

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
RINGKASAN.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	6
1. Multimedia	6
2. Animasi	9
3. Hiburan.....	15
4. Komik.....	15
5. Ilustrasi	19
6. Media Interaktif.....	21
7. <i>Motion Comic</i>	21

8. <i>Adobe Illustrator</i>	22
9. <i>Adobe Premier CC 2018</i>	22
B. Penelitian Sebelumnya.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	31
B. Metode Pengumpulan Data	31
1. Wawancara	31
2. Studi Pustaka	31
3. Kuesioner.....	32
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	32
1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	32
2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	33
3. Bahan Penelitian.....	33
D. Konsep Penelitian.....	33
1. Identifikasi Masalah	35
2. Metode Pengumpulan Data	36
3. Identifikasi Kebutuhan Produksi	36
4. Metode Pengembangan Multimedia.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisa Hasil	43
B. Pembuatan <i>Video Motion Comic</i>	73
C. Pengujian Skala <i>Likert</i>	77
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	84
B. Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	