

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	6
1. Multimedia.....	6
2. Objek Multimedia.....	7
3. Pengertian Animasi.....	8
4. Jenis Animasi.....	9

	5. Prinsip Animasi.....	10
	6. Pengertian Video.....	14
	7. Iklan Layanan Masyarakat .....	16
	8. Kebersihan.....	16
	9. Motion Graphic .....	17
	10. Live Shoot.....	18
	11. Audio.....	19
	12. Adobe <i>After Effect</i> .....	19
	13. Adobe <i>Premiere Pro</i> .....	19
	14. Pengujian <i>Alpha Test</i> dan <i>Beta Test</i> .....	20
	B. Penelitian Sebelumnya .....	26
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	32
	B. Metode Pengumpulan Data.....	32
	C. Alat dan Bahan Penelitian.....	34
	D. Konsep Penelitian .....	37
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	A. Analisis Hasil .....	43
	1. Tahap Pra - Produksi .....	43
	2. Tahap Produksi.....	50
	3. Tahap Pasca Produksi.....	59
	B. Menentukan Konsep Pengujian .....	61
	1. <i>Alpha Test</i> .....	61
	2. <i>Beta Test</i> .....	65
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan .....	73
	B. Saran.....	73
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Contoh Pengujian <i>Alpha Test</i> .....	22
Tabel 2.2. Rangkuman Penelitian Digunakan Sebagai Kuesioner.....	24
Tabel 2.3. Contoh Perhitungan Skor Tertinggi .....	24
Tabel 2.4. Contoh Hasil Akhir Pengujian Mahasiswa .....	26
Tabel 2.5. Perbandingan Penelitian Sebelumnya.....	32
Tabel 4.1. <i>Storyboard Motion Graphic</i> .....	47
Tabel 4.2. <i>Storyboard Live Shoot</i> .....	51
Tabel 4.3. Lokasi Pengambilan Gambar .....	56
Tabel 4.4. <i>Scane</i> Teknik <i>Motion Graphic</i> dan Teknik <i>Live Shoot</i> .....	57
Tabel 4.5. Pengujian <i>Alpha Test</i> .....	64
Tabel 4.6. Jumlah Titik Respon .....	70
Tabel 4.7. Perhitungan Skor Tertinggi.....	70
Tabel 4.8. Hasil Akhir Pengujian Mahasiswa dan Mahasiswi.....	74

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Kerangka Berfikir.....	39
Gambar 4.1. Pembuatan Objek Amikom Menggunakan CorelDraw X7.....	53
Gambar 4.2. Menganimasikan Kendaraan Menggunakan Adobe <i>After Effect</i>	54
Gambar 4.3. Kamera Nikon D3200 .....	55
Gambar 4.4. Pemberian Efek Suara Pada Video.....	56
Gambar 4.5. Menggabungkan Semua Animasi Dan Video .....	62
Gambar 4.6. Proses Render Dari Projek Ke Dalam Bentuk Video MP.....	63



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Transkrip Wawancara

Lampiran 3. Dokumentasi

