

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
RINGKASAN	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8

BAB II	TINJAUAN PUSTAKA	
	A. Landasan Teori	9
	1. Definisi <i>Line</i>	9
	2. Definisi Promosi	9
	3. Definisi Animasi.....	11
	4. Definisi <i>Social Media</i>	12
	5. Format File Dalam Citra.....	13
	6. Definisi Adobe Photoshop.....	18
	7. Definisi APNG <i>Assembler</i>	19
	B. Penelitian Sebelumnya	20
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian	36
	B. Metode Pengumpulan Data.....	36
	C. Alat Dan Bahan Penelitian.....	38
	D. Konsep Penelitian.....	39
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian	43
	B. Analisis Hasil	43
	1. <i>Concept</i> (Pengonsepan)	43
	2. <i>Design</i> (Perancangan).....	44
	3. <i>Material Collection</i> (Pengumpulan Bahan).....	46
	4. <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	49
	5. <i>Testing</i> (Pengujian).....	51

6. <i>Distribution</i> (Pendistribusian)	54
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	58
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Forat <i>File</i> Dalam Citra	10
Tabel 4.1 Indikator Penerimaan	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	38
Gambar 4.1 Konsep Ekspresi Karakter Si Mbah	42
Gambar 4.2 Rancangan Kasar (Sketsa) Stiker	43
Gambar 4.3 Rancangan Kasar (Sketsa) Stiker (Lanjutan)	44
Gambar 4.4 Rancangan Kasar (Sketsa) Stiker (Lanjutan)	44
Gambar 4.5 Material Yang Di Dapatkan	45
Gambar 4.6 Proses Digitalisasi Sketsa Menggunakan Photoshop	46
Gambar 4.7 Proses <i>Lineart</i> Menggunakan Photoshop	46
Gambar 4.8 Proses <i>Coloring</i> Menggunakan Photoshop	47
Gambar 4.9 Hasil Akhir Setelah Dilakukan <i>Lineart</i> dan <i>Coloring</i>	47
Gambar 4.10 Memasukkan Gambar Ke Dalam APNG Assembler	48
Gambar 4.11 Mengatur <i>Delays Setting</i>	49
Gambar 4.12 Mengatur <i>Looping</i> Stiker	49
Gambar 4.13 Hasil Akhir Proses.....	50
Gambar 4.14 Proses <i>Drag and Drop</i> Gambar Pada Browser	51
Gambar 4.15 Proses <i>Testing</i> Berhasil	51
Gambar 4.16 <i>Login</i> Akun <i>Line</i>	53
Gambar 4.17 Proses Memberikan Akses Info Pribadi <i>Creators</i>	54
Gambar 4.18 Proses Pendaftaran Stiker.....	54
Gambar 4.19 Pengisian <i>Details</i> Stiker	55
Gambar 4.20 Pengisian <i>Details</i> Stiker (Lanjutan)	5

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Daftar Wawancara
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 3. Surat Lisensi Hak Cipta

