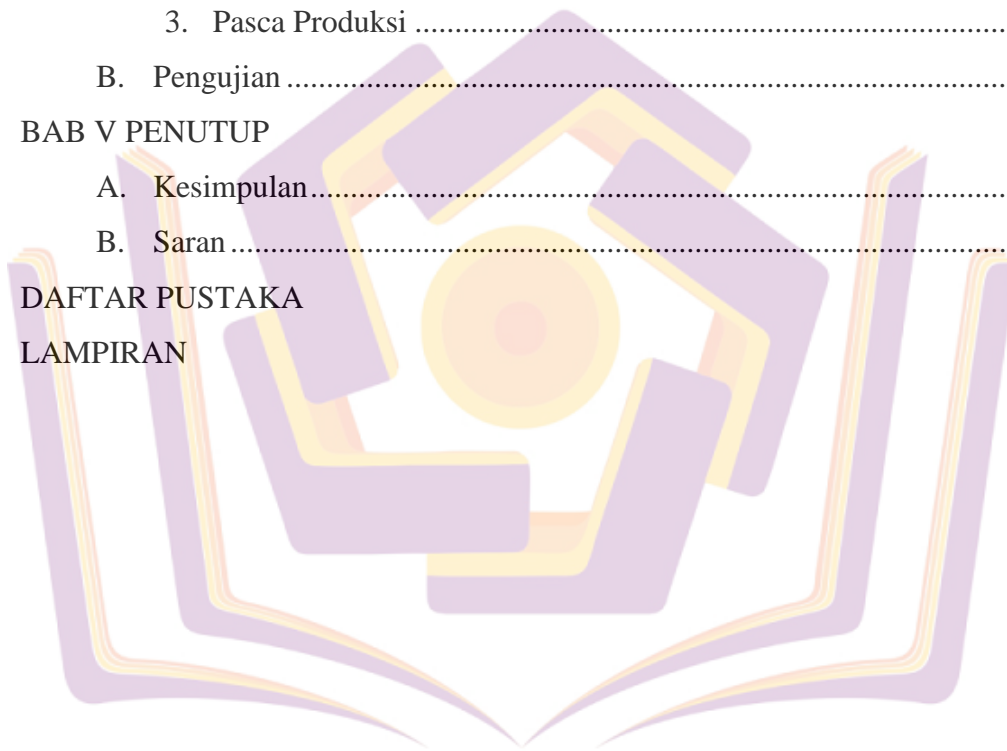


DAFTAR ISI

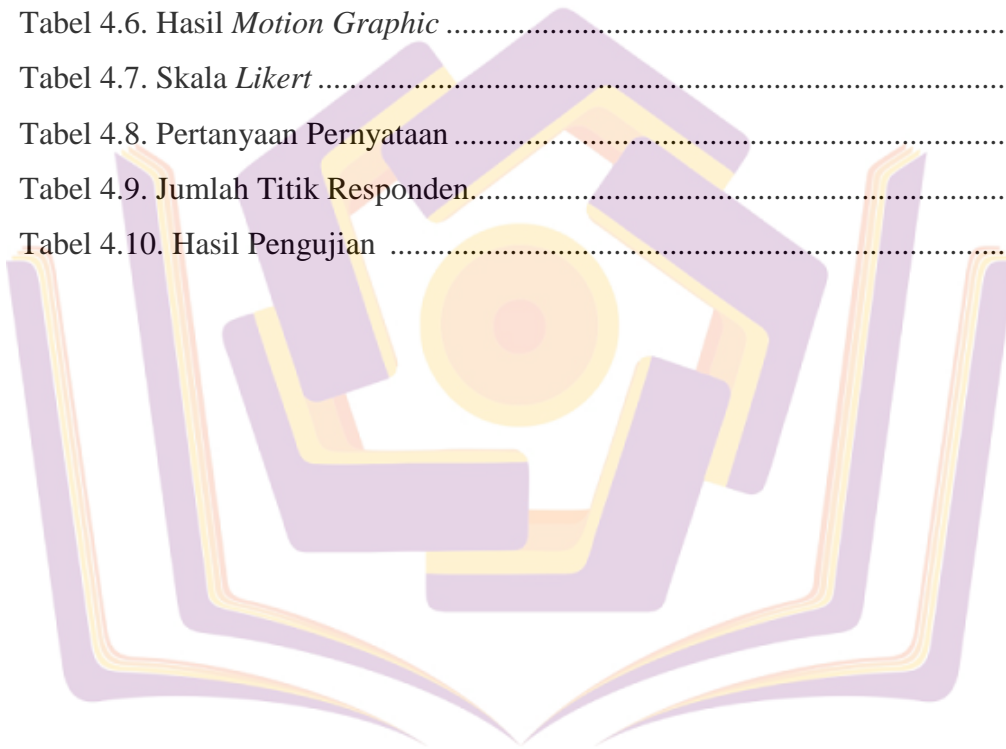
HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	5
1. <i>Video</i>	5
2. Promosi	6
3. <i>Live Shot</i>	9
4. <i>Motion Graphic</i>	15
5. Software Yang Digunakan	19
B. Penelitian Sebelumnya	21
BAB III METODE PENELITIAN	

A. Tempat dan Waktu Penelitian	26
B. Metode Pengumpulan Data	26
C. Kebutuhan Penelitian.....	28
D. Konsep Penelitian	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Hasil.....	37
1. Pra-Produksi.....	37
2. Produksi	44
3. Pasca Produksi	47
B. Pengujian	51
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	58
B. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbandingan Penelitian Sebelumnya	24
Tabel 4.1. Perangkat keras <i>Hardware</i>	38
Tabel 4.2. Perangkat lunak <i>Software</i>	38
Tabel 4.3. <i>Storyboard Live Shot</i>	39
Tabel 4.4. <i>Storyboard Motion Graphic</i>	41
Tabel 4.5. Hasil <i>live shot</i> atau pengambilan gambar	45
Tabel 4.6. Hasil <i>Motion Graphic</i>	46
Tabel 4.7. Skala <i>Likert</i>	51
Tabel 4.8. Pertanyaan Pernyataan	52
Tabel 4.9. Jumlah Titik Responden.....	52
Tabel 4.10. Hasil Pengujian	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh <i>Shot Extreme Close-UP</i>	10
Gambar 2.2. Contoh <i>Shot Close-UP</i>	11
Gambar 2.3. Contoh <i>Shot Medium Close-UP</i>	11
Gambar 2.4. Contoh <i>Medium Shot</i>	12
Gambar 2.5. Contoh <i>Long Shot</i>	12
Gambar 2.6. Contoh <i>Extreme Long Shot</i>	13
Gambar 2.7. Contoh menentukan titik tengah <i>Composition</i>	17
Gambar 3.1. Bagan Kerangka Berpikir	31
Gambar 3.2. Metode Pengembangan Sistem Suyanto	17
Gambar 4.1. Proses <i>Offline Editing</i>	48
Gambar 4.2. Proses pembuatan <i>Motion Graphic Menu</i>	49
Gambar 4.3. Proses pembuatan <i>Motion Graphic Take away Order</i>	49
Gambar 4.4. Proses <i>Additional Treatment</i>	50
Gambar 4.5. <i>Rendering</i>	50

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. *Kuisisioner Google Form.*
- Lampiran 2. *Share Instastory Instagram.*
- Lampiran 3. *Dokumentasi bersama Owner.*
- Lampiran 4. *Dokumentasi Packaging take-away order dan dine-in.*

