

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Definisi Operasional	3
1.6 Metode Pengerjaan	3
1.6.1 Concept	3
1.6.2 Design.....	4
1.6.3 Material Collecting.....	2
1.6.4 Assembly	4
1.6.5 Testing.....	4
1.6.6 Distribution	4
1.7 Jadwal Pengerjaan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Profil Singkat Vidio.com	6
2.2 Over The Top (OTT)	6
2.3 Video On Demand (VOD)	7
2.4 Video	7
2.4.1 Video Live Action	7
2.4.2 Video Animasi	8
2.4.3 Video Motion Graphic.....	8

2.4.4 Video Live <i>Streaming</i>	9
2.4.5 Video Highlight.....	9
1. Tentukan target video <i>Highlight</i>	9
2. Buatlah dengan durasi yang singkat	9
3. Tampilkan aksi terbaik dari beberapa sudut.....	10
2.5 Camera Angle Shots	10
2.6 Format Video	12
2.7 <i>Watermark</i>	13
2.8 Adobe	14
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	16
3.1 Analisis Kebutuhan Konten Video	16
3.1.1 Analisis Kebutuhan Fungsional VOD <i>Highlight</i>	16
3.1.2 Analisis Kebutuhan Fungsional VOD <i>Full Match</i>	16
3.1.3 Analisis Kebutuhan VOD <i>Sport News</i>	16
3.1.4 Analisis Kebutuhan Non fungsional VOD <i>Highlight, Full Match</i> dan <i>Sport News</i>	17
3.1.5 Analisis Perangkat yang digunakan.....	17
3.2 Perancangan Konten Video.....	18
3.2.1 <i>Concept</i>	18
3.2.2 Design.....	27
3.2.3 Material Collecting.....	30
3.3 Assembly	32
3.3.1 VOD <i>Highlight</i> dan <i>Full Match</i>	Error! Bookmark not defined.
3.3.2 VOD <i>Sport News</i>	34
3.4 Testing.....	36
3.5 Publication	37
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	38
4.1 Implementasi	38
4.1.1 VOD <i>Highlight</i>	38
4.1.2 VOD <i>Full Match</i>	43
4.1.3 VOD <i>Sport News</i>	44
4.2 Hasil Pengujian.....	46

BAB 5	KESIMPULAN	62
5.1	Kesimpulan.....	62
5.2	Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64