

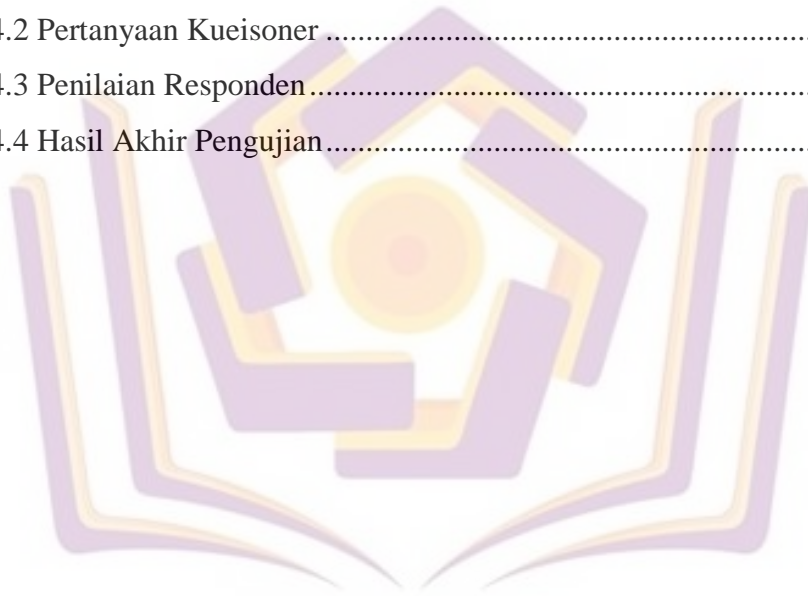
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	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 GRAFIK.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
INTISARI.....	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	6
1. Media	6
2. Promosi	7
3. Multimedia.....	9
4. Animasi 2 Dimensi	13

5. Motion Graphic.....	19
6. Video	21
7. Audio	23
8. Kuesioner.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
B. Metode Pengumpulan Data.....	30
1. Study Pustaka.....	30
2. Observasi.....	30
3. Wawancara.....	31
4. Kuesioner	31
5. Dokumentasi	32
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	32
D. Konsep Penelitian	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Sistem.....	41
1. Tahap Pra produksi	41
2. Tahap Produksi	47
3. Tahap Pasca Produksi	74
B. Hasil	77
C. Pengujian.....	79
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	91
B. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Skala Likert.....	24
Tabel 2.2 Penelitian sebelumnya.....	28
Tabel 3.1 <i>Storyboard</i>	42
Tabel 4.1 Interpretasi Skor.....	81
Tabel 4.2 Pertanyaan Kueisoner.....	81
Tabel 4.3 Penilaian Responden.....	82
Tabel 4.4 Hasil Akhir Pengujian.....	87



DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Penilaian Hasil Wawancara.....	88
-------------------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Konsep Langkah Penelitian.....	34
Gambar 3.2 Konsep Penelitian Tahap Pengembangan Sistem	36
Gambar 4.1 Storyboard 1	42
Gambar 4.2 Storyboard 2	42
Gambar 4.3 Storyboard 3	42
Gambar 4.4 Storyboard 4	42
Gambar 4.5 Storyboard 5	43
Gambar 4.6 Storyboard 6	43
Gambar 4.7 Storyboard 7	43
Gambar 4.8 Storyboard 8	43
Gambar 4.9 Storyboard 9	44
Gambar 4.10 Storyboard 10	44
Gambar 4.11 Storyboard 11	44
Gambar 4.12 Storyboard 12	44
Gambar 4.13 Storyboard 13	45
Gambar 4.14 Storyboard 14	45
Gambar 4.15 Storyboard 15	45
Gambar 4.16 Storyboard 16	45
Gambar 4.17 Storyboard 17	46
Gambar 4.18 Storyboard 18	46
Gambar 4.19 Storyboard 19	46
Gambar 4.20 Storyboard 20	46
Gambar 4.21 Storyboard 21	47
Gambar 4.22 Storyboard 22	47
Gambar 4.23 Storyboard 23	47
Gambar 4.24 Sketsa Gambar Virus.....	48
Gambar 4.25 Sketsa Botol-Botol Hand Sanitizer	49
Gambar 4.26 Sketsa Kotak Smazer dari Berbagai Sudut.....	49

