

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
RINGKASAN.....	xviii
ABSTRAK.....	xiv
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. Multimedia.....	6
a. Sejarah multimedia.....	6
b. Pengertian multimedia.....	7
1) Multimedia Interaktif	7
2) Multimedia Hiperaktif	7
3) Multimedia Linear	8
c. Objek-objek multimedia.....	8
1) Teks	8
2) Grafik.....	8
3) Bunyi	9
4) Video	9
5) Animasi.....	9
6) Software dan Data	10
2. Video Company Profil.....	10
3. Teknik Live Shoot	11
a. Kamera	12
b. Pencahayaan	12
c. Wardrobe/Properties.....	13
4. Timelapse.....	13
5. Promosi.....	14
6. Adobe Premier	15
7. Adobe Photoshop.....	15

8. Audacity	16
B. Penelitian Sebelumnya	16
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat Dan Waktu Penelitian	22
B. Metode Pengumpulan Data	22
1. Metode Wawancara	22
2. Metode Observasi	22
3. Metode Studi Pustaka	23
C. Alat Dan Bahan Penelitian	23
D. Konsep Penelitian	24
1. Identifikasi masalah	25
a. Menentukan rumusan masalah	25
b. Menentukan batasan masalah	25
c. Menentiukan tujuan penelitian	25
d. Menentukan manfaat penelitian	25
2. Metode Pengumpulan data	25
a. Metode wawancara	26
b. Metode observasi	26
c. Metode studi pustaka	26
3. Metode pengembangan sistem	26
a. Pra Produksi	27
• Analisis Kebutuhan	27
• Ide Cerita	27

• Storyboard	27
b. Produksi.....	27
• Live Shooting	27
• Editing	28
• Rendering	28
c. Pasca Produksi.....	28
• Dubing, dan Musik.....	28
• Final Rendering.....	28
• Persetujuan Pemesan.....	28
• Distribusi.....	28
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Gambaran Objek Penelitian	29
B. Analisis Hasil	30
1. Pra Produksi	30
a. Analisis Kebutuhan.....	30
b. Ide Cerita	32
c. Storyboard.....	32
2. Produksi.....	35
a. Live Shoot.....	35
1) Intro	36
2) Visi, Misi, dan Peta.....	36
3) Jurusan.....	37
4) Fasilitas	37

5) Shoot.....	38
b. Editing.....	39
c. Rendering.....	44
3. Pasca Produksi.....	46
a. Dubing, dan Musik	46
b. Final Rendering	47
c. Persetujuan Pemesan	50
d. Distribusi	51
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	53
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya.....	19
Tabel 4.1 Kebutuhan hardware	31
Tabel 4.2 Kebutuhan Software.....	31
Tabel 4.3 Bahan yang akan Diolah	31
Tabel 4.4 Storyboard.....	34



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Berfikir.....	24
Gambar 3.2 Metode Pengembangan Sistem	27
Gambar 4.1 Intro	36
Gambar 4.2 Swagaya	36
Gambar 4.3 Jurusan.....	37
Gambar 4.4 lab Fasilitas.....	37
Gambar 4.5 Shoot	38
Gambar 4.6 Editing Gambar	39
Gambar 4.7 Project Baru.....	39
Gambar 4.8 Import File.....	40
Gambar 4.9 Editing Timelapse	40
Gambar 4.10 Project Shoot	41
Gambar 4.11 Efek Transisi	41
Gambar 4.12 Pembuatan Title.....	42
Gambar 4.13 Project Fasilitas	42
Gambar 4.14 Project Jurusan	43
Gambar 4.15 Project Akhir	43
Gambar 4.16 Langkah Aawal Export.....	44
Gambar 4.17 Export Timelapse	45
Gambar 4.18 Penggabungan Shoot.....	45
Gambar 4.19 Export Shoot.....	46

Gambar 4.20 Hasil Dubing	46
Gambar 4.21 File Musik	47
Gambar 4.22 Project Fasilitas Akhir.....	47
Gambar 4.23 Export Fasilitas.....	48
Gambar 4.24 Project Jurusan Akhir.....	48
Gambar 4.25 Export Jurusan.....	49
Gambar 4.26 Project Akhir	49
Gambar 4.27 Export Project Akhir	50
Gambar 4.28 Perbaikan Intro	50
Gambar 4.29 Penambahan Kegiatan	51
Gambar 4.30 Perubahan Title	51
Gambar 4.31 Proses Upload Youtube.....	52
Gambar 4.32 Video Swagaya di Yotutube.....	52



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Wawancara

Lampiran 3. Dokumentasi

