

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Batasan Masalah.....	9
1.4 Tujuan.....	9
1.5 Manfaat.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 Obsesi	11
2.2 Film	12
2.3 Film Menggunakan Media Selluloid.....	13
2.4 Film Pendek.....	14
2.5 Drama.....	15
2.6 Penggunaan <i>Motion Graphics</i> Dalam Film.....	15
2.7 <i>Tracing Vector</i>	16
2.8 <i>Motion Tracking</i>	16

BAB III	METODOLOGI DAN PERANCANGAN	18
3.1	Metodologi	18
3.1.1	Teknik Pengumpulan Data	18
3.1.2	Teknik Analisis Data	23
3.2	Tahap Analisis dan Perancangan Karya	24
3.2.1	Study Eksiting	24
3.2.2	SWOT (<i>Strength, Weakness, Opportunity, Threat</i>)	25
3.2.3	STP (<i>Segmentating, Targeting, Possisioning</i>)	26
3.2.4	Keyword	27
3.3	Perancangan Karya	28
3.3.1	Pra Produksi	30
3.3.2	Ide Cerita	30
3.3.3	Konsep	31
3.3.4	Naskah atau Sinopsis	31
3.3.5	<i>Treatment</i>	32
3.3.6	<i>Storyboard</i>	33
3.3.7	Jenis Penokohan dalam Film	33
BAB IV	IMPLEMENTASI KARYA	35
4.1	Pra Produksi	35
4.1.1	Ide dan Konsep	36
4.1.2	Sinopsis	38
4.1.3	Skenario	36
4.1.4	Storyboard	81

4.1.5 Penokohan.....	81
4.1.6 Crew Produksi.....	82
4.1.7 Anggaran Produksi.....	84
4.1.8 Jadwal produksi.....	85
4.2 Produksi.....	86
4.3 Pasca Produksi	104
4.3.1 Proses Pemilihan Video	104
4.3.2 Memasukkan dan Penataan <i>Stok Shot</i>	105
4.3.3 Membuat Tracing Vektor Sebagai Visual Effect.....	106
4.3.4 Pengabungan Dengan Motion Tracking.....	109
4.3.5 Hasil	110
4.4 Publikasi Karya	116
4.4.1 Poster Film	117
4.4.2 <i>Cover</i> DVD	118
4.4.3 <i>Mechandise</i>	118
BAB V PENUTUP	120
5.1 Kesimpulan.....	120
5.2 Saran.....	120
DAFTAR PUSTAKA	121
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	122
LAMPIRAN.....	123