

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
ABSTRAK	x
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	2
1.6. Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1. Motion Graphics	4
2.2. Metode ADDIE	5
2.3. Translasi (Pergeseran)	6
2.4. Penelitian Terkait	7
BAB III METODELOGI PENELITIAN	17
3.1. Metode Pengembangan Perangkat Lunak	17
3.1.1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	17
3.1.2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	17
3.1.3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	24
3.1.4. Tahap Penerapan (<i>Implementation</i>)	25
3.1.5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	25
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	26
4.1. Hasil Penelitian	26
4.1.1. Hasil Impelementasi Karakter	26

4.1.2.	Hasil Impelementasi Kartun 2D Wajah Dosen	26
4.1.3.	Hasil Implementasi <i>Scene</i> 1	27
4.1.4.	Hasil Implementasi <i>Scene</i> 2	27
4.1.5.	Hasil Implementasi <i>Scene</i> 3	28
4.1.6.	Hasil Implementasi <i>Scene</i> 4	28
4.1.7.	Hasil Implementasi <i>Scene</i> 5	29
4.1.8.	Hasil Implementasi <i>Scene</i> 6	29
4.1.9.	Hasil Implementasi <i>Scene</i> 7	30
4.1.10.	Hasil Implementasi <i>Scene</i> 8	30
4.1.11.	Hasil Implementasi <i>Scene</i> 9	31
4.1.12.	Hasil Implementasi <i>Scene</i> 10	31
4.1.13.	Hasil Implementasi <i>Scene</i> 11	32
4.1.14.	Hasil Implementasi <i>Scene</i> 12	32
4.1.15.	Hasil Implementasi <i>Scene</i> 13	33
4.1.16.	Hasil Implementasi <i>Scene</i> 14	33
4.1.17.	Hasil Implementasi <i>Scene</i> 15	34
4.1.18.	Hasil Implementasi <i>Scene</i> 16	34
4.1.19.	Hasil Implementasi <i>Scene</i> 17	35
4.1.20.	Rendering	35
4.2.	Hasil Translasi (Pergeseran)	36
4.3.	Hasil Pengujian	37
4.4.	Kelebihan dan Kekurangan	41
4.4.1.	Kelebihan	41
4.4.2.	Kekurangan	41
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		42
5.1.	Kesimpulan	42
5.2.	Saran	42
DAFTAR PUSTAKA		43
LAMPIRAN.....		45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Hasil Karakter Penulis.....	26
Gambar 4. 2 Hasil Kartun 2D Wajah Dosen.....	27
Gambar 4. 3 Tentang Darmajaya	27
Gambar 4. 4 Sejarah Program Studi Teknik Informatika	28
Gambar 4. 5 Visi Program Studi Teknik Informatika.....	28
Gambar 4. 6 Misi Program Studi Teknik Informatika	29
Gambar 4. 7 Kurikulum kampus merdeka (MBKM).....	29
Gambar 4. 8 Pemintaan pada Program Studi Teknik Informatika.....	30
Gambar 4. 9 Peminatan Mobile Technology	30
Gambar 4. 10 Peminatan Kecerdasan Buatan	31
Gambar 4. 11 Peminatan Multimedia	31
Gambar 4. 12 Fasilitas	32
Gambar 4. 13 Akreditasi	32
Gambar 4. 14 Struktur Dosen Prodi TI	33
Gambar 4. 15 Program Pusat Unggulan IPTEK	33
Gambar 4. 16 Program MBKM	34
Gambar 4. 17 Program Project Based Learning.....	34
Gambar 4. 18 Organisasi Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika.....	35
Gambar 4. 19 Ajakan bergabung di Prodi Teknik Informatika	35
Gambar 4. 20 Rendering	36
Gambar 4. 21 Titik Awal Karakter (2, 4).....	36
Gambar 4. 22 Titik Akhir Pergeseran (8,7).....	37

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait	7
Tabel 3. 1 Storyboard Profil Program Studi Teknik Informatika	18
Tabel 4. 1 Daftar Pengujian Scene	37