Hasil	39
1. Pra-Perencanaan dan Persiapan (<i>Pre-planning & Preparation</i>).....	39
a. Mencari ide (<i>Idea</i>).....	39
b. Menentukan Tujuan (<i>Goals</i>)	40
c. Penjadwalan (<i>Scheduling</i>)	40
d. Naskah atau Rencana Produksi (<i>Script/Production Plan</i>).....	41
e. Rapat Produksi (<i>Production Meetings</i>)	45
2. Produksi (<i>Production</i>)	50
a. Proses <i>Live shoot</i>	50
b. Proses <i>VFX</i>	51
3. Pasca Produksi (<i>Post Production</i>)	54
a. <i>Editing</i>	54
b. Proses <i>Quality Control</i>	57
c. Proses <i>Mastering</i>	64
4. Distribusi (<i>Distribution</i>)	65
a. <i>Project Complete</i>	54
b. <i>Distribution</i>	54

C. Skala Pengukuran	65
1. Daftar Pernyataan dan Skala Jawaban	68
2. Tanggapan Responden	70
3. Analisis Hasil	71

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	75
B. Saran	77

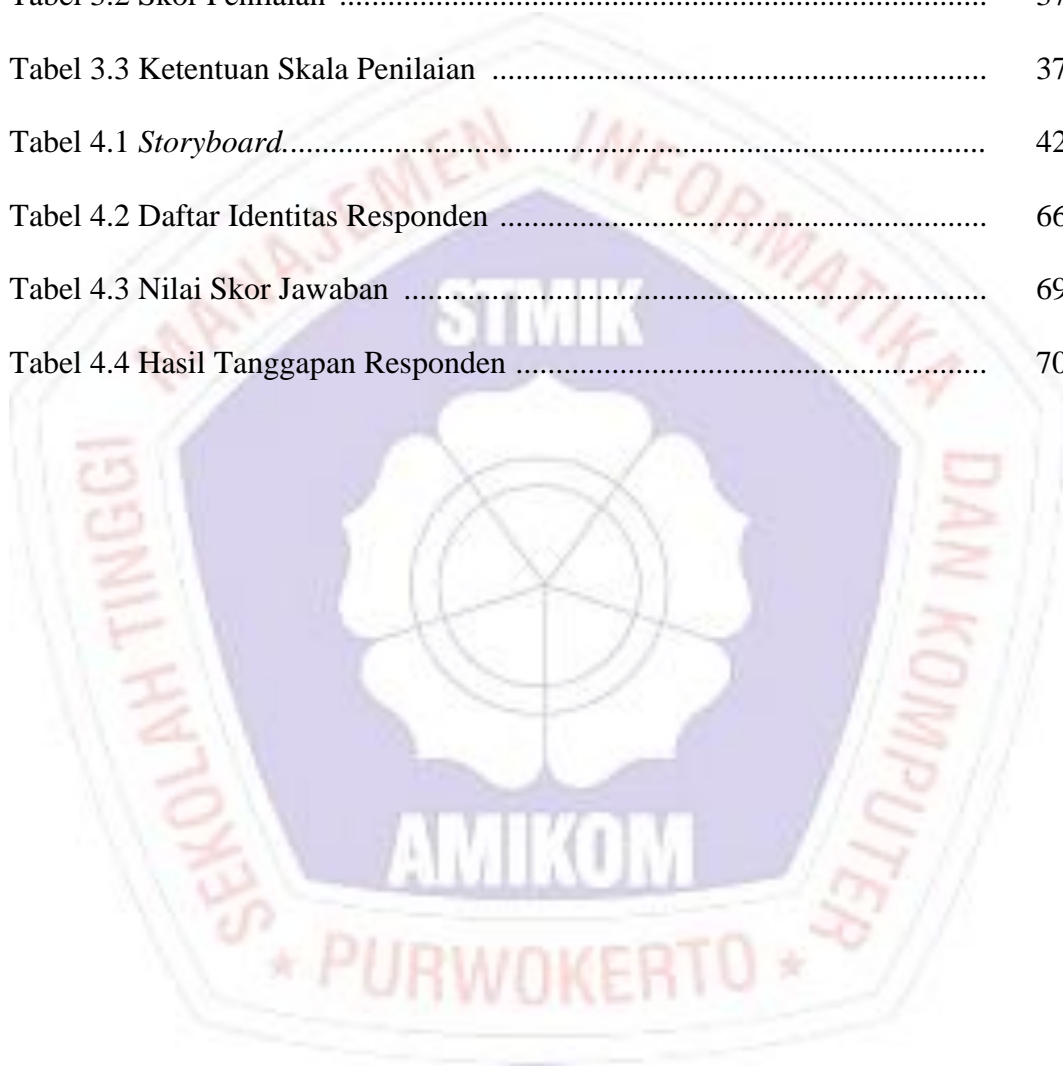
DAFTAR PUSTAKA	78
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	21
Tabel 3.1 Skala Likert	36
Tabel 3.2 Skor Penilaian	37
Tabel 3.3 Ketentuan Skala Penilaian	37
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	42
Tabel 4.2 Daftar Identitas Responden	66
Tabel 4.3 Nilai Skor Jawaban	69
Tabel 4.4 Hasil Tanggapan Responden	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Metode pengembangan sistem <i>The Production Process</i> Jim Owens (2015)	31
Gambar 4.1 <i>Production Schedule</i>	41
Gambar 4.2 Lokasi <i>shooting</i> di jalan raya	46
Gambar 4.3 Lokasi <i>shooting</i> di rumah	46
Gambar 4.4 Lokasi <i>shooting</i> di tempat pengambilan uang	47
Gambar 4.5 Peralatan <i>shooting</i>	48
Gambar 4.6 <i>vfx tracking bubbles</i>	48
Gambar 4.7 Proses <i>shooting video</i>	51
Gambar 4.8 Pembuatan animasi <i>bubble text</i> di <i>Adobe after effects</i>	52
Gambar 4.9 <i>Tracking video</i>	52
Gambar 4.10 <i>Tracking animasi</i> pada <i>video</i>	53
Gambar 4.11 <i>Rendering</i>	53
Gambar 4.12 Teknik Pemotongan Dan Penggabungan <i>Footage</i>	55
Gambar 4.13 Pemberian transisi	55
Gambar 4.14 Penyesuaian <i>dubbing</i> dan <i>sound effect</i> pada <i>video</i>	56
Gambar 4.15 Pembuatan <i>subtitle</i>	57
Gambar 4.16 Surat Verifikasi.....	58
Gambar 4.17 Perubahan <i>closing</i>	59
Gambar 4.18 Penambahan kalimat	60
Gambar 4.19 Perubahan <i>format video</i>	60

Gambar 4.20	Proses <i>Color Grading</i>	61
Gambar 4.21	Proses <i>Scoring music</i>	62
Gambar 4.22	<i>Loading rendering</i>	63
Gambar 4.23	Hasil <i>rendering</i>	63
Gambar 4.24	Pengaturan Mastering.....	64



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN WAWANCARA

LAMPIRAN SURAT INSTANSI

LAMPIRAN DATA OBSERVASI

LAMPIRAN FAKTA KASUS *PHONE SCAM*

LAMPIRAN KUESIONER

LAMPIRAN DOKUMENTASI

LAMPIRAN BIMBINGAN SKRIPSI

