

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH	4
C. RUMUSAN MASALAH	5
D. BATAS DAN RUANG LINGKUP PERANCANGAN	5
E. TUJUAN PERANCANGAN	6
F. METODE PERANCANGAN	6
G. SISTEMATIKA PENULISAN	9

BAB II PERSPEKTIF TEORI	11
A. TINJAUAN UMUM	11
B. TINJAUAN KHUSUS	22
BAB III DATA DAN ANALISIS MASALAH	30
A. DATA LAPANGAN	30
B. ANALISIS SWOT	32
C. ANALISIS KHALAYAK SASARAN	34
D. LAPORAN HASIL WAWANCARA	35
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	39
A. FAKTA-FAKTA KUNCI	39
B. TUJUAN PERANCANGAN VIDEO DOKUMENTER	39
C. KONSEP KREATIF	40
D. PROSES KREATIF (PRA-PRODUKSI)	42
E. PERANCANGAN PROTOTIPE (PRODUKSI)	54
F. PASCA PRODUKSI	56
BAB V PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL	60
A. LAYAR	60
B. SCRIPTING DI GAMEMAKER	68
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	74

A. KESIMPULAN	74
B. SARAN	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	80