Gambar 4.27 Sketsa Karakter dari Berbagai Sisi.....	50
Gambar 4.28 Sketsa Karakter Petugas.....	50
Gambar 4.29 Sketsa Maskot Smazer.....	51
Gambar 4.30 Sketsa Background Animasi.....	52
Gambar 4.31 Sketsa yang Diwarnai.....	53
Gambar 4.32 Hasil Akhir dari Gambar Virus.....	53
Gambar 4.33 Objek Dikonvert ke Symbol.....	54
Gambar 4.34 Sketsa Smazer yang Sudah Diberi Warna.....	54
Gambar 4.35 Hasil Akhir dari Gambar Kotak Smazer.....	55
Gambar 4.36 Botol-Botol Hand Sanitizer yang Telah Diberi Warna.....	55
Gambar 4.37 Garis Sketsa pada Gambar Botol Hand Sanitizer Dihapus.....	56
Gambar 4.38 Sketsa Karakter yang Telah Diberi Warna.....	56
Gambar 4.39 Hasil Akhir dari Gambar Karakter.....	57
Gambar 4.40 Sketsa Petugas yang Sudah Diwarnai.....	57
Gambar 4.41 Hasil Akhir dari Gambar Petugas.....	57
Gambar 4.42 Maskot Smazer yang Sudah Diwarnai.....	58
Gambar 4.43 Hasil Akhir dari Karakter Maskot Smazer.....	58
Gambar 4.44 Background yang Sudah Diberi Warna.....	59
Gambar 4.45 Hasil Akhir Background Animasi.....	60
Gambar 4.46 Susunan Objek di Scene Pertama.....	61
Gambar 4.47 Penambahan Keyframe pada Frame Kedelapan.....	61
Gambar 4.48 Penambahan Keyframe pada Frame ke Lima Belas.....	62
Gambar 4.49 Objek Virus Dipindahkan dari Tengah ke Pinggir Layar.....	62
Gambar 4.50 Proses Pembuatan Classic Tween di Antara Keyframe.....	63
Gambar 4.51 Keyframe yang Telah Menjadi Classic Tween.....	63
Gambar 4.52 Tulisan Muncul di Tengah Layar.....	63
Gambar 4.53 Logo Smazer Muncul.....	64
Gambar 4.54 Frame by Frame Efek Transisi Gelembung.....	64
Gambar 4.55 Frame by Frame Gelembung 1.....	64
Gambar 4.56 Frame by Frame Gelembung 2.....	65
Gambar 4.57 Frame by Frame Gelembung 3.....	65

Gambar 4.58 Transisi ke Scene Selanjutnya.....	65
Gambar 4.59 Fitur-fitur yang melambangkan Smazer.....	66
Gambar 4.60 Konversi Objek ke Symbol, Graphic	66
Gambar 4.61 Kondisi Symbol dalam Keadaan Loop.....	67
Gambar 4.62 Gambar Smazer dari Beberapa Sudut Pandang.....	67
Gambar 4.63 Tingkatan Warna dan Suhu pada Termometer.....	67
Gambar 4.64 Bentuk Tangan yang Berbeda-Beda.....	68
Gambar 4.65 Grafik Bidang Naik Turun	68
Gambar 4.66 Grafik Bidang Pada Masing-Masing Keyframe.....	69
Gambar 4.67 Frame Picker Untuk Memilih Frame Pada Symbol	69
Gambar 4.68 Grafik Bidang Pada Posisi Terpendek	70
Gambar 4.69 Pembuatan Animasi Garis Terputus-putus Menyatu	70
Gambar 4.70 Garis Lurus Perlahan Membentuk Lingkaran	71
Gambar 4.71 Transformasi dari Satu Bentuk Ke Bentuk Lain	71
Gambar 4.72 Create Shape Tween.....	71
Gambar 4.73 Kondisi Frame Bar Setelah Create Shape Tween	72
Gambar 4.74 Efek Pop Up Logo Smazer.....	72
Gambar 4.75 Urutan Gerakan Garis Kurva.....	72
Gambar 4.76 Mengatur Movement Kamera	73
Gambar 4.77 Classic Tween pada Keyframe Kamera	73
Gambar 4.78 Memutar Kamera Ke Scene Selanjutnya	74
Gambar 4.79 Scene Maskot Smazer Mencatat Data di Komputer.....	74
Gambar 4.80 Monitor Turn On Effect	75
Gambar 4.81 Gambar Tirai Tertutup Secara Berurutan.....	75
Gambar 4.82 Penyatuan Video Dalam Adobe Premier	76
Gambar 4.83 Setting Render Pada Adobe Premier	77
Gambar 4.84 Scene 1	78
Gambar 4.85 Scene 2	78
Gambar 4.86 Scene 3	79
Gambar 4.87 Scene 4	79
Gambar 4.88 Scene 5	79

Gambar 4.89 Scene 6	80
Gambar 4.90 Scene 7	80
Gambar 4.91 Scene 8	80



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Hasil Wawancara

Lampiran 3. Dokumentasi Wawancara

Lampiran 4. Form Kuesioner

Lampiran 5. Hasil Kuesioner



