

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SIDANG	ii
HALAMAN PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	vi
RIWAYAT HIDUP PENULIS	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan.....	5

1.5 Metode Pengumpulan Data	6
1.6 Kerangka Pemikiran	7
1.7 Sistematika Perancangan	8
BAB II LANDASAN TEORI DAN ANALISA DATA	19
2.1 Landasan Teori	9
2.1.1 Teori Komunikasi.....	9
2.1.2 Strategi Publikasi.....	11
2.1.3 Psikologi Warna.....	13
2.1.4 Semiotika.....	14
2.1.5 Tinjauan Aspek Kultural.....	16
2.1.6 Gaya Desain.....	18
2.1.7 Unsur dan Prinsip Desain	20
2.1.8 Ilustrasi pada Media Publikasi	24
2.1.9 Tipografi pada Media Publikasi	25
2.1.10 Audio Visual.....	30
2.1.11 Film	31
2.1.12 Jenis - Jenis Film.....	32

2.1.12.1 Film cerita pendek (short films)	33
2.1.13 Animasi.....	34
2.1.14 Tentang Animasi 3D	35
2.1.15 Jenis Animasi 3D.....	36
2.1.16 IClone	37
2.1.17 Adobe Premiere Pro CS6	38
2.1.18 Proses Karya Audio Visual	38
2.2 Analisa Data.....	56
2.2.1 Gambaran Institusi	56
2.2.2 Kondisi Media Komunikasi Visual	57
2.3 Data Kompetitor	58
2.3 Analisis SWOT.....	59

**BAB III KONSEP PERANCANGAN VIDEO ANIMASI FORMAT FILM
PENDEK DENGAN TEMA PERAHU MAHAPAHIT AUGMENTED REALITY
DI MUSEUM BAHARI JAKARTA**

3.1 Konsep Media	62
3.1.1 Tujuan Media.....	62
3.1.2 Strategi Media	63
3.1.3 Pemilihan Media	64
3.1.3.1 Target	64
3.1.3.2 Panduan Media	66
3.1.3.2.1 Media Utama	66
3.1.3.2.2 Media Above The Line dan Below The Line.....	67
3.1.3.2.3 Visual Merchandising.....	68
3.1.3.3 Program Media	68
3.2 Konsep Kreatif.....	73
3.2.1 Keyword	73
3.2.2 Strategi Kreatif	74
3.2.2.1 Warna.....	74
3.2.2.2 Tipografi	76

3.2.2.3 Image	79
3.2.2.4 Logo	80
3.2.2.5 Identitas Visual	81
3.2.2.6 Gaya Desain.....	87
3.2.2.7 Layout.....	88
3.2.3 Program Kreatif	90
3.2.3.1 Proses Cetak.....	90
3.2.3.2 Pra Produksi.....	90
3.2.3.3 Produksi	91
3.2.3.4 Pasca Produksi	95
3.2.3.5 Sistem Komputer	96
3.2.3.6 Durasi 1 Menit	96
3.2.3.7 Alur Cerita	97
3.2.3.8 Sinopsis.....	98
3.2.3.9 Target Audience	98
3.2.3.10 Pesan Verbal / Copywriting	99

3.3 Konsep Komunikasi.....	104
3.3.1 Tujuan Komunikasi	104
3.3.2 Strategi Komunikasi.....	104
3.4 Perencanaan Biaya.....	106
3.4.1 Produksi	107
3.4.2 Promosi	108
 BAB IV DESAIN DAN APLIKASI.....	 109
4.1 Film Pendek	109
4.2 Dokumentasi Storyboard	113
4.2.1 Karakter	113
4.2.2 Properti	115
4.2.3 Scene.....	116
4.3 Media Pendukung	119
4.3.1 Cover	119
4.3.2 Label Stiker	121
4.3.3 Poster.....	123
4.3.4 Billboard.....	125

4.3.5 Stiker	127
4.3.6 Giant Banner	129
4.3.7 Iklan di Bis	131
4.3.8 Flyer	133
BAB V PENUTUP	135
5.1 Kesimpulan dan Saran	135
5.2 Hasil Penilaian Sidang Tugas Akhir.....	138
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	