

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
RINGKASAN.....	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	6
1. Konsep Dasar Multimedia.....	6
a. Elemen-elemen Multimedia.....	7
b. Keunggulan Multimedia.....	13
c. Manfaat Multimedia.....	14
2. Animasi.....	16

3. Animasi Karakter	33
4. Konsep Teori Dasar Pemasaran	37
5. Perangkat Lunak Yang di gunakan	43
B. Penelitian Sebelumnya	47
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	52
B. Metode Pengumpulan Data	52
1. Metode Observasi.....	52
2. Wawancara (<i>Interview</i>).....	52
3. Metode Dokumentasi	53
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	53
1. Analisis Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	53
2. Analisis Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	54
D. Konsep Penelitian.....	55
1. <i>Concept</i>	56
2. <i>Design</i>	57
3. <i>Material Collecting</i>	57
4. <i>Assembly</i>	58
5. <i>Testing</i>	58
6. <i>Distribution</i>	58
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Perusahaan	59
B. Analisis Hasil.....	60
1. <i>Concept</i> (Pengonsepan).....	60
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	61
3. <i>Material Collecting</i>	76
4. <i>Assembly</i>	77
5. <i>Testing</i>	82
6. <i>Distribution</i>	91
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	92

B. Saran92

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2 Penelitian Sebelumnya.....	49
Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya (lanjutan)	50
Tabel 2.2 Penelitian Sebelumnya (lanjutan)	51
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	62
Tabel 4.2 Perangkat Keras	76
Tabel 4.3 Perangkat Lunak	76
Tabel 4.4 <i>Material Collecting</i>	77
Tabel 4.5 Metode Kuisiner.....	89



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Elemen-elemen Multimedia (Binanto.Iwan, 2012).....	10
Gambar 3.1 TahapanPengembangan Multimedia (Munir, 2012)	56
Gambar 4.1 Objek 3D geometri Sphere	52
Gambar 4.2 Objek 3D geometri Sphere wireframe	52
Gambar 4.3 Objek 3D geometri Sphere mapping.....	53
Gambar 4.4 3D Shape Line	53
Gambar 4.5 3D Shape Line Wireframe	54
Gambar 4.6 Objek 3D Shape line mapping	54
Gambar 4.7 Objek 3D Pohon flat shading	55
Gambar 4.8 Objek 3D Pohon wireframe.....	55
Gambar 4.9 Objek 3D Pohon mapping	56
Gambar 4.10 Objek 3D Candi flat shading	56
Gambar 4.11 Objek 3D Candi wireframe	57
Gambar 4.12 Objek 3D Candi setelah diberikan teksture.....	57
Gambar 4.13 Objek 3D Gunung flat shading	58
Gambar 4.14 Objek 3D Gunung wireframe	58
Gambar 4.15 Objek 3D Gunung setelah di mapping	59
Gambar 4.16 Keseluruhan 3D modeling bola dunia	59
Gambar 4.17 Gambar Rotate Tool	60
Gambar 4.18 Auto Key	60
Gambar 4.19 Key pada timeline pertama.....	60
Gambar 4.20 Key terakhir.....	61
Gambar 4.21 Preview Composition Adobe Fter Effect	61
Gambar 4.22 Penambahan objek lain selain rendering di 3DS Max	62
Gambar 4.23 Objek hasil rendering 3D	62
Gambar 4.24 Penambahan animasi motion arrow di Adobe After Effect	63
Gambar 4.25 3D Bola dunia pada Viewport	66
Gambar 4.26 <i>Gambar 4.26 Seting Frame Rendering</i>	67
Gambar 4.27 Penyimpanan File yang Dirender	67

Gambar 4.28 Editing Pada 3DS Max.....	68
Gambar 4.29 Presset List Adobe Affter Effects.....	69
Gambar 4.30 Timeline Adobe After Effects	69
Gambar 4.31 Penggabungan Video, Musik dan Teks Opening.....	70
Gambar 4.32 Proses <i>Render Video</i>	70
Gambar 4.33 Scene 01	71
Gambar 4.34 Scene 02	72
Gambar 4.35 Scene 03	72
Gambar 4.36 Scene 04	73
Gambar 4.37 Scene 05	73
Gambar 4.38 Scene 06	74
Gambar 4.39 Scene 07	74
Gambar 4.40 Scene 08	75
Gambar 4.41 Scene 09	75
Gambar 4.42 Scene 10	76
Gambar 4.43 Scene 11	76
Gambar 4.44 Scene 12	77
Gambar 4.44 Scene 12.....	77



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Hasil Wawancara
- Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 3. Surat Penerimaan Hasil Penelitian
- Lampiran 4. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 5. Lembar Hasil Kuisisioner

