

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	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.....	6
C. Batasan Masalah .....	6
D. Tujuan Penelitian .....	7
E. Manfaat Penelitian .....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
B. Penelitian Sebelumnya.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	22
B. Metode Pengumpulan Data.....	22
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	25
D. Konsep Penelitian .....	26

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian .....	30
1. Pra Produksi .....	32
2. Produksi.....	39
3. Post Produksi.....	56
B. Pembahasan.....	59
1. Penganimasian Teknik Pergerakan Objek Kamera .....	59
2. Implementasi Pergerakan Objek Kamera 3D.....	67
3. Durasi dan Struktur Animasi.....	68
4. Promosi Media Sosial.....	68
5. Pengujian.....	69

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

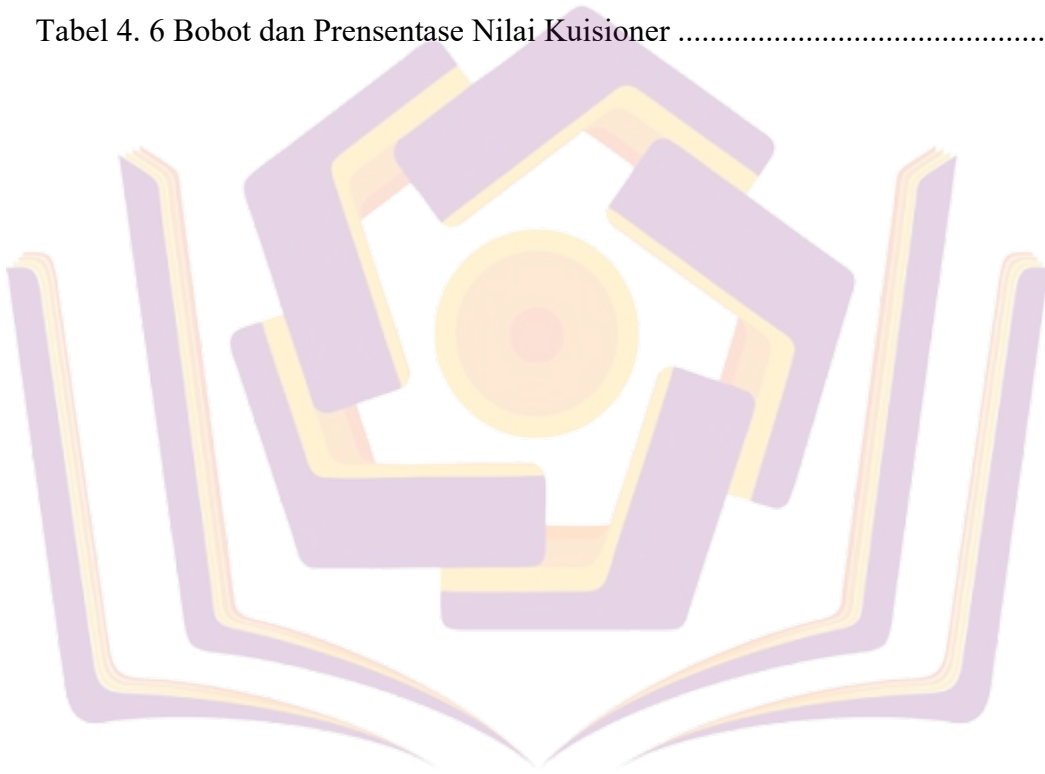
A. Kesimpulan .....	73
B. Saran .....	73

