

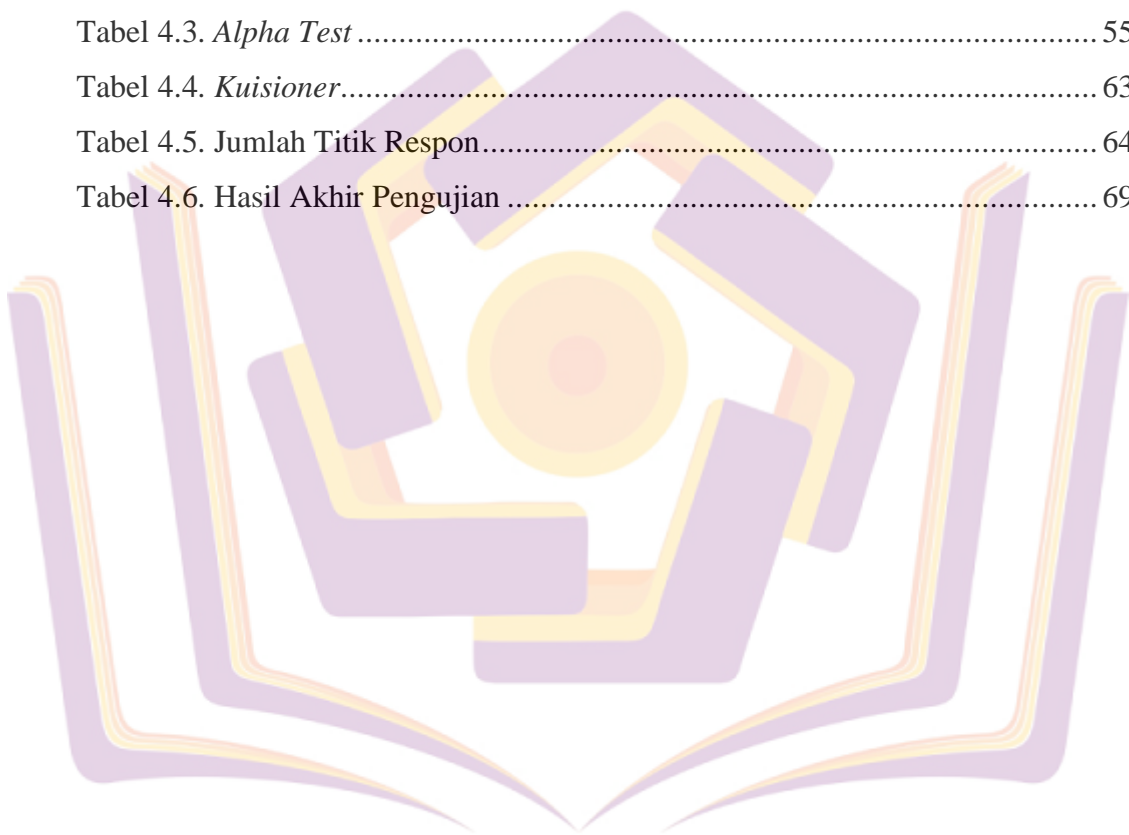
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	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.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
1. Kinetic Typography.....	7
2. Multimedia.....	9
3. Animasi.....	13
4. <i>Coronavirus Disease (COVID-19)</i>	21
5. Iklan Layanan Masyarakat.....	22

6. Media Sosial	23
7. Perangkat Lunak Yang Digunakan	23
B. Penelitian Sebelumnya	26
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
B. Konsep Penelitian.....	29
1. Kerangka Berfikir	29
2. Identifikasi Masalah.....	30
3. Analisis Kebutuhan Sistem.....	31
C. Metode Pengumpulan Data.....	31
D. Bahan Penelitian	33
E. Metode Pengembangan Sistem	33
1. Metode Waterfall	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
C. Analisis Hasil	38
1. Tahap Pra Produksi.....	38
2. Tahap Produksi	49
3. Tahap Pasca Produksi	53
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	70
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian 1 Sebelumnya.....	27
Tabel 2.2. Penelitian 2 Sebelumnya.....	27
Tabel 2.3. Penelitian 3 Sebelumnya.....	28
Tabel 4.1. Naskah	40
Tabel 4.2. <i>Storyboard</i>	42
Tabel 4.3. <i>Alpha Test</i>	55
Tabel 4.4. <i>Kuisisioner</i>	63
Tabel 4.5. Jumlah Titik Respon.....	64
Tabel 4.6. Hasil Akhir Pengujian	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Definisi Multimedia (Binanto, 2010).....	10
Gambar 3.1. Kerangka Berfikir	29
Gambar 3.2. Pengembangan Sistem	34
Gambar 4.1. <i>Take voice and backsound</i>	49
Gambar 4.2. <i>Modeling</i>	50
Gambar 4.3. <i>Typography</i>	50
Gambar 4.4. <i>Typography</i>	51
Gambar 4.5. <i>Typography</i>	51
Gambar 4.6. <i>Typography</i>	51
Gambar 4.7. <i>Typography</i>	51
Gambar 4.8. <i>Typography</i>	51
Gambar 4.9. <i>Animation</i>	52
Gambar 4.10. <i>Rendering</i>	53
Gambar 4.11. <i>Compositing</i>	54
Gambar 4.12. <i>Rendering Akhir</i>	54
Gambar 4.3. <i>Typography</i>	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penelitian

Lampiran 2. Daftar Wawancara

Lampiran 3. Daftar Nama Responden

Lampiran 4. Hasil Kuisisioner

Lampiran 5. Kartu Bimbingan Skripsi

