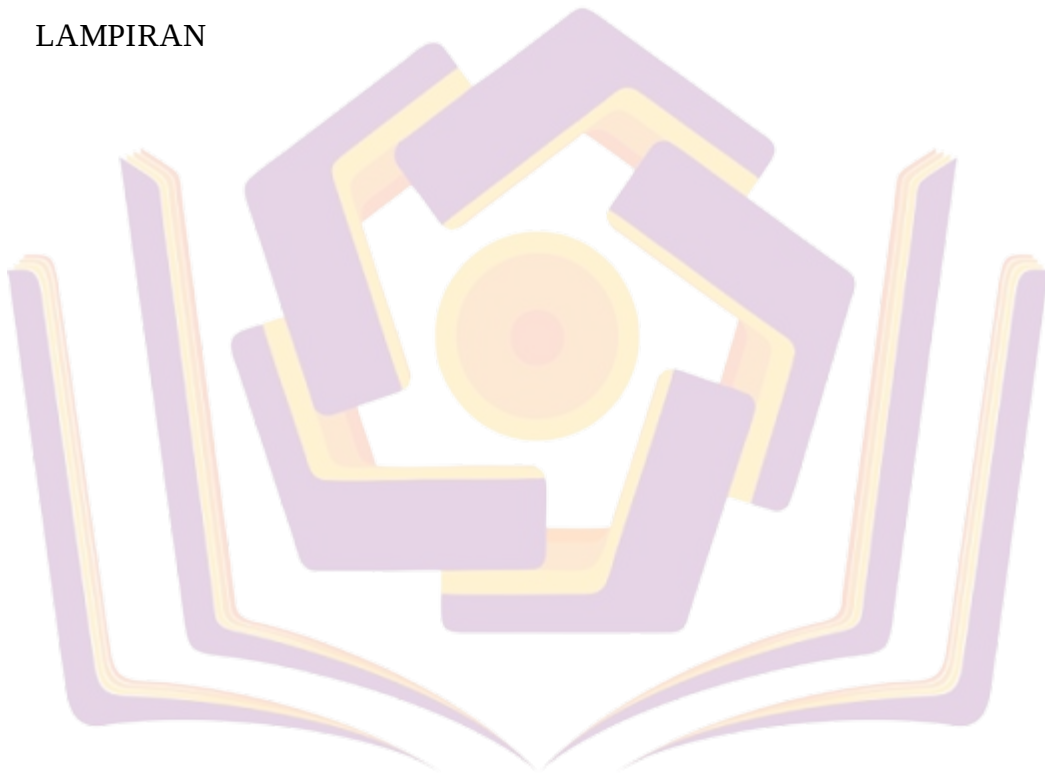


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	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
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Landasan Teori.....	7
B. Penelitian Sebelumnya	14
BAB III METODE PENELITIAN.....	19
A. Tempat dan Waktu Penelitian	19
B. Metode Pengumpulan Data.....	19
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	21
D. Konsep Penelitian	22

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	30
A. Gambaran Objek Penelitian	30
B. Analisis Hasil	31
C. Hasil	51
BAB V PENUTUP.....	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan & Perbedaan Penelitian Sebelumnya	17
Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras	21
Tabel 4.1 Storyboard	33



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Konsep Penelitian	23
Gambar 3.2 Alur Metode Pengembangan Sistem	25
Gambar 4.1 Teknik Medium Shot	35
Gambar 4.2 Teknik Dolly Zoom in	36
Gambar 4.3 Teknik Long Shot	36
Gambar 4.4 Teknik Low Angle dan Close Up	37
Gambar 4.5 Teknik High Angle dan Close Up	38
Gambar 4.6 Teknik Long Shot	39
Gambar 4.7 Teknik Tracking Shot	39
Gambar 4.8 Teknik Over The Sholder Shot	40
Gambar 4.9 Teknik Panning Shot Down to Up	41
Gambar 4.10 Teknik Medium Shot	42
Gambar 4.11 Teknik Long Shot dan Slow Motion	42
Gambar 4.12 Teknik Long Shot	43
Gambar 4.13 Teknik Long Shot	43
Gambar 4.14 Teknik Tracking Shot	44
Gambar 4.15 Teknik Medium Shot	44
Gambar 4.16 Teknik Medium Shot	45
Gambar 4.17 Teknik Long Shot	45
Gambar 4.18 Teknik Close Up	46
Gambar 4.19 Teknik High Angle	46
Gambar 4.20 Teknik Medium Shot dan Slow Motion	49
Gambar 4.21 Offline Editing	50
Gambar 4.22 Color Grading	50
Gambar 4.23 Backsound Video	51
Gambar 4.24 Text Opening	51
Gambar 4.25 Cutting Video	52
Gambar 4.26 Proses Rendering	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Surat izin penelitian

Lampiran 3. *Storyboard*