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

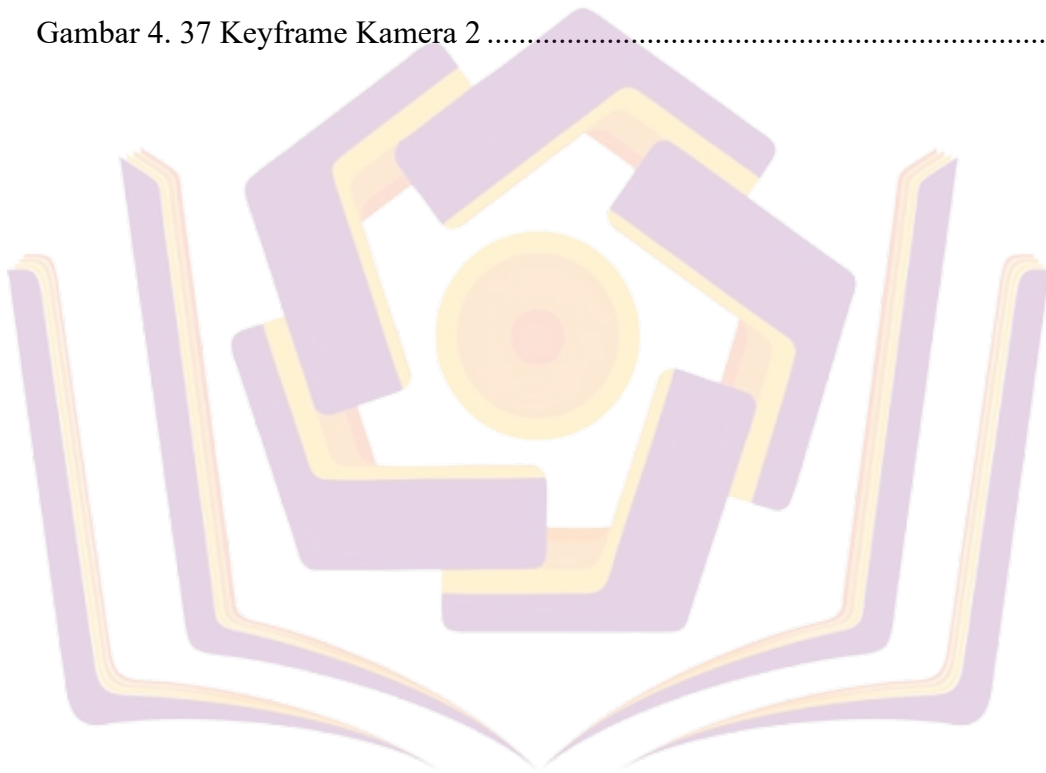
Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya.....	21
Tabel 4. 1 Storyboard.....	33
Tabel 4. 2 Pengumpulan Bahan .....	38
Tabel 4. 3 Penganimasian Teknik Pergerakan Objek Kamera.....	59
Tabel 4. 4 Posisi Objek Kamera setiap scene .....	66
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian .....	69
Tabel 4. 6 Bobot dan Prensentase Nilai Kuisisioner .....	70



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart.....	27
Gambar 4. 1 New File .....	40
Gambar 4. 2 Tambahkan New Collection.....	41
Gambar 4. 3 Tambahkan Referensi Foto .....	41
Gambar 4. 4 Mengganti Ke Menu Edit Mode.....	42
Gambar 4. 5 Modelling Base Collection.....	42
Gambar 4. 6 Tampilan Akhir 3D Base Collection.....	43
Gambar 4. 7 Modelling Ampumart.....	43
Gambar 4. 8 Modelling Detail .....	44
Gambar 4. 9 Modelling Tanaman Rambat.....	44
Gambar 4. 10 Langkah 2 Modelling Tanaman Rambat.....	45
Gambar 4. 11 Langkah 3 Modelling Tanaman Rambat.....	45
Gambar 4. 12 Langkah 4 Modelling Tanaman Rambat.....	46
Gambar 4. 13 Modelling Kursi dan Meja .....	46
Gambar 4. 14 Penambahan Lighting.....	47
Gambar 4. 15 Finallook Tahap Modelling.....	47
Gambar 4. 16 Ubah Modelling Ke Shading.....	48
Gambar 4. 17 Material properties .....	48
Gambar 4. 18 Object mode ke edit mode.....	49
Gambar 4. 19 Tambahkan Slot Material Texture.....	49
Gambar 4. 20 Penambahan Texture Pada Gambar .....	50
Gambar 4. 21 Pembuatan Texture dengan aplikasi Corel Draw .....	50
Gambar 4. 22 Ubah Base Color ke Image Texture .....	51
Gambar 4. 23 Proses Penerapan Texture .....	51
Gambar 4. 24 Penerapan Tekstur Atap Cafe Ungu.....	52
Gambar 4. 25 Tampilan Akhir Texture Base Collection .....	52
Gambar 4. 26 Penerapan Texture detail ke objek lain .....	53
Gambar 4. 27 Objek Kamera .....	53
Gambar 4. 28 Penganimasian Objek Kamera .....	54

Gambar 4. 29 Timeline Kamera aktif .....	55
Gambar 4. 30 Render setting.....	55
Gambar 4. 31 Import Material di Capcut .....	56
Gambar 4. 32 Penambahan Asset ke Timeline .....	57
Gambar 4. 33 Penambahan Teks dan Filter colorgrading video.....	57
Gambar 4. 34 Ekspor video.....	58
Gambar 4. 35 Publikasi Video di Reels Instagram Cafe Ungu.....	58
Gambar 4. 36 Keyframe Kamera 1 .....	65
Gambar 4. 37 Keyframe Kamera 2 .....	65



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Wawancara

Lampiran 2. Dokumentasi Wawancara

Lampiran 3. Dokumentasi Survei

Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian

Lampiran 5. Kartu Bimbingan

Lampiran 6 Lembar Pengujian Validasi Penelitian

