

DAFTAR ISI

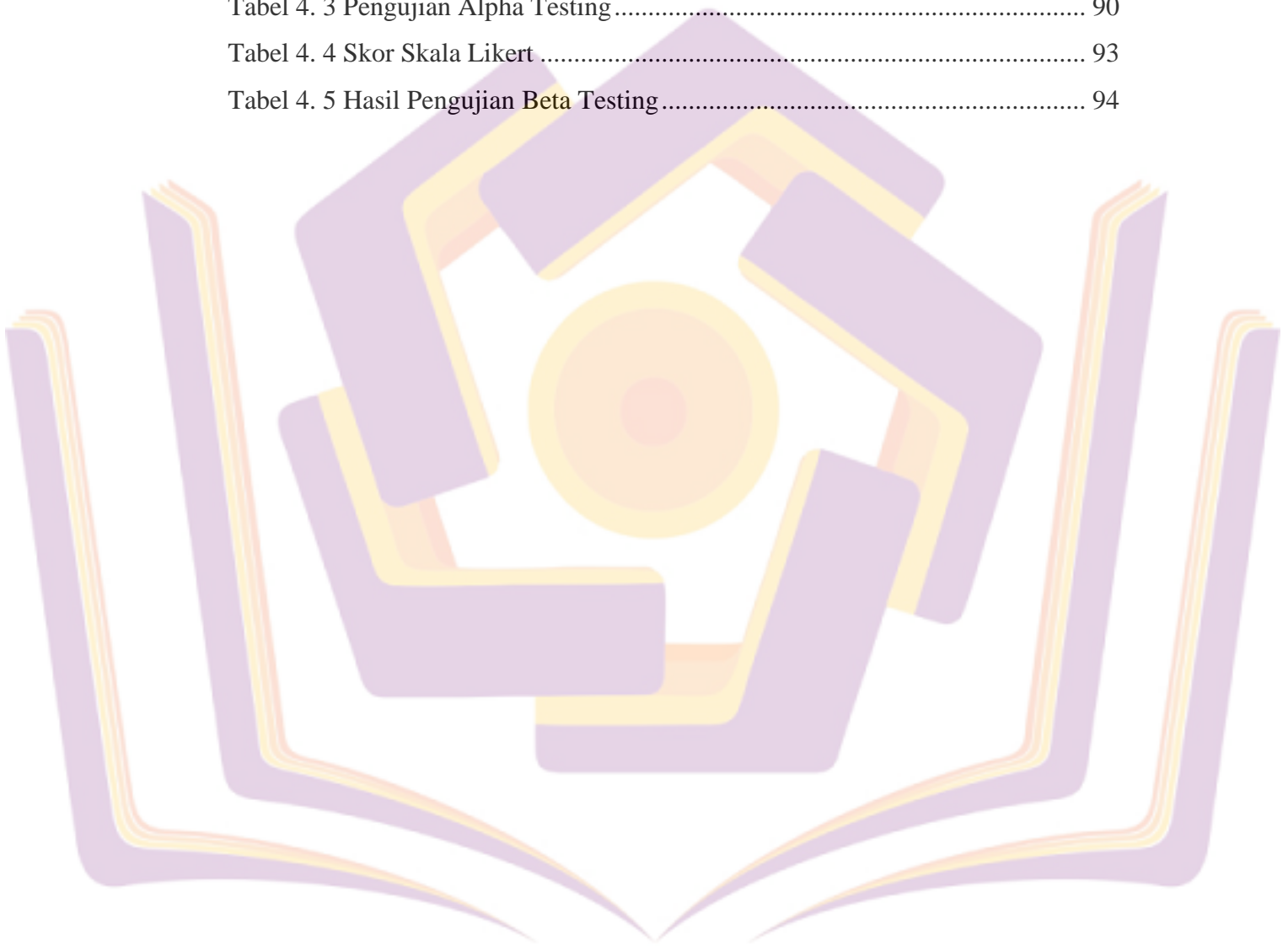
HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
A. Landasan Teori.....	11
B. Penelitian Sebelumnya.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
B. Metode Pengumpulan Data.....	31
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	33
D. Konsep Penelitian	37

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Gambaran Objek Penelitian	47
B. Analisis Hasil	47
BAB V PENUTUP.....	102
A. Kesimpulan	102
B. Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya.....	30
Tabel 3. 1 Beta Testing	46
Tabel 4. 1 Storyboard.....	50
Tabel 4. 2 Script Wawancara	55
Tabel 4. 3 Pengujian Alpha Testing.....	90
Tabel 4. 4 Skor Skala Likert	93
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian Beta Testing.....	94



