

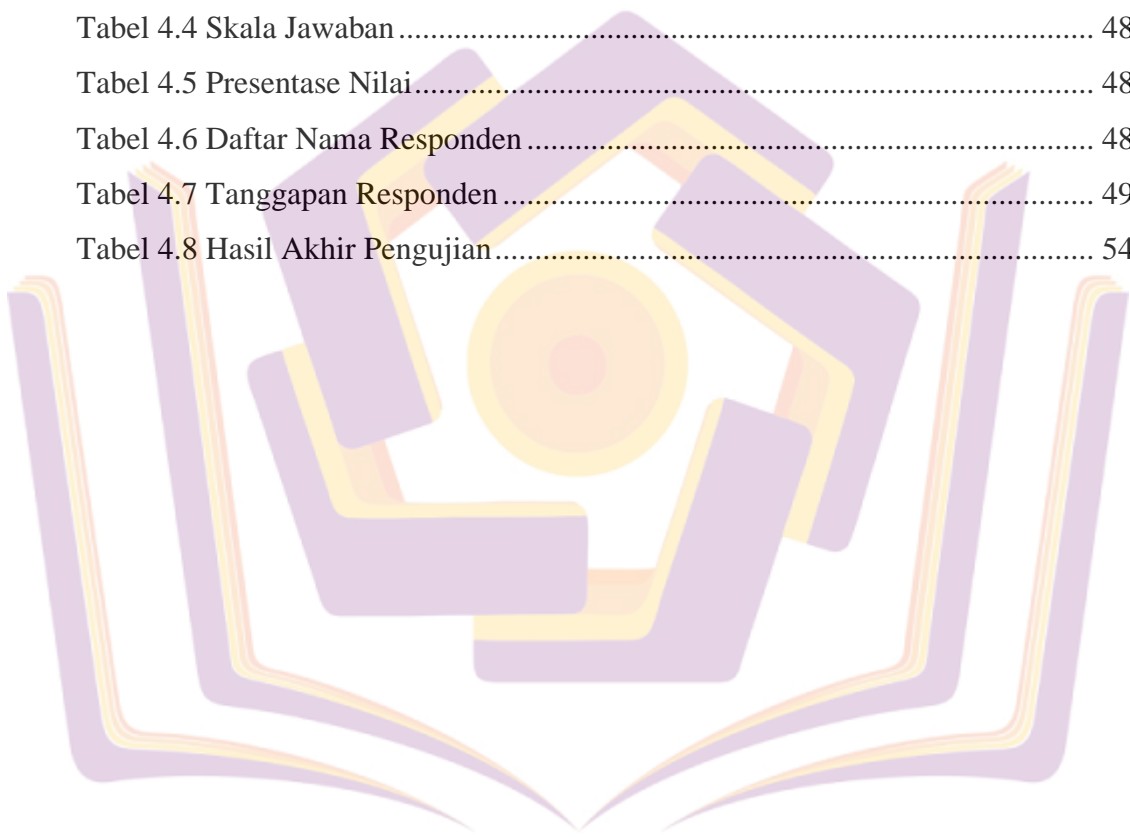
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	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.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Penelitian.....	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
1. Multimedia	7
2. Video profil	8
3. Teknik Motion Tracking.....	9
4. Teknik Motion Graphic	10
5. Teknik Live Shoot.....	11

2. Lembaga Pendidikan	12
3. Perangkat Lunak yang Digunakan.....	13
C. Penelitian Sebelumnya.....	14
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	23
a. Tempat Penelitian.....	23
b. Waktu Penelitian	23
B. Pengumpulan Data Metode.....	23
a. Wawancara	23
b. Dokumentasi.....	24
c. <i>Studi Pustaka</i>	24
d. <i>Kuesioner</i>	24
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	24
D. Konsep Penelitian.....	26
Identifikasi Masalah.....	26
Metode Pengumpulan Data.....	27
Analisis Kebutuhan Sistem.....	27
Metode Pengembangan Sistem.....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Hasil	32
1. Pongonsepan (<i>Concept</i>).....	33
2. Perancangan (<i>Design</i>).....	33
3. <i>Material Collecting</i>	36
4. <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	37
5. <i>Testing (Pengujian)</i>	45
B. <i>Distribution</i> (Distribusi)	54
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	55
B. Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya.....	21
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	34
Tabel 4.2 Tabel pengujian <i>alpha</i>	46
Tabel 4.3 Daftar pertanyaan.....	47
Tabel 4.4 Skala Jawaban.....	48
Tabel 4.5 Presentase Nilai.....	48
Tabel 4.6 Daftar Nama Responden.....	48
Tabel 4.7 Tanggapan Responden.....	49
Tabel 4.8 Hasil Akhir Pengujian.....	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kerangka Pembuatan Penelitian.....	26
Gambar 3. 2 Metode Pengembangan Multimedia Luther-Sutopo	28
Gambar 4.1 Pengambilan gambar pada tulisan Banjarnegara	37
Gambar 4.2 Pengambilan gambar pada gedung depan	38
Gambar 4.3 Pengambilan gambar lapangan sekolah	38
Gambar 4.4 Pengambilan gambar ruang kelas.....	39
Gambar 4. 5 Pengambilan gambar perpustakaan sekolah.....	39
Gambar 4.6 Pengambilan gambar ruang lab komputer.....	40
Gambar 4.7 Pengambilan gambar ruang lab IPA.....	40
Gambar 4.8 Pengambilan gambar masjid	41
Gambar 4.9 Prorses pembuatan <i>animasi pop up</i>	41
Gambar 4.10 Prorses pembuatan <i>motion graphic teks</i>	42
Gambar 4.11 Prorses pembuatan <i>motion grapihc transition</i>	42
Gambar 4.12 Prorses pembuatan <i>teks 3D tracking</i>	43
Gambar 4.13 Prorses pembuatan <i>teks 2D tracking</i>	43
Gambar 4.14 Prorses penggabungan semua video.....	44
Gambar 4.15 Prorses <i>rendering video</i>	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Transkrip Wawancara

Lampiran 2. Data Kuisisioner

Lampiran 3. Surat Penelitian

Lampiran 4. Kartu Bimbingan

Lampiran 5. Dokumentasi

