

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN SAMPUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	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>	xvi
BAB I 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.....	6
1. Animasi	6
2. Animasi 2 Dimensi.....	6
3. Video	7
4. <i>Video Live Shoot</i>	8
5. Media Informasi	8
6. UMKM (Usaha Mikro, Kecil dan Menengah).....	9

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu Penelitian.....	15
B. Metode Pengumpulan Data.....	15
1. Observasi.....	15
2. Wawancara.....	16
3. Studi Literatur.....	16
4. Kuesioner.....	16
C. Alat dan Bahan.....	17
D. Metode Pengembangan.....	18

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Tahap Pra Produksi.....	21
B. Tahap Produksi.....	28
1. Proses Pengambilan Video (<i>shooting</i>).....	28
2. Desain karakter animasi.....	34
C. Tahap Pasca Produksi.....	34
1. Tahap Editing.....	34
D. Tahap Pengujian.....	40

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	50
B. Saran.....	51

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Storyboard Si Semar	23
Tabel 4.3 Pernyataan Kuesioner	45
Tabel 4.4 Jumlah Titik Responden	45
Tabel 4.5 Hasil Pengujian	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Metode Penelitian.....	18
Gambar 4.1 Design Karakter Si Semar.....	21
Gambar 4.2 Pengambilan Video Di Lokasi Menara Teratai.....	28
Gambar 4.3 Pengambilan Di Alun-Alun Purwokerto.....	29
Gambar 4.4 Pengambilan Lokasi Ketiga di Tugu Gada Rujak Polo.....	30
Gambar 4.5 Pengambilan Video Lokasi Underpass.....	31
Gambar 4.6 Lokasi Kampung Underpass.....	32
Gambar 4.7 Pengambilan Video Pengambilan Kuliner di kampung underpass... 33	
Gambar 4.8 Proses Pembuatan Karakter.....	34
Gambar 4.9 Pemilahan Video.....	35
Gambar 4.10 Proses Penggabungan Video Headtalk.....	35
Gambar 4.11 Penggabungan Video Secara Keseluruhan.....	36
Gambar 4.12 Penerapan karakter.....	36
Gambar 4.13 Penerapan Karakter Pada Video.....	37
Gambar 4.14 Penerapan Karakter Pada Sequences Alun Alun Purwokerto.....	38
Gambar 4.15 Dynamic Link.....	38
Gambar 4.16 Dyanamic Link Adobe.....	39
Gambar 4.17 Setting Render.....	39
Gambar 4.18 Render Hasil Akhir.....	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Hasil Wawancara

Lampiran 3. Dokumentasi Wawancara

