

## 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 .....	ix
Daftar Isi.....	xi
Daftar Tabel .....	xiv
Daftar Gambar .....	xv
Daftar Lampiran .....	xvii
Ringkasan .....	xviii
<i>ABSTRACT</i> .....	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	8

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori .....	10
1. Multimedia .....	10
2. Animasi .....	11
3. Video .....	16
4. Timelapse .....	20
5. Energi Listrik.....	22
6. Iklan.....	22
7. Adobe After Effects .....	25
8. Sony Vegas.....	26
9. Adobe Illustrator CS6.....	27
10. CorelDraw.....	28
B. Penelitian Sebelumnya .....	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	34
B. Metode Pengumpulan Data .....	34
C. Alat dan Bahan Penelitian .....	35
D. Konsep Penelitian.....	37
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Gambaran Objek Penelitian.....	44
B. Analisis Hasil .....	45
1. Tahap Pra Produksi .....	45
a. Menentukan Konsep dan Ide.....	45

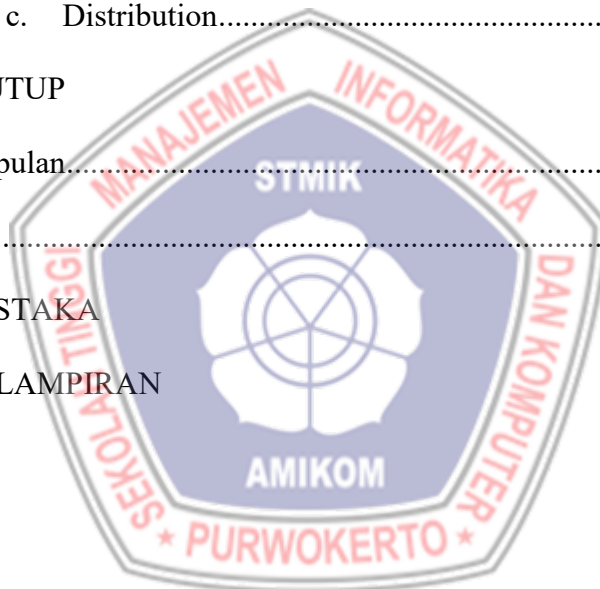
b. Design .....	46
2. Tahap Produksi.....	51
a. Shooting.....	51
b. Editing .....	52
3. Tahap Pasca Produksi.....	60
a. Compositing .....	60
b. Final Rendering .....	61
c. Distribution.....	62

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	65
B. Saran.....	65

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Interval Waktu Yang Bisa Digunakan .....	21
Tabel 2.2 Penelitian Sebelumnya .....	31
Tabel 2.2 Penelitian Sebelumnya (Lanjutan) .....	32
Tabel 2.2 Penelitian Sebelumnya (Lanjutan) .....	33
Tabel 3.1 Jenis Software dan Kegunaanya .....	36
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> .....	47
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> (Lanjutan) .....	48
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> (Lanjutan) .....	49



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Subsektor kepemilikan hak kekayaan <i>intelektual</i> tertinggi.....	2
Gambar 1.2 Pengguna	
Gambar 2.1 <i>Adobe After Effects CC 2015</i> .....	26
Gambar 2.2 <i>Sony Vegas Pro 13.0</i> .....	27
Gambar 2.3 <i>Adobe Illustrator CS6</i> .....	27
Gambar 2.4 <i>CorelDraw X7</i> .....	28
Gambar 3.1 Kerangka Berfikir .....	37
Gambar 3.2 Metode Pengembangan Sistem .....	40
Gambar 4.1 Desain animasi 2D .....	50
Gambar 4.2 Desain grafis tabungan ayam .....	50
Gambar 4.3 Hasil video proses <i>shooting</i> .....	51
Gambar 4.4 Animasi Logo STMIK Amikom Purwokerto.....	52
Gambar 4.5 Animasi <i>Text</i> .....	53
Gambar 4.6 <i>Shape Layer</i> .....	53
Gambar 4.7 Pemberian efek listrik dengan <i>advanced lightning</i> .....	54
Gambar 4.8 Animasi munculnya <i>object</i> animasi .....	54
Gambar 4.9 Membuat keyframe dibagian <i>position</i> .....	55
Gambar 4.10 Animasi karakter .....	55
Gambar 4.11 Membuat animasi <i>scale</i> .....	56
Gambar 4.12 Membuat video <i>timelapse</i> .....	56
Gambar 4.13 Pemberian warna pada video.....	57
Gambar 4.14 Animasi transisi menggunakan <i>rectangle</i> .....	58

Gambar 4.15 Membuat animasi <i>rotation</i> di <i>keyframe</i> .....	58
Gambar 4.16 Animasi <i>kinetic typography</i> .....	59
Gambar 4.17 Animasi penutup .....	59
Gambar 4.18 Penggabungan unsur visual.....	60
Gambar 4.19 Kotak dialog <i>export video</i> .....	61
Gambar 4.20 Proses <i>rendering</i> di <i>Sony Vegas Pro 13.0</i> .....	62
Gambar 4.21 Pendistribusian di media sosial <i>youtube</i> .....	63
Gambar 4.22 Pendistribusian di media sosial <i>facebook</i> .....	63
Gambar 4.23 Pendistribusian di media sosial <i>instagram</i> .....	64



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Wawancara

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 3. Surat Penelitian

