

## DAFTAR ISI

|                        |  |
|------------------------|--|
| LEMBAR PENGESAHAN      |  |
| LEMBAR ASISTENSI       |  |
| LEMBAR ASITENSI KHUSUS |  |
| KATA PENGANTAR         |  |
| UCAPAN TERIMA KASIH    |  |
| DAFTAR GAMBAR          |  |
| DAFTAR TABEL           |  |
| DAFTAR ISTILAH         |  |
| DAFTAR ISI             |  |

|              |                                       |   |
|--------------|---------------------------------------|---|
| <b>BAB I</b> | <b>PENDAHULUAN</b>                    |   |
| 1.1          | Latar belakang masalah.....           | 1 |
| 1.2          | Perumusan dan Pembatasan Masalah..... | 3 |
| 1.2.1        | Perumusan Masalah.....                | 3 |
| 1.2.2        | Pembatasan Masalah.....               | 3 |
| 1.3          | Maksud dan Tujuan.....                | 4 |
| 1.3.1        | Maksud.....                           | 4 |
| 1.3.2        | Tujuan.....                           | 4 |
|              | 1.3.2.1 Internal.....                 | 4 |
|              | 1.3.2.2 Eksternal.....                | 5 |
| 1.4          | Pemberi Tugas.....                    | 5 |
| 1.5          | Metode Pengumpulan Data.....          | 6 |
| 1.6          | Sietematika Penulisan.....            | 6 |

## **BAB II**

### **ANALISIS MASALAH**

|         |                               |    |
|---------|-------------------------------|----|
| 2.1     | Tinjauan Teori.....           | 8  |
| 2.1.1   | Definisi Program Video.....   | 8  |
| 2.1.2   | Definisi Company Profile..... | 9  |
| 2.1.3   | Definisi Yin Yang.....        | 10 |
| 2.1.4   | Definisi Klinik.....          | 11 |
| 2.1.5   | Logo.....                     | 11 |
| 2.1.6   | Teori Komunikasi.....         | 12 |
| 2.1.6.1 | Fungsi Komunikasi.....        | 12 |
| 2.1.6.2 | Strategi komunikasi.....      | 13 |
| 2.1.7   | Teori Promosi.....            | 15 |
| 2.1.8   | Definisi Media.....           | 16 |
| 2.2     | Tinjauan Masalah.....         | 17 |
| 2.2.1   | Sejarah Perusahaan.....       | 18 |
| 2.2.2   | Visi dan Misi.....            | 18 |
| 2.2.2.1 | Visi Perusahaan.....          | 18 |
| 2.2.2.2 | Misi Perusahaan.....          | 19 |
| 2.2.3   | Karakteristik Perusahaan..... | 19 |
| 2.2.4   | Analisis SWOT.....            | 23 |
| 2.2.5   | Analisis STP.....             | 24 |
| 2.2.6   | Analisa marketing Mix.....    | 26 |

## **BAB III**

### **PEMECAHAN MASALAH**

|       |                    |    |
|-------|--------------------|----|
| 3.1   | Konsep Desain..... | 30 |
| 3.1.1 | Sasaran.....       | 30 |
| 3.2   | Konsep Media.....  | 31 |
| 3.3   | Konsep Cerita..... | 32 |
| 3.2.1 | Sinopsis .....     | 32 |

|         |                       |    |
|---------|-----------------------|----|
| 3.2.2   | Storyline.....        | 32 |
| 3.4     | Konsep Visual .....   | 34 |
| 3.4.1   | Videografi.....       | 34 |
| 3.4.2   | Angle.....            | 35 |
| 3.4.3   | Bumper.....           | 35 |
| 3.4.2   | Layout.....           | 36 |
| 3.4.2.1 | Transisi.....         | 36 |
| 3.4.2.2 | Editing.....          | 36 |
| 3.4.3   | Warna.....            | 37 |
| 3.4.4   | Elemen Graffis.....   | 38 |
| 3.4.5   | Tipografi.....        | 39 |
| 3.5     | Konsep Audio.....     | 40 |
| 3.5.1   | Unsur Verbal.....     | 40 |
| 3.5.2   | Unsur Musik.....      | 40 |
| 3.5.3   | Unsur Efek Suara..... | 41 |
| 3.6     | Desain Karakter.....  | 41 |
| 3.6.1   | Karakter Tokoh.....   | 41 |
| 3.6.2   | Kostum.....           | 41 |
| 3.6.3   | Property.....         | 41 |

#### **BAB IV RINCIAN TUGAS**

|       |                                 |    |
|-------|---------------------------------|----|
| 4.1   | Cakupan Teknis Pekerjaan.....   | 43 |
| 4.1.2 | Identifikasi Program Video..... | 43 |
| 4.2   | Visualisasi.....                | 44 |

