

DAFTAR ISI

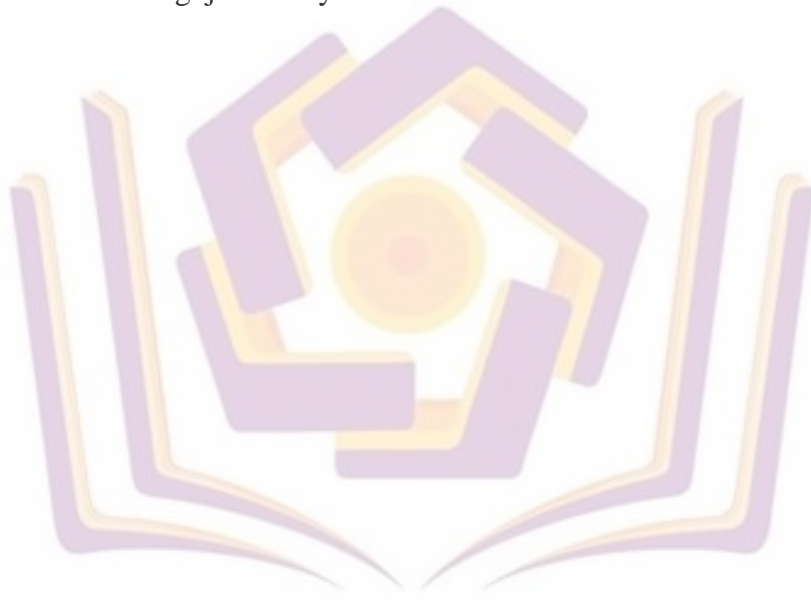
HALAMAN SAMPUL	vi
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	ivi
HALAMAN PENGESAHAN	ivi
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
INTISARI.....	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
B. Penelitian Sebelumnya	13
C. Kelebihan dan Kelemahan Metode	16
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	22
B. Metode Pengumpulan Data	22
C. Alat dan Bahan Penelitian	24
D. Konsep Penelitian.....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	

A. Analisis Hasil	35
B. Pengujian Kuesioner	47
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	54
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Sebelumnya	18
Tabel 4.1. <i>Hardware</i>	35
Tabel 4.2. <i>Software</i>	35
Tabel 4.3. <i>Storyboard</i>	36
Tabel 4.4. Metode Kuisisioner	47
Tabel 4.5. Jumlah Titik Respon.....	48
Tabel 4.6. Hasil Akhir Pengujian Masyarakat.....	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Definisi Multimedia.....	8
Gambar 3.1. Diagram Alur Penelitian	27
Gambar 3.2. Metode Pengembangan sistem	29
Gambar 4.1. Hasil <i>Take Shoot</i> Produk	39
Gambar 4.2. Hasil <i>Take Sound</i>	40
Gambar 4.3. Penggunaan <i>Lighting</i> pada sebuah produk	41
Gambar 4.4. Proses <i>Editing</i>	42
Gambar 4.5. Proses <i>Import Sound</i>	43
Gambar 4.6. <i>Preview and Final dan Render</i> Menjadi Video	44
Gambar 4.7. Video produk sebelumnya	44
Gambar 4.8. Video produk sesudah penelitian.....	45
Gambar 4.9. Video produk sebelumnya	45
Gambar 5.0. Video produk sesudah penelitian.....	45
Gambar 5.1. Video yang sudah diunggah pada <i>marketplace</i>	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil pembuatan video *Cinematic* dan *B-roll*

Lampiran 2. Kartu Bimbingan

