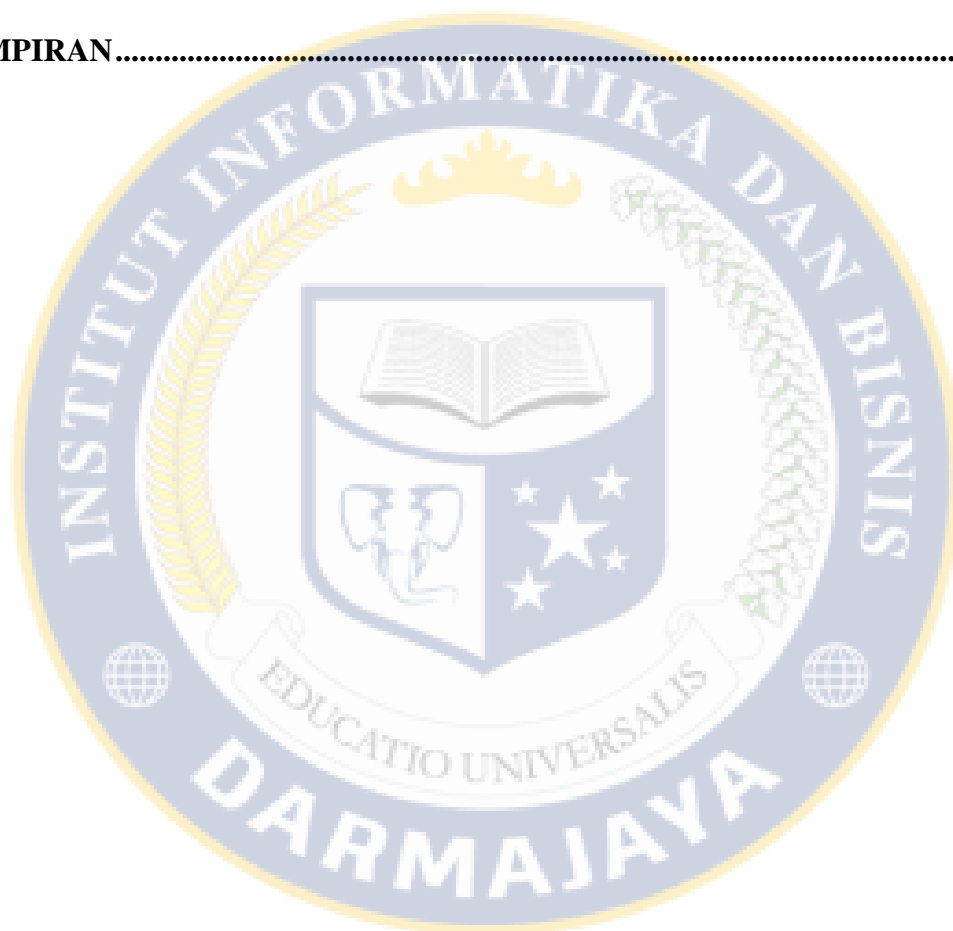


DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
DAFTAR RIWATAT HIDUP	iv
MOTTO HIDUP	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
KATA PENGANTAR	xi
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup	2
1.3.1 Batasan Masalah.....	2
1.3.2 Tempat Penelitian.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Pengertian Multimedia	5
2.2 Pengertian Animasi	6
2.3 Pengertian Prosedur	7
2.4 Proses Kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat IIB Darmajaya	7
2.5 Penelitian Terkait	9

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	14
3.1 Metode Pengumpulan Data	14
3.1.1 Wawancara	14
3.1.2 Observasi	14
3.1.3 Studi Pustaka	14
3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat.....	14
3.2.1 Hardware	15
3.2.2 Software.....	15
3.3 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	17
3.4 Rancangan Pembuatan Video Animasi	19
3.4.1 Ide Cerita	19
3.4.2 Tema Cerita	19
3.4.3 Metode Pembuatan Animasi	19
3.4.4 Desain Karakter	20
3.4.5 Storyboard	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	25
4.1 Hasil Penelitian	25
4.1.1 Tampilan Opening.....	25
4.1.2 Scene 1 (Mengambil mata kuliah PKPM)	26
4.1.3 Scene 2 (Pembayaran PKPM).....	26
4.1.4 Scene 3 (Menunggu informasi PKPM).....	27
4.1.5 Scene 4 (Mengumpulkan berkas administrasi)	27
4.1.6 Scene 5 (Mengikuti pembekalan PKPM).....	28
4.1.7 Scene 6 (Mengambil atribut PKPM).....	28
4.1.8 Scene 7 (Pemberangkatan PKPM).....	29
4.1.9 Scene 8 (Kunjungan DPL)	29
4.1.10 Scene 9 (Penjemputan mahasiswa PKPM)	30
4.1.11 Scene 10 (Bimbingan laporan PKPM).....	30
4.1.12 Scene 11 (Upload laporan PKPM).....	31
4.1.13 Scene 12 (Mengumpulkan laporan ke DPL).....	31
4.1.14 Scene 13 (Menunggu nilai di input).....	32
4.1.15 Scene 14 (Nilai sudah di input).....	32
4.1.16 Tampilan Closing.....	33

4.2 Pembahasan	33
4.2.1 Pembuatan Karakter.....	33
4.2.2 Pembuatan Animasi	34
4.2.3 <i>Editing Video</i>	36
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	38
5.1 Kesimpulan.....	38
5.2 Saran	38
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN.....	42



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terkait	9
Tabel 3.1 <i>Storyboard</i>	21



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Metode ADDIE.....	18
Gambar 4.1 Tampilan Opening	25
Gambar 4.2 Mengambil matakuliah PKPM	26
Gambar 4.3 Pembayaran PKPM.....	26
Gambar 4.4 Menunggu informasi PKPM.....	27
Gambar 4.5 Mengumpulkan berkas administrasi	27
Gambar 4.6 Mengikuti pembekalan PKPM.....	28
Gambar 4.7 Mengambil atribut PKPM	28
Gambar 4.8 Pemberangkatan PKPM	29
Gambar 4.9 Kunjungan DPL.....	29
Gambar 4.10 Penjemputan PKPM.....	30
Gambar 4.11 Bimbingan laporan PKPM	30
Gambar 4.12 Upload laporan PKPM.....	31
Gambar 4.13 Mengumpulkan laporan PKPM.....	31
Gambar 4.14 Menunggu nilai di input.....	32
Gambar 4.15 Nilai sudah di input	32
Gambar 4.16 Tampilan closing.....	33
Gambar 4.17 Pembuatan karakter animasi di adobe illustrator 2019.....	34
Gambar 4.18 Tampilan awal adobe animate 2022.....	35
Gambar 4.19 Tampilan menggunakan rigging	35
Gambar 4.20 Tampilan awal squence adobe premiere pro 2023	36
Gambar 4.21 Tampilan Editing Video	37