

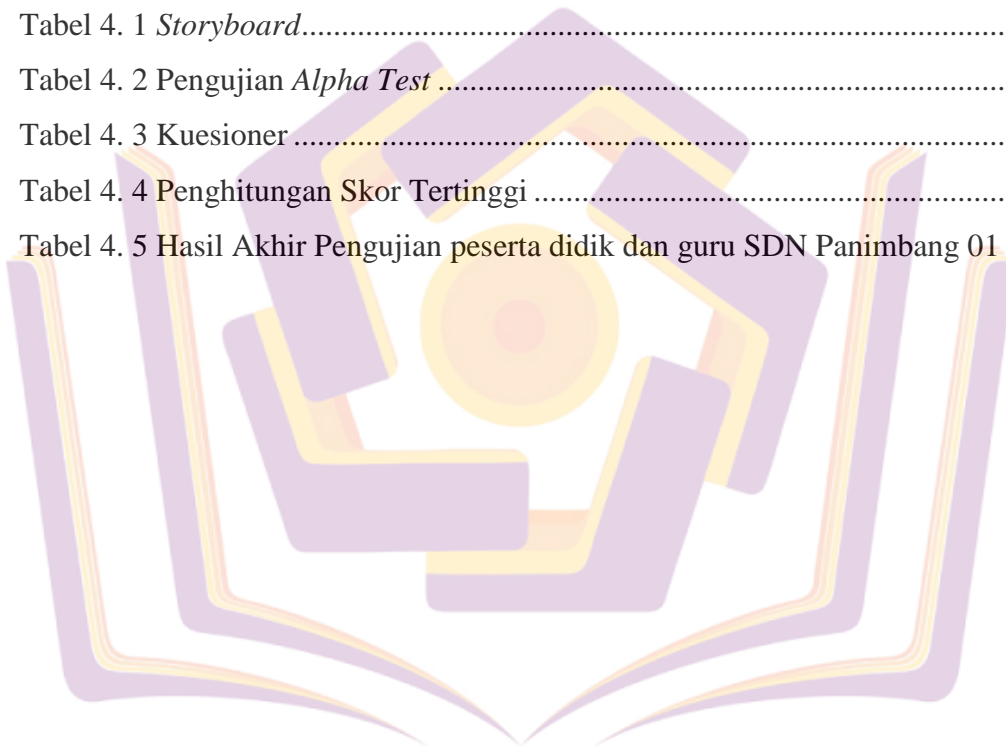
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Multimedia	8
2. Animasi.....	11
3. Pemanasan Global	19
4. Media Pembelajaran	20
5. <i>Motion Graphic</i>	20
6. Tipografi	21
7. <i>Vector</i>	22

8. <i>Adobe After Effect</i> CC 2020	22
9. <i>Adobe Illustrator</i> CC 2020	23
10. <i>Adobe PremierPro</i> CC 2020	23
11. <i>AdobeAudition</i> CC 2020	24
12. <i>Adobe Media Encoder</i> CC 2020	25
13. Pengujian <i>Alpha Test</i> dan <i>Beta Test</i>	26
B. Penelitian Sebelumnya	31
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	37
B. Metode Pengumpulan Data	37
C. Alat dan Bahan Penelitian	39
D. Konsep Penelitian	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Hasil	49
1. Tahap Pra Produksi	49
2. Tahap Produksi	55
3. Tahap Pasca Produksi	78
B. Menentukan Konsep Pengujian	81
1. <i>Alpha Test</i>	81
2. <i>Beta Test</i>	87
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	94
B. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Contoh Pengujian <i>Alpha Test</i>	26
Tabel 2. 2 Contoh rangkuman penelitian yang digunakan sebagai Kuesioner	28
Tabel 2. 3 Contoh Penghitungan Skor Tertinggi	28
Tabel 2. 4 Contoh Hasil Akhir Pengujian peserta didik dan guru SDN Panimbang 01	30
Tabel 2. 5 Penelitian Sebelumnya.....	35
Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i>	50
Tabel 4. 2 Pengujian <i>Alpha Test</i>	82
Tabel 4. 3 Kuesioner	89
Tabel 4. 4 Penghitungan Skor Tertinggi	89
Tabel 4. 5 Hasil Akhir Pengujian peserta didik dan guru SDN Panimbang 01	93



