

DAFTAR ISI

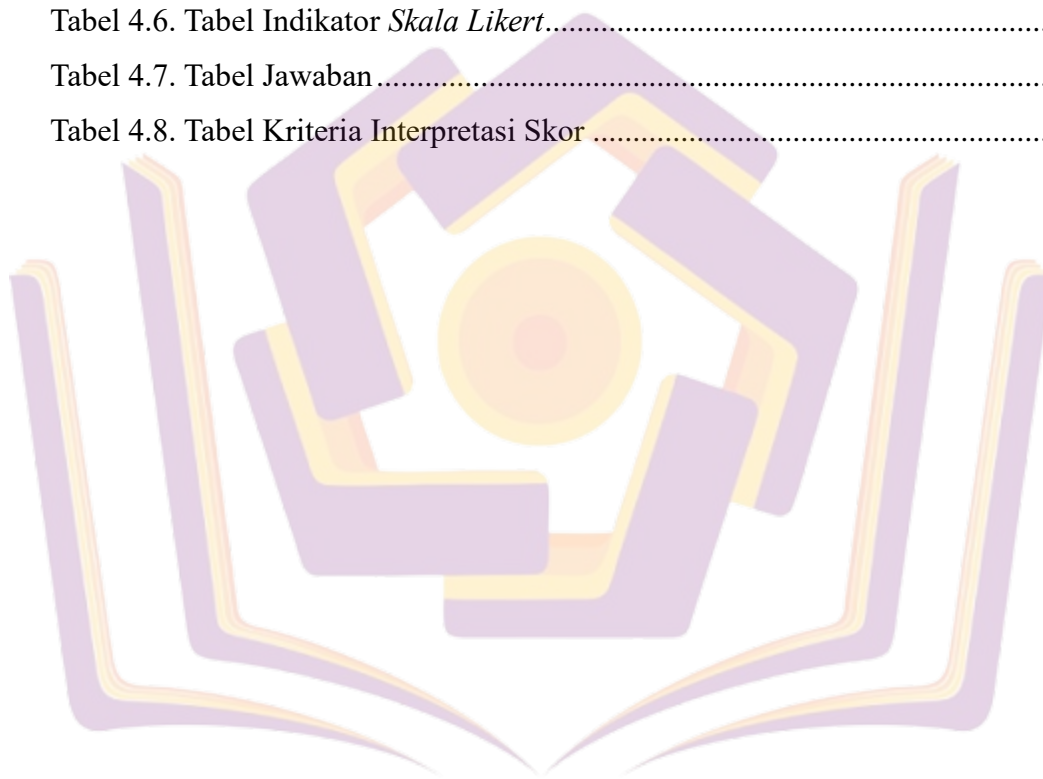
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRAK</i>	xvii
<u>BAB I</u> PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Tujuan Penelitian.....	9
E. Manfaat Penelitian.....	10
<u>BAB II</u> TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	11
B. Penelitian Sebelumnya	24
<u>BAB III</u> METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	31
B. Metode Pengumpulan Data	31
C. Alat dan Bahan Penelitian	32
D. Konsep Penelitian.....	33
<u>BAB IV</u> HASIL DAN PEMBAHASAN	

A. Analisis Hasil	37
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	93
B. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu	29
Tabel 4.1. Tabel Naskah Cerita	40
Tabel 4.2. <i>Storyboard</i>	43
Tabel 4.3. Tabel Aset <i>Short Movie</i>	50
Tabel 4.4. <i>Alpha Test Short movie</i> Edukasi	69
Tabel 4.5. Tabel Pertanyaan Pernyataan <i>Beta test</i>	77
Tabel 4.6. Tabel Indikator <i>Skala Likert</i>	78
Tabel 4.7. Tabel Jawaban.....	78
Tabel 4.8. Tabel Kriteria Interpretasi Skor	80



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Data Kasus Kekerasan Pada Anak Tahun 2020	2
Gambar 1.2. Data Kasus Pengaduan Perlindungan Khusus Anak Tahun 2021	3
Gambar 1.3. Data kasus kekerasan pada anak tahun 2022	3
Gambar 3.1. Tahapan Model MDLC	34
Gambar 4.1. <i>material collecting sound effect dan backsound music</i>	51
Gambar 4.2. <i>Stage Ruang Tamu Rumah Baru</i>	52
Gambar 4.3. <i>Keyframing Karakter Kayla</i>	53
Gambar 4.4. Tampilan <i>Keyframing Karakter Kayla di Graph Editor</i>	54
Gambar 4.5. <i>Keyframing Kayla pada Scene 3</i>	54
Gambar 4.6. <i>Stage Dapur Rumah Lama</i>	55
Gambar 4.7. Aset yang Digunakan pada <i>Stage Dapur Rumah Lama</i>	55
Gambar 4.8. <i>Keyframing Kayla pada Stage Dapur Rumah Lama</i>	56
Gambar 4.9. <i>Keyframing Karakter Ray</i>	56
Gambar 4.10. <i>Keyframing Karakter Ray dan Kayla di Menu Graph Editor</i>	57
Gambar 4.11. <i>Stage Taman</i>	57
Gambar 4.12. Aset <i>Stage Taman di Bagian Reference Editor</i>	58
Gambar 4.13. <i>Keyframing Kayla Pada Stage Taman</i>	59
Gambar 4.14. <i>Keyframing Kayla pada Graph Editor</i>	59
Gambar 4.15. <i>Stage Ruangan Psikolog</i>	60
Gambar 4.16. Aset <i>Stage Ruangan Psikolog Melalui Reference Editor</i>	60
Gambar 4.17. <i>Keyframing Kayla dan Luna Pada Stage Ruangan Psikolog</i>	61
Gambar 4.18. <i>Keyframing Kayla dan Luna Pada Stage Ruangan Psikolog</i>	62
Gambar 4.19. <i>Stage Infinity Room</i>	62
Gambar 4.20. Aset <i>Stage Infinity di Reference Editor</i>	63
Gambar 4.21. <i>Keyframing Kayla pada Stage Infinity Room</i>	63
Gambar 4.22. <i>Keyframing Kayla Graph Editor</i>	64
Gambar 4.23. Tahap Produksi Di Premiere Pro.....	64
Gambar 4.24. <i>Dubbing Menggunakan Smartphone</i>	65
Gambar 4.25. <i>Editing Opening Sequence</i>	66

Gambar 4.26. <i>Editing Sequence Awal</i>	66
Gambar 4.27. <i>Editing Main Sequence</i>	67
Gambar 4.28. <i>Rendering Opening Sequence</i>	68
Gambar 4.29. <i>Rendering Sequence Awal</i>	68
Gambar 4.30. <i>Rendering Main Sequence</i>	68
Gambar 4.31. <i>Tampilan Short movie Edukasi “ANAK”</i>	92



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data responden kuesioner *Short Movie* Edukasi “ANAK”

Lampiran 2. Penilaian responden *Storyboard Short Movie* Edukasi “ANAK”

Lampiran 3. Kartu Bimbingan Akademik

