DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
DAFTAR ISI vi
DAFTAR GAMBAR ix
DAFTAR TABEL xi

BAB I. PENDAHULUAN 1
I.1 Latar Belakang 1
I.2 Identifikasi Masalah 3
I.3 Rumusan Masalah 3
I.4 Batasan Masalah 3
I.5 Tujuan Perancangan 4
I.6 Manfaat Perancangan 4

BAB II. PEMBAHASAN & SOLUSI MASALAH 5
II.1 Landasan Teori 5
II.1.1 Pengertian Musik 5
II.1.2 *Soundtrack* 5
II.1.3 Pengertian *Motion Graphic* 6
II.1.4 *Kinetic Typography* 7
II.2 Objek Penelitian 7
II.2.1 Lagu Pilih Menantu 7
II.2.2 Danilla Riyadi 9
II.3 Analisa 12

II.3.1 5W+1H 12
II.4 Resume dan Solusi Perancangan 13

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN
III.1 Khalayak Sasaran 14
III.2 Strategi Perancangan 15
III.2.1 Tujuan Komunikasi 15
III.2.2 Pendekatan Komunikasi 16
III.2.3 Mandatory 18
III.2.4 Materi Pesan 19
III 2.5 Strategi Kreatif 19
III 2.6 Strategi Media 20
III.2.7 Strategi Distribusi 22
III.3 Konsep Visual 25
III.3.1 Format Desain 25
III.3.2 Tata Letak 25
III.3.3 Tipografi 26
III.3.4 Ilustrasi 30
III.3.5 Warna 31

BAB IV MEDIA DAN TEKNIS PRODUKSI
IV.1 Media dan Teknis Produksi 33
IV.1.1 Perangkat Keras 33
IV.1.2 Perangkat Lunak 33
IV.2 Media Utama 34
IV.2.1 Tahap Produksi Media Utama 34
IV.3 Media Pendukung 38

Daftar Pustaka 47

LAMPIRAN

Surat Keterangan Persetujuan Publikasi xii
Riwayat Hidup xiii
Wawancara xiv
Moodboard xv
Sketsa Digital xvi

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Logo Danilla 10
Gambar II.3 Foto Danilla 10
Gambar II.4 Foto Danilla 11
Gambar II.5 Foto Indra Aziz 11
Gambar II.6 Cover Album Tiga Dara 11
Gambar III.1 *Screenshot* transisi 16
Gambar III.2 *Cover Album* Tiga Dara 17
Gambar III.3 Logo Demajors 19
Gambar III.4 *Screenshot* youtube.com 23
Gambar III.5 *Screenshot* Instagram 23
Gambar III.6 Layout 26
Gambar III.7 Font Arial 27
Gambar III.8 Font Beon 27
Gambar III.9 Font Nickanley 28
Gambar III.10 Font Rewind 28
Gambar III.11 Font Beauty School Dropout 29
Gambar III.12 Font Bright Lights 29
Gambar III.13 Font Beauty Natura Play 30
Gambar III.14 Ilustrasi 31
Gambar III.15 Warna 32
Gambar IV.1 *Storyboard digital* 35
Gambar IV.2 Proses pewarnaan 36
Gambar IV.3 Proses animasi gambar 36

Gambar IV.4 Proses *render* 37
Gambar IV.5 Proses penggabungan *scene* 37
Gambar IV.6 Poster 38
Gambar IV.7 Pengaplikasian brosur 39
Gambar IV.8 Desain brosur 39
Gambar IV.9 Desain stiker 40
Gambar IV.10 Kipas 40
Gambar IV.11 Tampilan CD *cover* luar 41
Gambar IV.12 Tampilan CD *cover* dalam 41
Gambar IV.13 *Mockup crewneck* 42
Gambar IV.14 *Mockup smarphone case* 43
Gambar IV. 15 *Mockup* gelas 44
Gambar IV.16 *Mockup* bantal 44
Gambar IV.17 Totebag 45
Gambar IV.17 *Mini banner* 46

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 *Consumer journey* 14

Tabel III.2 Lokasi penyebaran media..... 24