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**

#### **SURAT PENGANTAR OBSERVASI**

**SURAT KETERANGAN OBSERVASI**  
**UCAPAN TERIMA KASIH**  
**LEMBARAN PERSETUJUAN REVISI**  
**BIOGRAFI**



## DAFTAR GAMBAR

|            |                               |    |
|------------|-------------------------------|----|
| Gambar 2.1 | Bentuk fisik Perusahaan.....  | 28 |
| Gambar 2.2 | Bentuk fisik Perusahaan ..... | 28 |
| Gambar 2.3 | Bentuk fisik Perusahaan.....  | 29 |
| Gambar 3.1 | Elemen Grafis.....            | 38 |
| Gambar 4.1 | Visual Opening.....           | 44 |
| Gambar 4.2 | Visual Opening.....           | 44 |
| Gambar 4.3 | Visual Isi.....               | 45 |
| Gambar 4.4 | Visual Isi.....               | 45 |

## DAFTAR TABEL

|                                                              |    |
|--------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 1.1 Lama Proses penyembuhan.....                       | 20 |
| Tabel 1.2 Pantang Makanan.....                               | 21 |
| Tabel 1.3 Hal yang harus diperhatikan penderita kanker.....  | 22 |
| Tabel 2.1 Pembagian Pasar Berdasarkan Aspek Geografis.....   | 25 |
| Tabel 2.2 Pembagian Pasar Berdasarkan Aspek Demografis.....  | 25 |
| Tabel 2.3 Pembagian Pasar Berdasarkan Aspek Psikografis..... | 25 |
| Tabel 2.4 Pembagian Pasar Berdasarkan Aspek Perilaku.....    | 26 |
| Tabel 3.1 Durasi Video.....                                  | 31 |

## DAFTAR ISTILAH

**Animasi**, membuat adegan dengan merekam sekumpulan urutan gambar baik dua dimensi maupun tiga dimensi, dimana satu frame untuk satu gambar. Tiap gambar memiliki sedikit perbedaan sehingga ketika seluruh gambar diputar oleh proyektor pada kecepatan tertentu akan memunculkan pergerakan.

**Credit Titles**, penamaan untuk orang atau bagian apa saja yang mendukung terciptanya suatu film/video.

**Disolve**, efek optik antara dua pengambilan gambar dengan gambar kedua mulai muncul ketika gambar pertama secara bertahap mulai menghilang.

**Dubbing**, perekaman suara manusia secara sinkron dengan gambar dan film, suara yang dimaksud tidak hanya suara-suara para pemain saja tetapi suara lain yang mendukung.

**Editing**, proses penyatuan gambar yang telah diambil dalam proses editing (computer) rangkaian pengeditan tersebut meliputi penyatuan gambar, pemberian transisi, pemberian efek video, pemberian musik, sound efek, penyatuan narasi hingga finishing.

**Editor**, orang yang bertanggung jawab untuk mendapatkan seluruh program gambar dan mengaturnya kedalam kesatuan koheren. Pada banyak kesempatan, seorang editor kreatif dapat menyelamatkan dan meningkatkan versi akhir pada film.

**Film**, media untuk merekam gambar yang menggunakan seluloid sebagai bahan dasarnya yang memiliki berbagai macam ukuran lebar pita, seperti 16 mm dan 35 mm.

**Frame**, suatu bagian gambar dari banyak gambar pada gulungan film yang telah diekspose. Ukuran frame bervariasi sesuai format yang akan diambil.

**Kamera Angle**, sudut pandang kamera ketika akan mengambil sebuah adegan. Istilah tinggi, rendah dan lebar didasari oleh norma imajiner dengan perkiraan kamera 35 mm dengan lensa 2 inci (50 mm) mengarah pada adegan setinggi bahu.

**Mixing**, kegiatan untuk mengkombinasikan sejumlah track suara yang berbeda kedalam sebuah track.

**Narasi**, suara pada film yang menceritakan atau menjelaskan situasi dan kondisi yang sedang terjadi pada film.

**Pdf**, format atau ukuran dari sebuah data yang diperoleh melalui internet.

**Script**, hasil kerja tertulis yang menjadi bahan pembuatan film pada tahap awal, naskah disebut treatment. Pada tahap akhir disebut sebagai shooting script.

**Shoot**, mengekspose film (lebih baik menggunakan kamera lensa) terhadap sebuah objek.

**Sound Effect**, koleksi rekaman suara untuk digunakan dalam film, mulai dari suara angin sampai suara pesawat jet. Kemampuan untuk mengontrol kejelasan dan volume ini menyebabkan suara-suara pra perekaman ini akan sering digunakan dari pada yang sesungguhnya.

**Sound Musik**, latar musik yang mengiringi jalannya cerita pada film.

**Storyboard**, sejumlah sketsa yang menggambarkan aksi dalam film, atau bagian khusus film yang disusun teratur pada papan bulletin dan dilengkapi dengan dialog yang sesuai waktunya, atau deskripsi adegan storyboard digunakan untuk mempermudah dan sebagai acuan pengambilan gambar.

**Storyline**, rangkaian cerita utama dari pertama hingga akhir. Didalamnya memuat apa yang harus dilakukan dalam pengambilan gambar, jalan cerita dan sebagainya sehingga baik crew maupun pemain memiliki keseragaman (sinkron).

**Video**, transmisi elektronik atau penerimaan gambar (sebagai lawan dari audio, yang berarti suara).