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Game MMORPG.....	12
Gambar 2. 2 Contoh Game MOBA.....	13
Gambar 2. 3 Contoh Game FPS/TPS	14
Gambar 2. 4 Contoh Game Battle Royale.....	14
Gambar 2. 5 Contoh Game RTS	15
Gambar 2. 6 Contoh Game Sport & Racing	16
Gambar 2. 7 Contoh Fighting Games	16
Gambar 2. 8 Tampilan Instagram Reels.....	20
Gambar 2. 9 Tampilan CapCut	25
Gambar 3. 1 Logo Hetero Games Battle Royale.....	35
Gambar 3. 2 File Dokumentasi	36
Gambar 3. 3 Konsep Penelitian.....	38
Gambar 3. 4 Metode ADDIE	40
Gambar 4. 1 Pengambilan Footage	56
Gambar 4. 2 Pengambilan Footage Momen Para Peserta.....	57
Gambar 4. 3 Salah Satu Hasil Pengambilan Footage.....	58
Gambar 4. 4 Extract Audio	59
Gambar 4. 5 Fitur Auto Caption	60
Gambar 4. 6 Hasil Generate Auto Caption	60
Gambar 4. 7 Sinkronisasi <i>Audio</i> dengan Teks	61
Gambar 4. 8 Style Teks Template Auto Caption	62
Gambar 4. 9 Fitur Text Template Untuk Lower Third	63
Gambar 4. 10 Edit Informasi Teks Sesuai Kebutuhan.....	63
Gambar 4. 11 Pembuatan Bentuk Dasar Logo.....	64
Gambar 4. 12 Pembuatan Teks Logo.....	65
Gambar 4. 13 Import Logo PNG ke Timeline	66
Gambar 4. 14 Pembuatan Efek Animation	66
Gambar 4. 15 Pencarian Backsound Musik	67
Gambar 4. 16 Import Semua Footage ke Projek.....	68

Gambar 4. 17 Teknik Cutting.....	69
Gambar 4. 18 Teknik Trimming	69
Gambar 4. 19 Teknik Split	70
Gambar 4. 20 Penerapan Fitur Stabilize	71
Gambar 4. 21 Efek Transisi Glitch	72
Gambar 4. 22 Penempatan Efek Transisi	73
Gambar 4. 23 Pengaplikasian Efek Transisi	73
Gambar 4. 24 Penyesuaian Durasi Efek Transisi.....	74
Gambar 4. 25 Import Footage Logo.....	75
Gambar 4. 26 Penempatan Overlay Logo ke Timeline.....	75
Gambar 4. 27 Penyesuaian Overlay Logo dengan Tools Transform.....	76
Gambar 4. 28 Penempatan Watermark ke Timeline	77
Gambar 4. 29 Penyesuaian Opacity	77
Gambar 4. 30 Import Logo ke Timeline dan Penyesuaian Ukuran Logo	78
Gambar 4. 31 Penyesuaian Efek Transisi	79
Gambar 4. 32 Penambahan Teks Closing	80
Gambar 4. 33 Pengubahan Isi Teks Closing	81
Gambar 4. 34 Import Lower Third.....	82
Gambar 4. 35 Penggunaan Fitur Chroma Key	83
Gambar 4. 36 Import Teks Subtitle.....	83
Gambar 4. 37 Penggunaan Fitur Chroma Key	84
Gambar 4. 38 Import Backsound ke Timeline dan Sesuaikan Durasi	85
Gambar 4. 39 Penyesuaian Volume Backsound	85
Gambar 4. 40 Penggunaan Tools Adjustment.....	86
Gambar 4. 41 Penerapan Tools Auto Adjust	87
Gambar 4. 42 Penyesuaian Manual Color grading	87
Gambar 4. 43 Tahap Export Video	88
Gambar 4. 44 Setting Kualitas Hasil Export.....	89
Gambar 4. 45 Tahap Distribusi	90

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2
- Lampiran 3. Data Peserta Event Sebelumnya
- Lampiran 4. Data Peserta Event Hetero *Games Battle Royale*
- Lampiran 5. Wawancara
- Lampiran 6. Kuisoner
- Lampiran 7. Jawaban Responden Beta Testing
- Lampiran 8. Dokumentasi

