

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat	2
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir	2
1.5 Luaran	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 Solusi – solusi yang Telah Ada Sebelumnya	3
2.2 Tinjauan Pustaka Penunjang	4
2.2.1 Motion Graphic	4
2.2.2 Prinsip Dasar Desain	4
2.2.3 Teori Warna	4
2.2.4 12 Prinsip Dasar Animasi	5
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	6
3.1 Metodologi Pengerjaan	6
3.1.1 Penerimaan Materi Dosen	6
3.1.2 Analisis dan Mendesain Materi	7
3.1.3 Pemilihan Asset	7
3.1.4 Visualisasi dan Animasi	8
3.1.5 Export	8
BAB 4 IMPLEMENTASI	9
4.1 Implementasi	9
4.1.1 Desain Asset	10
4.1.2 Desain Power Point	15
4.1.3 Penambahan Motion Pada Asset	18
4.1.4 Finishing Video Asset	24
4.2 Hasil Kegiatan	26
4.2.1 ADH3D3 – VISUAL PRESENTATION	26
4.2.2 CEH4B3 – SISTEM MULTIMEDIA	27

4.2.3	DPH3E3 – MANAJEMEN PROYEK TEKNOLOGI	27
4.2.4	ISH3L3 – MANAJEMEN LAYANAN	28
4.2.5	MMDA33 – FINON AKUNTANSI	28
4.2.6	MUH4H3 – DESAIN AUDIO	29
4.2.7	UAI1E2 – PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA DAN ETIKA	29
4.2.8	VEI1G3 – SISTEM KOMPUTER	30
4.2.9	CSH4113 – SISTEM PENDUKUNG PENGAMBILAN KEPUTUSAN	30
4.2.10	BAH4U3 – STRATEGI BISNIS PARIWISATA	31
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		32
5.1	Kesimpulan	32
5.2	Saran	32
DAFTAR PUSTAKA		33
LAMPIRAN		35