

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 Editing <i>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 atau Chrome Key</i>	16

2.5.2 Color Grading	16
2.5.2.1 Teal and Orange	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 Music	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