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Adobe After Effect CC 2020</i>	23
Gambar 2. 2 <i>Adobe Illustrator CC 2020</i>	23
Gambar 2. 3 <i>Adobe Premier Pro CC 2020</i>	24
Gambar 2. 4 <i>Adobe Audition CC 2020</i>	25
Gambar 2. 5 <i>Adobe Media Encoder CC 2020</i>	25
Gambar 3. 1 Kerangka Berpikir	42
Gambar 3. 2 Metode pengembangan sistem (Suyanto, 2005)	45
Gambar 4. 1 Pembuatan <i>Object</i> logo Universitas Amikom Purwokerto	55
Gambar 4. 2 Pembuatan <i>Object</i> api, bumi, suhu dan awan.....	55
Gambar 4. 3 Pembuatan <i>Object</i> bumi, api, orang, suhu dan tanda tanya.....	56
Gambar 4. 4 Pembuatan <i>Object</i> kursor dan pencarian	56
Gambar 4. 5 Pembuatan <i>Object</i> bumi, panah dan matahari.....	57
Gambar 4. 6 Pembuatan <i>Object</i> awan, asap, rumah, tumpukan sampah, truk dan pohon	57
Gambar 4. 7 Pembuatan <i>Object</i> tanah, gunung, pohon dan bulldoser	58
Gambar 4. 8 Pembuatan <i>Object</i> orang, bumi dan tulisan <i>co2</i>	58
Gambar 4. 9 Pembuatan <i>Object</i> gelombang air	59
Gambar 4. 10 Pembuatan <i>Object</i> tanah, batu, lumpur, gunung dan pohon kering	59
Gambar 4. 11 Pembuatan <i>Object</i> pohon dan tangan	60
Gambar 4. 12 Pembuatan <i>Object</i> panah yang bergambar daur ulang	60
Gambar 4. 13 Pembuatan <i>Object</i> tangan, sampah dan tempat sampah.....	61
Gambar 4. 14 Pembuatan <i>Object</i> logo Universitas Amikom Purwokerto, Sekolah Dasar Negeri Panimbang 01 dan Freepik	61
Gambar 4. 15 Pembuatan <i>Object</i> pohon, rumput, tanah dan api.....	62
Gambar 4. 16 Pembuatan <i>Object</i> es di kutub mencair	62
Gambar 4. 17 Pembuatan <i>Object</i> kran, air dan listrik	63
Gambar 4. 18 Penganimasian <i>Object</i> logo Universitas Amikom Purwokerto.....	63
Gambar 4. 19 Penganimasian <i>Object</i> api, bumi, suhu dan awan	64
Gambar 4. 20 Penganimasian <i>Object</i> bumi, api, orang, suhu dan tanda tanya	65

Gambar 4. 21 Penganimasian <i>Object</i> kursor dan pencarian	65
Gambar 4. 22 Penganimasian <i>Object</i> shape transition.....	66
Gambar 4. 23 Penganimasian <i>Object</i> bumi, panah dan matahari	67
Gambar 4. 24 Penganimasian <i>Object</i> awan, asap, rumah, tumpukan sampah, truk dan pohon	67
Gambar 4. 25 Penganimasian <i>Object</i> tanah, gunung, pohon dan bulldoser.....	68
Gambar 4. 26 Penganimasian <i>Object</i> kursor dan pencarian	69
Gambar 4. 27 Penganimasian <i>Object</i> orang, bumi dan tulisan <i>co2</i>	69
Gambar 4. 28 Penganimasian <i>Object</i> gelombang air	70
Gambar 4. 29 Penganimasian <i>Object</i> tanah, batu, lumpur, gunung,pohon kering 71	
Gambar 4. 30 Penganimasian <i>Object</i> kursor dan pencarian	71
Gambar 4. 31 Penganimasian <i>Object</i> pohon dan tangan.....	72
Gambar 4. 32 Penganimasian <i>Object</i> panah yang bergambar daur ulang.....	73
Gambar 4. 33 Penganimasian <i>Object</i> tangan, sampah dan tempat sampah	73
Gambar 4. 34 Penganimasian <i>Object</i> logo Sekolah Dasar Negeri Panimbang 01 dan Freepik.....	74
Gambar 4. 35 Penganimasian <i>Object</i> pohon, tanah, rumput dan api	75
Gambar 4. 36 Penganimasian <i>Object</i> es di kutub mencair.....	75
Gambar 4. 37 Penganimasian <i>Object</i> kran, air dan listrik.....	76
Gambar 4. 38 Pengambilan suara menggunakan perekaman di <i>handphone</i>	77
Gambar 4. 39 Menghilangkan <i>Noise</i> rekaman suara	77
Gambar 4. 40 <i>Mixing</i> (penggabungan) rekaman suara dan musik.....	78
Gambar 4. 41 Penggabungan video dan audio.....	79
Gambar 4. 42 Proses render dari proyek ke dalam bentuk video mp4	79
Gambar 4. 43 Publikasi melalui media sosial youtube	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi

Lampiran 2. Transkrip Wawancara

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian

Lampiran 4. Hasil Kuesioner peserta didik dan guru SDN Panimbang 01

Lampiran 5. Kartu Bimbingan

