

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
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.....	3
1.5 Luaran	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Solusi – Solusi yang Telah Ada Sebelumnya	4
2.2 Landasan Teori	5
2.2.1 Teori Pendidikan Blooms’s Toxonomy	5
2.2.2 Model Pembelajaran Visual, <i>Auditory</i> , dan Kinestetis	6
2.2.3 Metode Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	7
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	9
3.1 Metode Penambahan Motion Graphics.....	9
3.2 Proses Pembuatan Motion Graphics	10
3.1.1 Validasi Materi	10
3.1.2 Penyesuaian Desain	12
3.1.3 Penambahan Aset 2D.....	14
3.1.4 Animasi	15
3.1.5 <i>Export</i>	16
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	19
4.1 Daftar Mata Kuliah	19
4.2 Hasil Pembuatan Motion Graphics	20
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	23
5.1 KESIMPULAN.....	23

5.2 SARAN.....	23
DAFTAR PUSTAKA.....	24