DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR i
DAFTAR ISI ii
DAFTAR GAMBAR iv
Bab I Pendahuluan 1
I.1 Latar Belakang Masalah 1
I.2 Identifikasi Masalah 2
I.3 Fokus Masalah 2
I.4 Tujuan Perancangan 2
Bab II Tinjauan Umum Mengenai *Video Stop Motion* dan Candi Jiwa 3
II.1 Pengertian *Video* 3
II.2 *Stop Motion* 3
II.3 Candi Jiwa 5
II.3.1 Sejarah Candi Jiwa 12
II.3.2 Potensi Sekitar Candi Jiwa 16
II.3.3 Letak Candi Jiwa 16
II.4 Analisis SWOT 17
II.4.1 Interaksi SWOT 18
II.5 Segmentasi 20
II.5.1 Target *Audience* 20
II.5.2 Demografis 20
II.5.3 Geografis 20
II.5.4 Psikografis 20
Bab III Strategi Perancangan dan Konsep Visual 21
III.1 Strategi Perancangan 21
III.1.1 Strategi Komunikasi 21
III.1.2 Tujuan Komunikasi 22
III.1.3 Pesan Utama 22
III.1.4 Materi Pesan 22
III.2 Strategi Kreatif 22
III.2.1 Pendekatan Kreatif 22
III.3 Strategi Media 23

III.3.1 Pemilihan Media 23
III.3.2. Media Utama 23
III.3.3. Media Pendukung 23
III.3.4. Pertimbangan Dasar 23
III.4 Strategi Distribusi 24
III.4.1 Jalur Distrribusi 24
III.5 Konsep *Visual* 24
III.5.1 Musik 25
III.5.2 Tipografi 25
Bab IV Teknis Produksi 28
IV. 1 Teknis Produksi 28
IV. 2 Media Pendukung 31
IV. 3 Spesifikasi *Hardware* 33
IV. 4 Spesifikasi *Software* 33

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Media Informasi yang sudah ada 5

Gambar II.2 Keadaan lokasi candi jiwa saat belum di gali 6

Gambar II.3 Perayaan waisak di lokasi candi 7

Gambar II.4 Lokasi candi jiwa 9

Gambar II.5 Temuan struktur awal candi jiwa 10

Gambar II.6 Temuan kerangka manusia 11

Gambar II.7 Temuan gelang emas 11

Gambar II.8 Temuan perkakas 12

Gambar II.9 Museum Batujaya 16

Gambar II.10 Peta lokasi Batujaya 17

Gambar III.1 Konsep *video* 25

Gambar III.2 Penggunaan teks 26

Gambar III.3 *Opening video* 27

Gambar IV.1 *Storyboard* 28

Gambar IV.2 Teknik produksi 29

Gambar IV.3 Teknik produksi 30

Gambar IV.4 Proses *editing* 31

Gambar IV.5 Tampilan majalah elektronik 31

Gambar IV.6 Tampilan *website* 32