

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT 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
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	2
C. Batasan Masalah	2
D. Tujuan Penelitian	3
E. Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	5
1. Video	5
2. Video Profil.....	7
3. Motion Graphic	8

4. <i>Flat Design</i>	9
5. Adobe After Effect	10
6. <i>Adobe Illustrator</i>	10
7. <i>Adobe Premiere Pro</i>	11
8. Animasi	11
9. Promosi	15
10. Multimedia	16
B. Penelitian Sebelumnya	18
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	24
B. Metode Pengumpulan Data	24
C. Alat dan Bahan	26
D. Konsep Penelitian	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Hasil	33
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	69
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya	22
Tabel 4.1 Naskah.....	35
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i>	36
Tabel 4.3 Material Collecting.....	41
Tabel 4.4 <i>Alpha Testing</i>	49
Tabel 4.5 <i>Responden</i>	54
Tabel 4.6 Presentase Nilai Skala Likert.....	57
Tabel 4.7 Tabel Pertanyaan Kuesioner	57
Tabel 4.8 Hasil Jawaban Kuesioner	58
Tabel 4.9 Hasil Pernyataan Nomor 1	59
Tabel 4.10 Hasil Pernyataan Nomor 2	60
Tabel 4.11 Hasil Pernyataan Nomor 3	61
Tabel 4.12 Hasil Pernyataan Nomor 4	62
Tabel 4.13 Hasil Pernyataan Nomor 5	63
Tabel 4.14 Hasil Pernyataan Nomor 6	63
Tabel 4.15 Hasil Perhitungan Pertanyaan.....	64
Tabel 4.16 Rumus Kuesioner $T \times P_n$	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Motion Graphic</i>	9
Gambar 2.2 <i>Flat Design</i>	10
Gambar 2.3 <i>Animasi Naruto Shipuden</i>	13
Gambar 2.4 <i>Animasi Toy Story</i>	13
Gambar 2.5 <i>Animasi Boxtroll</i>	14
Gambar 2.6 <i>Animasi dengan media pasir</i>	14
Gambar 2.7 <i>Animasi flip book</i>	15
Gambar 2.8 <i>Gambaran Definisi Multimedia (Munir, 2012)</i>	17
Gambar 3.2 <i>Metode Pengembangan Sistem (Suyanto, 2006)</i>	29
Gambar 4.1 <i>Proses Export Corel Draw</i>	45
Gambar 4.2 <i>Proses Dynamic Link</i>	46
Gambar 4.3 <i>Proses Penyusunan Sequences</i>	46
Gambar 4.4 <i>Proses Editing</i>	47
Gambar 4.5 <i>Proses Rendering</i>	48
Gambar 4.6 <i>Proses upload ke platform youtube</i>	68
Gambar 4.7 <i>Tampilan video promosi platform youtube</i>	68

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan
- Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 3. Rekap Kuesioner Pengujian Video Promosi
- Lampiran 4. Dokumentasi
- Lampiran 5. Laporan Profil SDN Karangpari 02 Bantarkawung

