

DAFTAR ISI

ABSTRAK	1
DAFTAR ISI.....	3
DAFTAR GAMBAR.....	5
BAB 1 PENDAHULUAN	7
1.1 Latar Belakang	7
1.2 Permasalahan	9
1.2.1 Identifikasi Masalah	9
1.2.2 Rumusan Masalah	9
1.4 Tujuan Penelitian.....	10
1.5 Metode Penelitian.....	10
1.5.1 Teknik Pengumpulan Data	10
1.5.2 Teknik Analisis Data.....	12
1.6 Kerangka Penelitian	13
1.7 Pembabakan.....	13
BAB II LANDASAN TEORI	15
2.1 Teori Dasar Animasi	15
2.1.1 Pengertian	15
2.3 Teori Editing.....	16
2.3.1 Pengertian Editing.....	16
2.3.2 Tahapan dari proses Editing.....	17
2.3.3 Elemen dari Editing	18
2.3.4 Software dan Hardware Editing	21
2.4 kerangka Teori.....	22
BAB III DATA DAN ANALISIS.....	23
3.1 Pengumpulan Data	23
3.1.1 <i>Literature Review</i> (Penelitian Terdahulu).....	23
3.1.2 Observasi Terhadap Produk Sejenis	24
3.1.3 Wawancara (In-depth Interview)	44
3.2 Analisis Data	44
BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN	64

4.1 Konsep Perancangan	64
4.1.1 konsep Pesan	64
4.1.2 Konsep Media	64
4.1.3 Konsep Kreatif	66
4.1.4 Konsep Cerita.....	67
4.1.5 Konsep Visual	67
4.2 Proses Perancangan	68
4.2.1 Pengumpulan Elemen	68
4.2.2 <i>Compositing</i>	69
4.2.3 <i>Offline Editing</i>	72
4.2.4 <i>Online Editing</i>	72
4.2.5 Rendering	77
BAB V KESIMPULAN & SARAN	78
5.1 Kesimpulan.....	78
5.2 Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN.....	83