

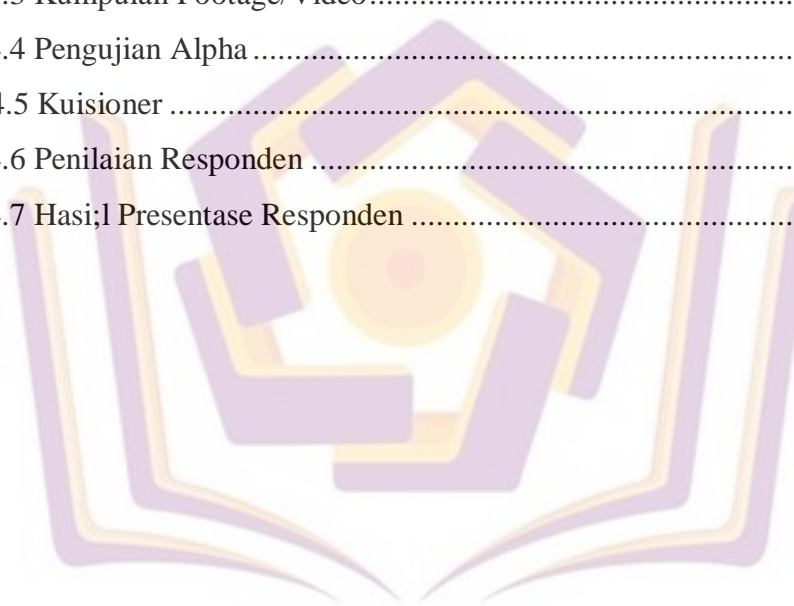
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	9
1. Mikroorganisme Virus	9
2. Mikroorganisme Bakteri	10
3. Multimedia	11
4. Live Shot	16
5. Motion Tracking	22

6. Motion Graphic	24
7. Video Edukasi/Pembelajaran	26
8. Adobe Premier CS6.....	27
9. Teknik Pengambilan Sampel	27
10. Skala Likert	27
B. Penelitian Sebelumnya	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	33
B. Metode Pengumpulan Data.....	33
1. Studi Pustaka.....	33
2. Observasi	34
3. Wawancara.....	35
C. Alat dan Bahan Penelitian	36
1. Alat Penelitian	36
2. Bahan Penelitian	36
3. Konsep Penelitian.....	37
4. Metode Penelitian	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Hasil.....	44
1. Pengkonsepan (concept)	44
2. Perancangan (Design)	46
3. Pengumpulan Bahan (Material Collecting)	58
4. Penggabungan (Assembly)	60
5. Pengetesan (Testing)	66
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	90
B. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Motion Tracking dan Motion Graphic	3
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	27
Tabel 3.1 Foto Dokumentasi	32
Tabel 4.1 Storyboard.....	44
Tabel 4.2 Desain Ilustrasi.....	50
Tabel 4.3 Kumpulan Footage/Video.....	56
Tabel 4.4 Pengujian Alpha	64
Tabel 4.5 Kuisisioner	71
Tabel 4.6 Penilaian Responden	72
Tabel 4.7 Hasil Presentase Responden	85



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Konsep Penelitian	36
Gambar 3.2. Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	39
Gambar 4.1 Tampilan Awal Adobe Premier Pro CS6	58
Gambar 4.2 Membuat Sequence Bar	59
Gambar 4.3 Import File	59
Gambar 4.4 Proses Pengeditan Video	60
Gambar 4.5 Tahapan Membuat Motion Graphic	60
Gambar 4.6 Proses Penentuan Titik Tracking	61
Gambar 4.7 Penempatan Key Frame Pada Target Tracking	61
Gambar 4.8 Proses Review Hasil Akhir	62
Gambar 4.9 Proses Rendering Video	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu/bukti bimbingan

Lampiran 2. Biodata narasumber

Lampiran 3. Transkrip wawancara dan bukti wawancara

Lampiran 4. Kuisisioner google form

Lampiran 5. Distribusi video ke media sosial

