

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Straight ahead 2 pose to pose	9
Gambar 2.2 Logo aplikasi RoughAniamtor.....	12
Gambar 2.3 Logo autodesk sketchbook.....	12
Gambar 2.4 Logo capcut.....	13
Gambar 2.5 Logo padlet.....	13
Gambar 2.6 Prinsip kerja kamera.....	15
Gambar 3.1 Penggunaan metode R&D.....	22
Gambar 3.2 Lokasi penelitian.....	26
Gambar 4.1 Tampilan logo RoughAnimator.....	35
Gambar 4.2 Tampilan logo Autodesk Sketchbook.....	36
Gambar 4.3 Tampilan logo CapCut.....	37
Gambar 4.4 Tampilan logo Padlet.....	37
Gambar 4.5 Tampilan layar depan RoughAnimator.....	38
Gambar 4.6 Tampilan layar materi prinsip kerja kamera.....	39
Gambar 4.7 Tampilan layar materi mengenal tombol kamera.....	39
Gambar 4.8 Tampilan layar desain materi di Autodesk Sketchbook.....	40
Gambar 4.9 Tampilan layar desain materi di CapCut	41
Gambar 4.10 Tampilan layar video materi prinsip kerja kamera di CapCut.....	41
Gambar 4.11 Tampilan layar video materi mengenal tombol kamera di CapCut	42
Gambar 4.12 Tampilan layar video materi komposisi di CapCut.....	43
Gambar 4.13 Tampilan layar media pembelajaran interaktif Padlet.....	43

Gambar 4.14 Tampilan <i>heading</i> pada sampul sebelum revisi.....	47
Gambar 4.15 Tampilan <i>heading</i> pada sampul setelah revisi.....	48
Gambar 4.16 Tampilan volume <i>backsound</i> video sebelum revisi	48
Gambar 4.17 Tampilan volume <i>backsound</i> video sesudah revisi.....	49
Gambar 4.18 Tampilan kolom teknik pengambilan gambar sesudah revisi.....	49
Gambar 4.19 Tampilan kolom teknik pengambilan gambar sebelum revisi.....	51
Gambar 4.20 Tampilan kolom teknik pengambilan gambar sesudah revisi.....	52
Gambar 4.21 Tampilan video pembelajaran fotografi pada aplikasi Padlet.....	59

