

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	4
C. BATASAN MASALAH.....	5
D. TUJUAN PENELITIAN.....	5
E. MANFAAT PENELITIAN.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
1. Multimedia.....	7
2. Video.....	10
3. Animasi.....	11
4. Iklan.....	20
5. Iklan Layanan Masyarakat.....	22

6. <i>Motion Graphic</i>	24
7. <i>Definis Era Digital</i>	24
B. Penelitian Sebelumnya	26
C. Keunggulan Penelitian	29
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Pengumpulan Data	36
B. Alat Dan Bahan Penelitian	37
C. Konsep Penelitian.....	40
D. Metode Pengembangan Sistem	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisa Hasil	46
1. Tahap Pra Produksi	46
2. Tahap Produksi	51
3. Tahap Pasca Produksi	65
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya.....	30
Tabel 4.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	47
Tabel 4.2 <i>Storyoabrd</i>	49
Tabel 4.3 Hasil Pengujian <i>Alpha Test</i>	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Konsep Penelitian	40
Gambar 3. 1 Metode Pengembangan Sistem	41
Gambar 4.1 Sketsa halaman rumah dan sekolah.....	52
Gambar 4.2 Sketsa anak duduk didepan computer	52
Gambar 4.3 Sketsa anak didepan layar komputer	53
Gambar 4.4 Sketsa dokter spesialis mata	53
Gambar 4.5 Sketsa jarak menatap layar	53
Gambar 4.6 Sketsa menggunakan layar lebar sebagai ganti gawai	54
Gambar 4.7 Sketsa aturan 20-20-20.....	54
Gambar 4.8 Sketsa frekuensi mata berkedip.....	54
Gambar 4.9 Sketsa atur cahaya computer/gawai	55
Gambar 4.10 Sketsa konsumsi vitamin.....	55
Gambar 4.11 Proses pewarnaan <i>scene</i> 1	56
Gambar 4.12 Proses pewarnaan <i>scene</i> 2	56
Gambar 4.13 Proses pewarnaan <i>scene</i> 3.....	57
Gambar 4.14 Proses pewarnaan <i>scene</i> 4	57
Gambar 4.15 Proses pewarnaan <i>scene</i> 5	58
Gambar 4.16 Proses pewarnaan <i>scene</i> 6	58
Gambar 4.17 Proses pewarnaan <i>scene</i> 7	58
Gambar 4.18 Proses pewarnaan <i>scene</i> 8	59
Gambar 4.19 Proses pewarnaan <i>scene</i> 9	59
Gambar 4.20 Proses pewarnaan <i>scene</i> 10	60
Gambar 4.21 Proses <i>Animating</i>	60
Gambar 4.22 Proses <i>Animating scene</i> 1	61
Gambar 4.23 Proses <i>Animating scene</i> 2	61
Gambar 4.24 Proses <i>Animating scene</i> 3	61
Gambar 4.25 Proses <i>Animating scene</i> 4	62
Gambar 4.26 Proses <i>Animating scene</i> 5	62

Gambar 4.27 Proses <i>Animating scene</i> 6.....	62
Gambar 4.28 Proses <i>Animating scene</i> 7.....	63
Gambar 4.29 Proses <i>Animating scene</i> 8.....	63
Gambar 4.30 Proses <i>Animating scene</i> 9.....	63
Gambar 4.31 Proses <i>Animating scene</i> 10.....	64
Gambar 4.32 Pencarian <i>Backsound</i> Musik	65
Gambar 4.33 Penggabungan semua scene menjadi satu.....	66
Gambar 4.34 Penambahan backsound dan audio.....	66
Gambar 4.35 Proses <i>Rendering</i>	67



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing 1

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing 2

Lampiran 3. Video Animasi di upload ke sosial media *youtube*

