DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR i
DAFTAR ISI ii
DAFTAR GAMBAR iv

BAB 1. PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang Masalah 1
1.2. Identifikasi Masalah 3
1.3. Fokus Permasalahan 3
1.4. Maksud dan Tujuan 4
1.5. Definisi Operasional 4

BAB 2. TEKNIK PERMAINAN SKATEBOARD PADA MEDIA AUDIO VISUAL DENGAN TEKNIK yang BAIK dan BENAR …….. 6
2.1. Permainan skateboard 6
2.1.1. Teknik Skateboard yang Baik dan Benar 7
2.1.2. Teknik Dasar Skateboard 8
2.2. Media Audio Visual 11
2.2.1. Keunggulan Audio Visual 12
2.2.1. Peranan Media Audio Visual Sebagai Media Belajar 13
2.3. Bermain Skateboard Dengan Teknik yang Baik dan Benar 14
2.4. Target Audiens 15

BAB 3. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL 19
3.1. Strategi Komunikasi 19
3.2. Strategi Kreatif 19
3.2.1. Attention (Perhatian) 20
3.2.2. Interest (Minat) 20
3.2.3. Desire (kebutuhan) 20

3.2.4. Conviction (rasa percaya) 21
3.2.5. Action (tindakan) 21
3.3. Strategi Media 22
3.4. Strategi Distribusi 22
3.5. Konsep Visual 23
3.5.1. Format Desain 23
3.5.2. Format Lay out 24
3.5.3. Tipografi 24
3.5.4. Ilustrasi 25
3.5.5. Warna 25
3.5.6. Audio 26

BAB 4. TEKNIS PRODUKSI MEDIA 27
4.1. Material Produksi 27
4.1.1. Perangkat Keras (Hardware) 27
4.1.2. Perangkat Lunak (Software) 27
4.2. Teknis Produksi 29
4.2.1. Pra Produksi 29
4.2.2. Produksi 30
4.2.3. Pasca produksi 34

DAFTAR PUSTAKA 35
LAMPIRAN 36

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 : Ollie 9
2. Gambar 2.2 : Objek Grind 11
3. Gambar 3.1 :Skater lengkap dengan alat pengaman..... 20
4. Gambar 3.2 : Penyebaran Media 22
5. Gambar 4.1 : Sketsa ilustrasi objek dan karakter 29
6. Gambar 4.2 : Cover DVD 32
7. Gambar 4.3 : Label DVD 32
8. Gambar 4.4 : Media Pendukung, Poster dan Brosur 47