

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.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Batasan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian	11
E. Manfaat Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
A. Landasan Teori.....	13
B. Penelitian Sebelumnya.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
B. Metode Pengumpulan Data.....	34
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	36
D. Konsep Penelitian	37

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
A. Hasil Penelitian	48
B. Pembahasan.....	99
BAB V PENUTUP.....	108
A. Kesimpulan	108
B. Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya.....	32
Tabel 3. 1 Spesifikasi <i>Personal Computer</i> (PC).....	36
Tabel 3. 2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	36
Tabel 3. 3 Skala Penilaian Likert	43
Tabel 3. 4 Dasar Penyusunan Instrumen Kuesioner Penilaian <i>Motion Graphic</i> ...	44
Tabel 3. 5 Kriteria Tingkat Kelayakan Media	46
Tabel 4. 1 Konsep <i>Motion Graphic</i>	50
Tabel 4. 2 <i>Storyboard</i>	51
Tabel 4. 3 Material yang Digunakan.....	58
Tabel 4. 4 Validasi Ahli Materi	86
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Hasil Kuesioner Responden	92
Tabel 4. 6 Skala Penilaian.....	95
Tabel 4. 7 Perhitungan Skor Aktual.....	95
Tabel 4. 8 Interpretasi Hasil	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Konsep Penelitian.....	37
Gambar 3. 2 Tahapan <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC)	40
Gambar 4. 1 Asset Dasar <i>Motion Graphic</i>	55
Gambar 4. 2 Asset Dasar Tahapan Investigasi Forensik Digital	55
Gambar 4. 3 Asset Dasar Tahapan <i>Collection</i>	56
Gambar 4. 4 <i>Background Music</i>	57
Gambar 4. 5 <i>Voice Over</i>	57
Gambar 4. 6 Implementasi <i>Scene</i> Pembuka <i>Motion Graphic</i>	59
Gambar 4. 7 Implementasi Transisi Pembuka Menuju <i>Scene</i> 2.....	59
Gambar 4. 8 Implementasi Teknik <i>Parallax</i> 2.5D	60
Gambar 4. 9 Implementasi <i>Scene</i> Pengenalan Investigasi Forensik Digital.....	61
Gambar 4. 10 Implementasi Animasi Penyampaian Materi	62
Gambar 4. 11 Implementasi <i>Scene</i> Pengenalan Tahapan Investigasi Forensik Digital	63
Gambar 4. 12 Implementasi Animasi Tahapan Investigasi Forensik Digital	64
Gambar 4. 13 Implementasi Tahap <i>Collection</i> pada Investigasi Forensik Digital	65
Gambar 4. 14 Implementasi Animasi pada Tahap <i>Collection</i>	65
Gambar 4. 15 Implementasi Tahap <i>Examination</i>	67
Gambar 4. 16 Implementasi Tahap <i>Analysis</i>	68
Gambar 4. 17 Implementasi Animasi pada Tahap <i>Analysis</i>	69
Gambar 4. 18 Implementasi Teknik <i>Parallax</i> pada <i>Scene Analysis</i>	70
Gambar 4. 19 Implementasi pada <i>Scene Reporting</i>	71
Gambar 4. 20 Implementasi Animasi pada Tahap <i>Reporting</i>	72
Gambar 4. 21 Implementasi Teknik <i>Parallax</i> pada <i>Scene Reporting</i>	73
Gambar 4. 22 Implementasi Animasi pada Tahap Simulasi Kasus	74
Gambar 4. 23 Implementasi Perpindahan <i>Scene</i> pada Simulasi Kasus	74
Gambar 4. 24 Implementasi Simulasi Kasus pada Tahap <i>Collection</i>	75
Gambar 4. 25 Implementasi Simulasi Kasus pada Tahap <i>Examination</i>	76

Gambar 4. 26 Implementasi Simulasi Kasus pada Tahap <i>Analysis</i>	77
Gambar 4. 27 Implementasi Simulasi Kasus pada Tahap <i>Analysis</i>	78
Gambar 4. 28 Implementasi Animasi Simulasi Kasus pada Tahap <i>Analysis</i>	78
Gambar 4. 29 Implementasi Animasi Simulasi Kasus pada Tahap <i>Analysis Scene</i> 11	79
Gambar 4. 30 Implementasi Teknik <i>Parallax</i> Simulasi Kasus pada Tahap <i>Analysis</i>	79
Gambar 4. 31 Implementasi <i>Scene Investigator</i> pada Tahap <i>Analysis</i>	80
Gambar 4. 32 Implementasi <i>Scene</i> Pelaku pada Tahap <i>Analysis</i>	81
Gambar 4. 33 Implementasi Simulasi Kasus pada Tahap <i>Reporting</i>	82
Gambar 4. 34 Implementasi Simulasi Kasus Perpindahan <i>Scene</i> pada Tahap <i>Reporting</i>	82
Gambar 4. 35 Implementasi Simulasi Kasus pada Tahap Penutup.....	84
Gambar 4. 36 Proses <i>Rendering Motion Graphic</i>	87
Gambar 4. 37 Publikasi Video Melalui <i>Platform</i> Youtube.....	89
Gambar 4. 38 Audiens Dapat Mengakses Video Melalui <i>Platform</i> Youtube.....	89
Gambar 4. 39 Formulir Kuesioner	91

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Evaluasi Ahli

Lampiran 2. Hasil Kuisisioner Responden

