

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori.....	8
B. Penelitian Sebelumnya.....	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
B. Metode Pengumpulan Data.....	26
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	28
D. Konsep Penelitian	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
A. Analisis Hasil	36

BAB V PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu	24
Tabel 3. 1 Tabel Indikator <i>Skala likert</i>	35
Tabel 4.1 Cuplikan <i>Storyboard</i>	41
Tabel 4.2 Tabel Karakter.....	43
Tabel 4.3 <i>Alpha Test</i>	61
Tabel 4.4 Tabel Pertanyaan Pernyataan <i>Beta Test</i>	62
Tabel 4.5 Tabel Indikator <i>Skala likert</i>	63
Tabel 4.6 Tabel Jawaban.....	63
Tabel 4.7 Tabel Interpretasi Kriteria Skor	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster Himbauan untuk Tidak Meninggalkan Piring atau Sampah diatas Meja.....	2
Gambar 3.1 Kerangka Berpikir	30
Gambar 3.2 Metode MDLC (M. Huda dkk., 2022)	32
Gambar 4.1 Gambar Aset <i>SFX</i> dan <i>Music</i>	44
Gambar 4.2 Gambar Aset <i>Voice-over</i>	44
Gambar 4.3 <i>Composition Setting</i>	45
Gambar 4.4 <i>Import material</i>	46
Gambar 4.5 Jendela Dialog <i>Import File</i>	46
Gambar 4.6 <i>Timeline</i>	47
Gambar 4.7 Layer Karakter Karis.....	48
Gambar 4.8 Penempatan Pin pada Bagian Penting pada Karakter	48
Gambar 4.9 <i>Keyframe</i>	49
Gambar 4.10 <i>Edit Expression</i>	49
Gambar 4.11 <i>Lopping expression</i>	50
Gambar 4.12 Pembuatan <i>Scene 2</i> Gambar 1	50
Gambar 4.13 Pembuatan <i>Scene 3</i> gambar 1	51
Gambar 4.14 Pembuatan <i>Scene 4</i> Gambar ke 2	51
Gambar 4.15 Pembuatan <i>Scene 4</i> Gambar Ke 3	52
Gambar 4.16 Pembuatan <i>Scene 4</i> Gambar ke 4	52
Gambar 4.17 Pembuatan <i>Scene 5</i> gambar ke 2	53
Gambar 4.18 Pembuatan <i>Scene 5</i> Gambar Ke 3	53
Gambar 4.19 Pembuatan <i>Scene 5</i> Gambar ke 4	54
Gambar 4.20 Pembuatan <i>Scene 7</i> Gambar ke 1	54
Gambar 4.21 Pembuatan <i>Scene 9</i> Gambar ke 2	55
Gambar 4.22 Pembuatan <i>Scene 9</i> Gambar ke 3	55
Gambar 4.23 Pembuatan <i>Scene 9</i> Gambar ke 4	56
Gambar 4.24 Pembuatan <i>Scene 13</i> Gambar ke 2	56
Gambar 4.25 Pembuatan <i>Scene 13</i> Gambar ke 15	57
Gambar 4.26 Proses Perekaman Suara Menggunakan <i>Adobe Audition 2021</i>	58

Gambar 4.27 Proses <i>Compositing</i>	59
Gambar 4.28 <i>Format Rendering</i>	59
Gambar 4.29 Proses <i>Rendering</i>	60
Gambar 4.30 Tampilan Video yang telah diupload Pada Laman Youtube Ampu Studio.....	71
Gambar 4.31 Tampilan Video yang telah diupload Pada Laman Instagram Ampu Studio.....	72



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi Pembimbing 1

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi Pembimbing 2

Lampiran 3. Isi Wawancara Bersama Bapak Agung Prasetyo, M. Kom., selaku Direktur Operasional Café Ungu

Lampiran 4. Isi Wawancara Bersama Bapak Alif Alfian selaku Petugas Kebersihan Café Ungu

Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian

Lampiran 6. Naskah Animasi

Lampiran 7. Storyboard

Lampiran 8. Alpha Test

Lampiran 9. Tabel Data Jawaban Responden Testing