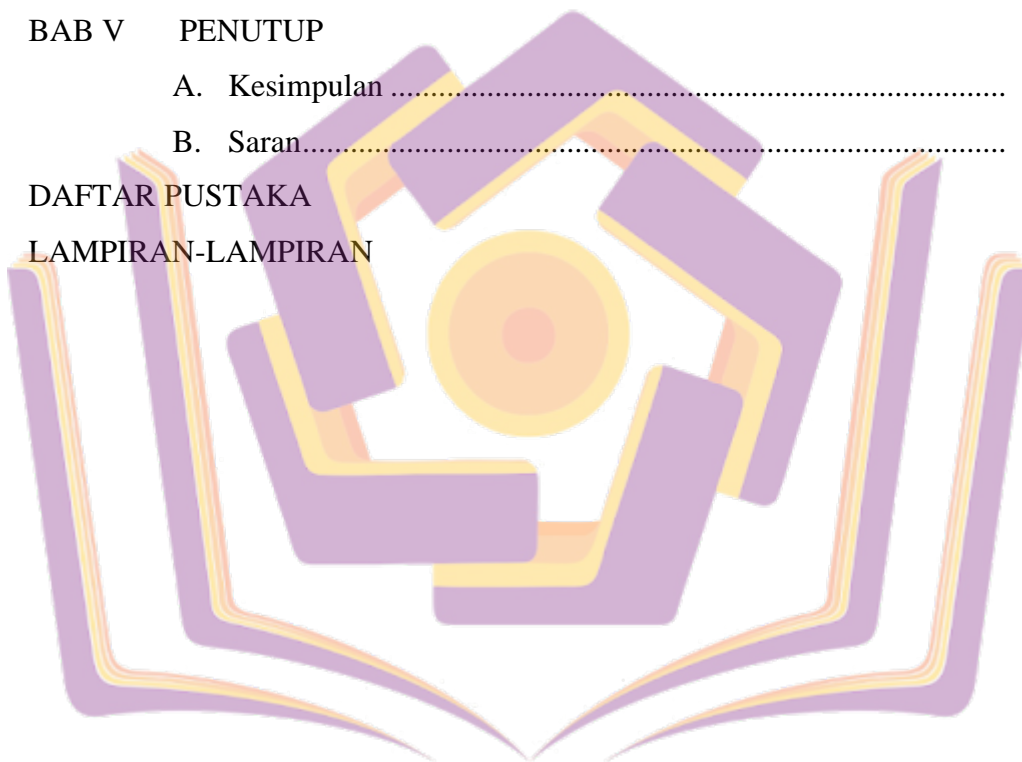


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	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.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
RINGKASAN.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
1. Sinematografi.....	7
2. Multimedia.....	11
3. Video.....	16
4. <i>Motion Tracking</i>	20
5. Perangkat Lunak (<i>software</i>) yang digunakan.....	23
B. Penelitian Sebelumnya.....	24

BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian	28
	B. Metode Pengumpulan Data	28
	C. Alat Dan Bahan Penelitian	30
	D. Konsep Penelitian.....	30
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian	36
	B. Analisis Hasil	37
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	52
	B. Saran.....	52
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ruang Lingkup Kompetisi dalam Sinematografi.....	8
Tabel 2.2 Tabel Penelitian Sebelumnya.....	27
Tabel 4.1 Tabel <i>Storyboard</i> Video Profil Universitas Amikom Purwokerto...	38
Tabel 4.1 Tabel <i>Storyboard</i> Video Profil Universitas Amikom Purwokerto (Lanjutan).....	39
Tabel 4.1 Tabel <i>Storyboard</i> Video Profil Universitas Amikom Purwokerto (Lanjutan).....	40



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Kerja	31
Gambar 3.2 Alur Tahap 3P	32
Gambar 4.1 Pengambilan Adegan Pembuka.....	41
Gambar 4.2 Pengambilan Video Fasilitas Ruangan Radio	42
Gambar 4.3 Pengambilan Video Fasilitas Ruangan Bioskop	42
Gambar 4.4 Pengambilan Video Fasilitas Dalam Pelayanan.....	42
Gambar 4.5 Pengambilan Video Rektor Universitas Amikom Purwokerto	43
Gambar 4.6 Pengambilan Video <i>Icon</i> Mahasiswa Universitas Amikom Purwokerto	44
Gambar 4.7 Pencarian Video salah satu <i>Asset Animation</i> Pada <i>Platform</i> <i>YouTube</i>	45
Gambar 4.8 Pencarian Musik Instrumental Yang Memiliki <i>Beat</i>	45
Gambar 4.9 proses penggabungan video	46
Gambar 4.10 Hasil <i>Tracking</i> dari Penambahan Effect <i>3D Camera Tracker</i> ...	47
Gambar 4.11 Pemasangan Text dan <i>Asset Animation</i> Pada Objek Yang Telah Di <i>Tracking</i>	48
Gambar 4.12 proses penggabungan musik dan suara	49
Gambar 4.13 Proses <i>Rendering</i> Akhir	50
Gambar 4.14 Proses Pengunggahan Video Melalui Youtube	51

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Daftar Wawancara
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 3. Hasil Project

