

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	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.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
RINGKASAN.....	xvi
ABSTRAK.....	xvii
<b>BAB I    PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	6

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....	7
1. Multimedia.....	7
a. Pengertian Multimedia .....	7
b. Unsur Sistem Multimedia.....	8
c. Kategori Multimedia.....	9
2. <i>Hybrid</i> .....	10
3. <i>Live Shoot</i> .....	11
a. Pengertian <i>Live Shoot</i> .....	11
b. Teknik Pengambilan Gambar.....	11
c. Macam-macam Transisi .....	12
4. <i>Motion Graphic</i> .....	14
a. Pengertian <i>Motion Graphic</i> .....	14
b. Karakteristik <i>Motion Graphic</i> .....	14
c. Pertimbangan Pada <i>Motion Graphic</i> .....	15
5. <i>Media Online</i> .....	17
6. <i>Media Informasi</i> .....	18
7. <i>Software</i> .....	19
a. <i>Adobe After Effect CS 6</i> .....	19
b. <i>Adobe Illustrator CS 6</i> .....	19
B. Penelitian Sebelumnya.....	20

<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN</b>	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian .....	25
	B. Metode Pengumpulan Data.....	25
	1. Metode Wawancara.....	25
	2. Metode Observasi.....	26
	3. Studi Pustaka.....	26
	C. Identifikasi Kebutuhan Produksi.....	27
	1. Spesifikasi Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	27
	2. Spesifikasi Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	27
	D. Konsep Penelitian.....	28
	1. Identifikasi Masalah .....	29
	2. Menentukan Metode Pengumpulan Data.....	29
	3. Analisis Piranti .....	30
	4. Metode Pengembangan Sistem .....	30
<b>BAB IV</b>	<b>PEMBAHASAN</b>	
	A. Gambaran Objek Penelitian .....	32
	B. Analisis Hasil .....	33
	1. Tahap Pra Produksi .....	33
	a. Analisis Piranti .....	33
	b. Menentukan Ide dan Konsep.....	34
	2. Tahap Produksi .....	42

	a. <i>Shooting</i> .....	42
	b. <i>Drawing</i> .....	42
	c. Penganimasian.....	44
	3. Tahap Post Produksi.....	52
	a. <i>Dubbing</i> .....	52
	b. <i>Editing</i> .....	53
	c. <i>Rendering</i> .....	55
	C. Hasil Akhir Project.....	57
	1. Pendistribusian <i>Facebook</i> .....	57
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan .....	58
	B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN-LAMPIRAN		

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Perbandingan Penelitian Sebelumnya .....	23
Tabel 4.1 Kebutuhan <i>Hardware</i> .....	33
Tabel 4.2 Kebutuhan <i>Software</i> .....	33
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i> .....	35
Tabel 4.4 Naskah .....	38



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Penelitian .....	28
Gambar 3.2 Metode Pengembangan Sistem .....	30
Gambar 4.1 Pembuatan Logo Kompetensi Keahlian.....	43
Gamabr 4.2 Pembuatan Karakter 2D .....	43
Gambar 4.3 Animasi Logo STMIK AMIKOM Purwokerto.....	44
Gambar 4.4 Pembuatan Animasi <i>Motion Graphic 3D Channel</i> .....	45
Gambar 4.5 Pembuatan Animasi <i>Motion Graphic</i> pada Karakter .....	46
Gambar 4.6 Pembuatan Animasi Transisi <i>Motion Graphic</i> .....	47
Gambar 4.7 Pembuatan Animasi Transisi <i>Matte</i> .....	48
Gambar 4.8 Pembuatan Animasi <i>Lower Thirds</i> .....	48
Gambar 4.9 Pembuatan Animasi Keunggulan SMK .....	49
Gambar 4.10 Penerapan <i>hybrid live shoot</i> dan <i>motion graphic lowerthirds</i> ...	50
Gambar 4.11 Penerapan <i>hybrid live shoot</i> dan <i>motion graphic transition</i> .....	51
Gambar 4.12 Penerapan <i>hybrid live shoot</i> dan <i>motion graphic shape</i> .....	53
Gambar 4.13 Tampilan Proses <i>Editing/Penggabungan</i> .....	55
Gambar 4.14 Tampilan Kotak Dialog <i>Export Video</i> .....	56
Gambar 4.15 Proses <i>Rendering</i> di Adobe After Effect CS6.....	56
Gambar 4.16 Pendistribusian di Media Sosial <i>Facebook</i> .....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Wawancara

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 3. Surat Keterangan

Lampiran 4. Dokumentasi

