

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUT	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.....	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.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	6
1. Video profile	6
2. E-Sport	7
3. Rotoscoping	8
4. Motion Graphic	11
5. Software Yang Digunakan	12

B. Penelitian Sebelumnya	14
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	18
B. Metode Pengumpulan Data	18
C. Kebutuhan Penelitian.....	20
D. Konsep Penelitian.....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Hasil.....	25
1. Concept	25
2. Design	25
3. Material Collecting.....	29
4. Assembly.....	30
5. Testing.....	37
6. Distribution	48
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	51
B. Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbandingan Penelitian Sebelumnya.....	16
Tabel 4.1. Storyboard.....	26
Tabel 4.2. Material Collecting	29
Tabel 4.3. Hasil pengujian alpha test	38
Tabel 4.4. Skala Likert	42
Tabel 4.5. Pernyataan kuisisioner	43
Tabel 4.6. Jumlah Titik Responden.....	43
Tabel 4.7. Hasil Pengujian	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Original Background	9
Gambar 2.2. Roto Matte.....	10
Gambar 2.3. Hasil Rotoscoping	10
Gambar 2.4. Tampilan Adobe Premiere 2019	12
Gambar 2.5. Tampilan Adobe After Effects 2019	13
Gambar 3.1. Tahapan Pengembangan MDLC	22
Gambar 4.1. Proses Pembuatan Logo AEA	30
Gambar 4.2. Pembuatan Asset Animasi Nickname dan Role Player.....	31
Gambar 4.3. Proses Persiapan Rotoscoping.....	32
Gambar 4.4. Proses Seleksi Area Rotoscoping.....	32
Gambar 4.5. Proses Seleksi Area Rotoscoping Tahap Kedua	33
Gambar 4.6. Proses Seleksi Area Rotoscoping Tahap Akhir.....	33
Gambar 4.7. Proses Pengaplikasian Asset Animasi.....	34
Gambar 4.8. Proses Camera Tracker.....	35
Gambar 4.9. Proses Pengaplikasian Camera Tracker	35
Gambar 4.10. Proses Compositing.....	36
Gambar 4.11. Proses Rendering.....	37
Gambar 4.12. Hasil Screenshot di Instagram Amikom E-Sport Arena	49
Gambar 4.13. Hasil Screenshot di Kanal Youtube Ampu Studio	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuisisioner *Google Form*

Lampiran 2. Dokumentasi Foto

Lampiran 3. Scan Kartu Bimbingan

