

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR	3
DAFTAR TABEL	5
BAB I	6
1.1 Latar Belakang Masalah	6
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Rumusan Masalah	8
1.4 Batasan Masalah	9
1.5 Tujuan Perancangan	10
1.6 Manfaat Perancangan	10
1.7 Metode Penelitian dan Analisis Data	10
1.7.1 Pengumpulan Data	11
1.7.2 Analisis Data	11
1.8 Kerangka Perancangan	12
1.9 Pembabakan	13
1.9.1 BAB I PENDAHULUAN	13
1.9.2 BAB II LANDASAN TEORI	13
1.9.3 BAB III DATA DAN ANALISIS	13
1.9.4 BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN	13
1.9.5 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	13
BAB II	14
2.2 AI Deepfake	14
2.2.1 Artificial Intelligence	14
2.2.1.2 Deepfake	14
2.3 <i>Public Service Announcement</i>	15
2.4 <i>Editing Video</i>	15
2.4.1 Pengertian Video	15
2.4.2 Pengertian <i>Editing Video</i>	15
2.4.2.1 Pasca Produksi	16
2.5 Efek Penyuntingan	16
2.5.1 <i>Green Screen</i> atau <i>Chrome Key</i>	16

2.5.2 <i>Color Grading</i>	16
2.5.2.1 <i>Teal and Orange</i>	17
2.5.3 Transisi	17
2.5.3.1 Cut to Cut	18
2.5.3.2 Fade	18
2.5.3.3 Zoom	18
2.5.4 Motion Graphic	18
2.5.5 <i>Music</i>	19
2.5.6 Sound Effect	19
2.5.7 Animasi	19
2.5.8 Durasi	19
2.5.9 Pola Penonton	20
2.5.10 Retensi Audiens	20
BAB III	21
3.1 Data dan analisis Objek	21
3.1.1 Observasi	21
3.1.1.1 Berita dan Artikel tentang <i>Deepfake</i> Di Internet	21
3.1.2 Kesimpulan Observasi	23
3.1.3 Analisis Objek	23
3.2 Data dan Analisis Khalayak Sasar	24
3.2.1 Data Khalayak Pasar	24
3.2.2 Analisis Khalayak Pasar	29
3.2.2.1 Demografis	29
3.2.2.2 Psikografis	29
3.3 Data dan Karya Sejenis	29
3.4 Hasil Analisis	38
4.1 Konsep Perancangan	39
4.1.1 Konsep Karya	39
4.1.2 Konsep Penyuntingan	39
4.2 Perancangan Karya	39
4.2.1 Pra Produksi	40
4.2.2 Produksi	40

4.2.3 Pasca Produksi	41
4.2.4 Penerapan Penyuntingan	42
5.1 KESIMPULAN.....	47
5.2 SARAN	47
DAFTAR PUSTAKA	48