

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
RINGKASAN	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	6
1. Multimedia	6
2. Animasi	9
3. Video	13
4. <i>Barbershop</i>	14
5. Media informasi	15
6. Tipografi.....	16
7. <i>Kinetic Typography</i>	24

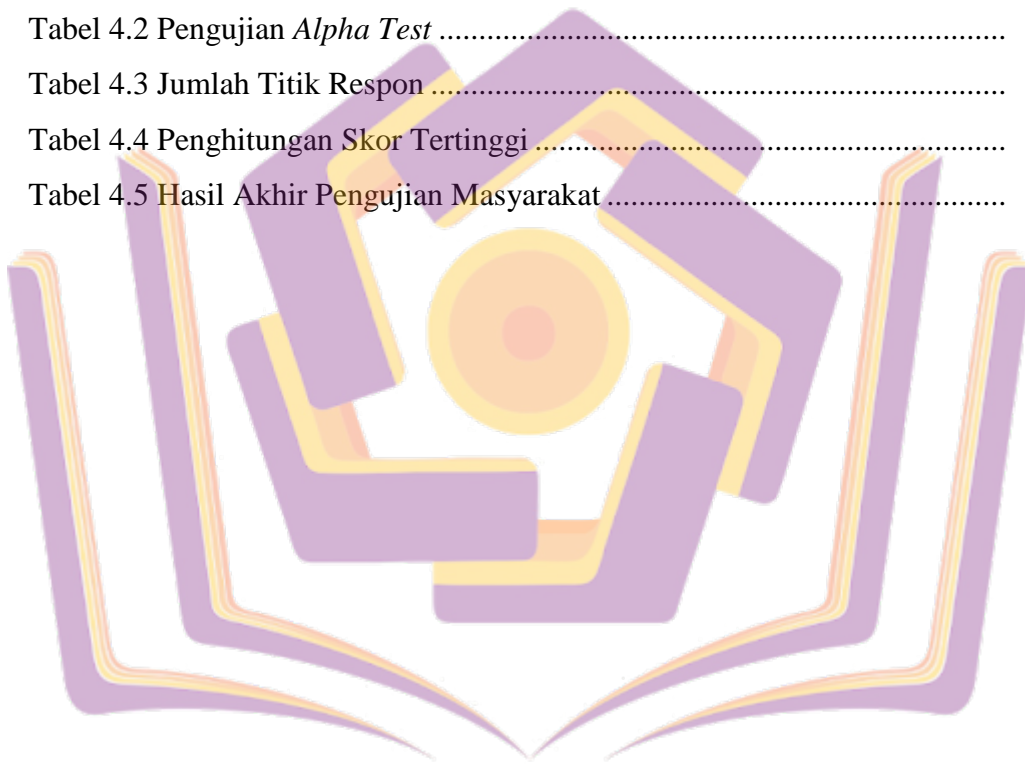
8. <i>Motion Graphics</i>	25
9. <i>Vector</i>	29
10. <i>Audio</i>	29
11. <i>Adobe After Effect</i>	29
12. <i>Adobe Illustrator</i>	30
13. <i>CorelDraw</i>	30
14. <i>FL Studio (Fruty Loops)</i>	31
15. <i>Pengujian Alpha Test dan Beta Test</i>	31
B. <i>Penelitian Sebelumnya</i>	37
BAB III METODE PENELITIAN	
A. <i>Tempat Dan Waktu Penelitian</i>	41
B. <i>Metode Pengumpulan Data</i>	41
1. <i>Wawancara</i>	41
2. <i>Studi Pustaka</i>	42
3. <i>Observasi</i>	42
4. <i>Kuesioner</i>	43
C. <i>Alat Dan Bahan Penelitian</i>	43
1. <i>Alat Penelitian</i>	43
2. <i>Bahan Penelitian</i>	44
D. <i>Konsep Penelitian</i>	45
1. <i>Kerangka Berpikir</i>	45
2. <i>Metode Pengembangan Sistem</i>	46
BAB IV PEMBAHASAN	
A. <i>Gambaran Objek Penelitian</i>	52
B. <i>Analisis Hasil</i>	52
1. <i>Tahap Pra Produksi</i>	52
2. <i>Tahap Produksi</i>	59
3. <i>Tahap Pasca Produksi</i>	63
C. <i>Menentukan Konsep Pengujian</i>	66
1. <i>Alpha Test</i>	66
2. <i>Beta Test</i>	74

BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	81
	B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN-LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh pengujian <i>Alpha Test</i>	32
Tabel 2.2 Contoh rangkuman penelitian yang digunakan sebagai kuesioner ..	34
Tabel 2.3 Contoh tabel penghitungan skor tertinggi	34
Tabel 2.4 Hasil Akhir Pengujian Masyarakat	36
Tabel 2.5 Perbandingan Penelitian Sebelumnya	40
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	53
Tabel 4.2 Pengujian <i>Alpha Test</i>	67
Tabel 4.3 Jumlah Titik Respon	75
Tabel 4.4 Penghitungan Skor Tertinggi	76
Tabel 4.5 Hasil Akhir Pengujian Masyarakat	80



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh huruf <i>Black Letter</i>	17
Gambar 2.2 Contoh huruf <i>Humanist</i>	18
Gambar 2.3 Contoh huruf <i>Old Style</i>	19
Gambar 2.4 Contoh huruf <i>Transitional</i>	20
Gambar 2.5 Contoh huruf <i>Modern</i>	21
Gambar 2.6 Contoh huruf <i>Slab Serif</i>	21
Gambar 2.7 Contoh huruf <i>Sans Serif</i>	22
Gambar 2.8 Contoh huruf <i>Script & Cursive</i>	23
Gambar 2.9 Contoh huruf <i>Display/Decorative</i>	24
Gambar 3.1 Kerangka Berpikir.....	45
Gambar 3.2 Metode Pengembangan Sistem.....	46
Gambar 4.1 Pembuatan <i>object Pomade The Kartiman's</i>	59
Gambar 4.2 Pembuatan <i>object</i> model gaya rambut <i>The Kartiman's</i>	60
Gambar 4.3 Penganimasian objek tulisan dan objek bangunan.....	61
Gambar 4.4 Pengambilan suara menggunakan perekaman di <i>handphone</i>	62
Gambar 4.5 <i>Mixing</i> (penggabungan) rekaman suara dan musik.....	62
Gambar 4.6 Penggabungan objek karakter, tulisan dan audio.....	62
Gambar 4.7 Proses <i>render</i> dari projek ke dalam bentuk video <i>mp4</i>	64
Gambar 4.8 Publikasi melalui media sosial <i>Youtube</i>	65
Gambar 4.9 Publikasi melalui media sosial <i>Instagram</i>	65

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 2. Tabel Hasil Kuesioner
- Lampiran 3. Transkrip Wawancara
- Lampiran 4. Dokumentasi
- Lampiran 5. Surat Instansi

