

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Multimedia	7
2. Animasi	10
3. Promosi	15
4. Video	16

	5. <i>Motion Graphic</i>	17
	6. <i>Motion Tracking</i>	20
	7. Bimbingan Belajar	20
	8. <i>Live Shoot</i>	23
	9. <i>Vektor</i>	24
	10. <i>Audio</i>	24
	11. Perangkat Lunak	26
	B. Penelitian Sebelumnya	27
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat dan Waktu Penelitian	33
	B. Metode Pengumpulan Data	33
	C. Alat dan Bahan Penelitian	36
	D. Konsep Penelitian	38
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	A. Analisis Hasil	46
	B. Menentukan Konsep Pengujian	68
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	87
	B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Sebelumnya	31
Tabel 4.1. storyboard	46
Tabel 4.2. Pengujian Alpha Test	61
Tabel 4.3. Jumlah Titik Respon	68
Tabel 4.4. Perhitungan skor tertinggi	69
Tabel 4.5. Hasil Akhir Pengujian Masyarakat	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Keterangan Berpikir	38
Gambar 3.2 Metode pengembangan sistem menurut Suyanto (2005).....	39
Gambar 4.1. Pembuatan <i>object</i> bingkai foto dan logo <i>Key Learning Camp</i> menggunakan <i>software Adobe Illustrator CS6</i>	59
Gambar 4.2. Pembuatan <i>object background</i> menggunakan <i>software Adobe Illustrator CS6</i>	60
Gambar 4.3. Penganimasian objek tulisan dan objek gambar menggunakan <i>software Adobe After Effect CC 2017</i>	61
Gambar 4.4. Pemberian efek pada suara dan video.	62
Gambar 4.5. Membuat semua animasi dengan menggunakan <i>software Adobe After Effect CC2017</i>	63
Gambar 4.6. Menggabungkan semua animasi dan audio dengan menggunakan <i>software Adobe Premier Pro CC2015</i>	64
Gambar 4.7 proses <i>render</i> dari projek ke dalam bentuk video <i>mp4</i>	65
Gambar 4.8. Publis melalui media sosial <i>youtube</i>	66
Gambar 4.9. publikasi melalui media sosial <i>instagram</i>	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Tabel Kuisisioner

Lampiran 3. Transkrip Wawancara

Lampiran 4. Dokumentasi

Lampiran 5. Surat Instansi

Lampiran 6. Surat Instansi

