

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	4
1. Animasi .....	4
2. Puppet Pin .....	6
3. Prinsip Animasi.....	8
4. Adobe After Effect CC 2015.....	14
5. Adobe Premier Pro 2020.....	15
6. Adobe Photoshop 2021 .....	15
B. Penelitian Sebelumnya .....	15

<b>BAB III METOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Waktu dan Tempat Penelitian .....	18
B. Metode Pengumpulan Data .....	18
C. Alat dan Bahan .....	20
D. Metode Pengembangan Sistem .....	21
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Analisis Hasil .....	27
1. Tahap Pra Produksi .....	27
2. Tahap Produksi .....	32
3. Tahap Pasca Produksi .....	44
B. Menentukan Konsep Pengujian .....	47
1. Alpha Test .....	47
2. Beta Test .....	50
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	56
B. Saran .....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Literatur Penelitian Terdahulu .....	17
Tabel 4.1 Storyboard.....	28
Tabel 4.2 Pengujian Alpha Test .....	47
Tabel 4.3 Kuisisioner .....	52
Tabel 4.4 Hasil Jawaban Kuisisioner.....	52
Tabel 4.5 Hasil Jawaban Berdasarkan Jumlah.....	53
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Skor dan Total Skor.....	54
Tabel 4.7 Hasil Akhir Pernyataan .....	55



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Puppet Pin Panel .....	6
Gambar 2.2 Penerapan Pin pada Objek.....	7
Gambar 2.3 Penerapan Puppet Overlap Point .....	8
Gambar 3.1 Metode Pengembangan Sistem Waterfall .....	22
Gambar 4.1 Pembuatan Objek Logo Animasi .....	32
Gambar 4.2 Pembuatan Karakter “Wa” .....	32
Gambar 4.3 Pembuatan Karakter “Wo” .....	33
Gambar 4.4 Pembuatan Karakter “Zi” .....	33
Gambar 4.5 Pembuatan Karakter “Mbok” .....	34
Gambar 4.6 Pembuatan Karakter “Wi” .....	34
Gambar 4.7 Pembuatan Frame 1 Video 1 .....	35
Gambar 4.8 Pembuatan Frame 2 Video 1 .....	35
Gambar 4.9 Pembuatan Frame 3 Video 1 .....	36
Gambar 4.10 Pembuatan Frame 1 Video 2 .....	36
Gambar 4.11 Pembuatan Frame 2 Video 2 .....	37
Gambar 4.12 Penganimasian Objek Logo .....	38
Gambar 4.13 Penggabungan Animasi Video 1 .....	38
Gambar 4.14 Penggabungan Animasi Video 1 .....	39
Gambar 4.15 Penggabungan Animasi Video 2 .....	40
Gambar 4.16 Penggabungan Animasi Video 2 .....	40
Gambar 4.17 Penggabungan Animasi.....	41
Gambar 4.18 Penggabungan Animasi.....	42
Gambar 4.19 Souncard M Audio Air .....	42
Gambar 4.20 Rekaman Suara.....	43
Gambar 4.21 Proses Mixing.....	43
Gambar 4.22 Penggabungan Video dan Audio.....	44
Gambar 4.23 Proses Export .....	45
Gambar 4.24 Pendistribusian YouTube .....	46
Gambar 4.25 Pendistribusian YouTube .....	46

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Distribusi

Lampiran 2. Kartu Bimbingan

