

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.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
RINGKASAN	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Multimedia.....	7
2. Animasi	13
3. Profil.....	20
4. Video.....	20
5. Video Profil.....	21
6. <i>Low Poly</i>	21

7. <i>Motions Graphic</i>	22
8. Informasi	23
9. Pemasaran	23
10. Promosi	23
B. Software yang digunakan	27
1. <i>3D Studio Max 2014</i>	27
2. <i>Adobe Premiere Pro CC 2015</i>	28
C. Penelitian Sebelumnya	28

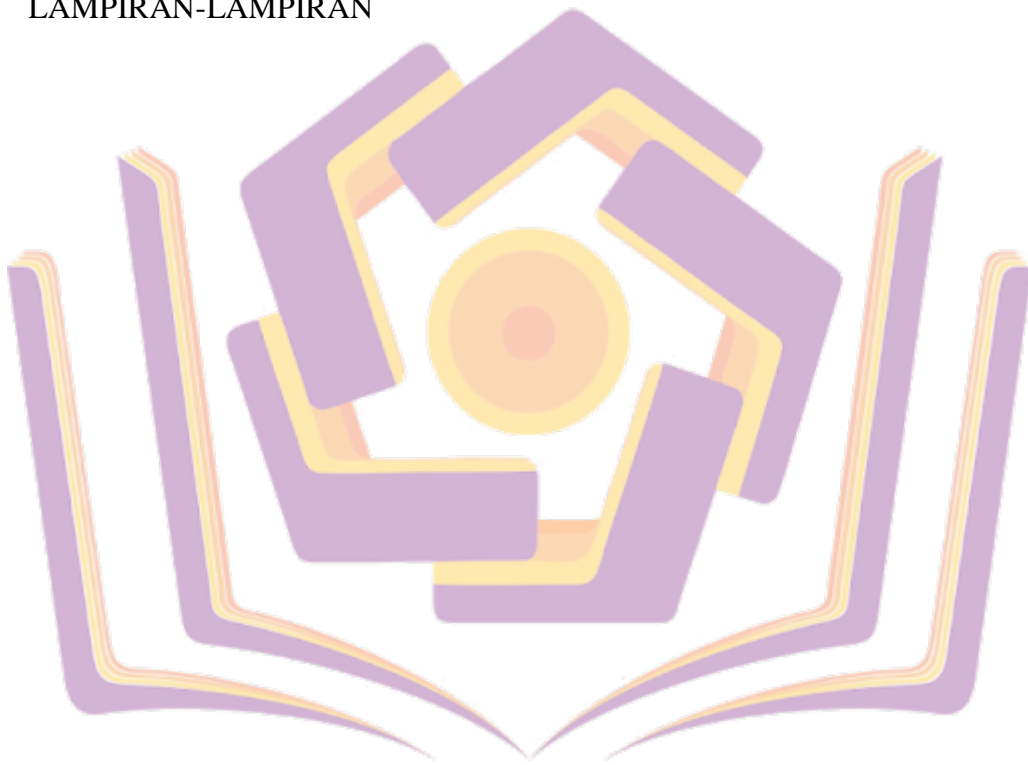
BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	32
B. Metode Pengumpulan Data	32
1. Wawancara	32
2. Observasi	33
3. Studi Pustaka	33
4. Kuisisioner	33
C. Alat dan Bahan Penelitian	34
1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	34
2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	34
D. Konsep Penelitian	34
1. Mulai	35
2. Observasi dan Wawancara	36
3. Identifikasi dan Masalah	36
4. Analisis Kebutuhan Sistem	36
5. Metode Pengembangan	36
a. Tahap <i>Pre-Production</i>	38
b. Tahap <i>Production</i>	39
c. Tahap <i>Post-Production</i>	40
6. Pengujian	41
7. Selesai	43

BAB IV PEMBAHASAN

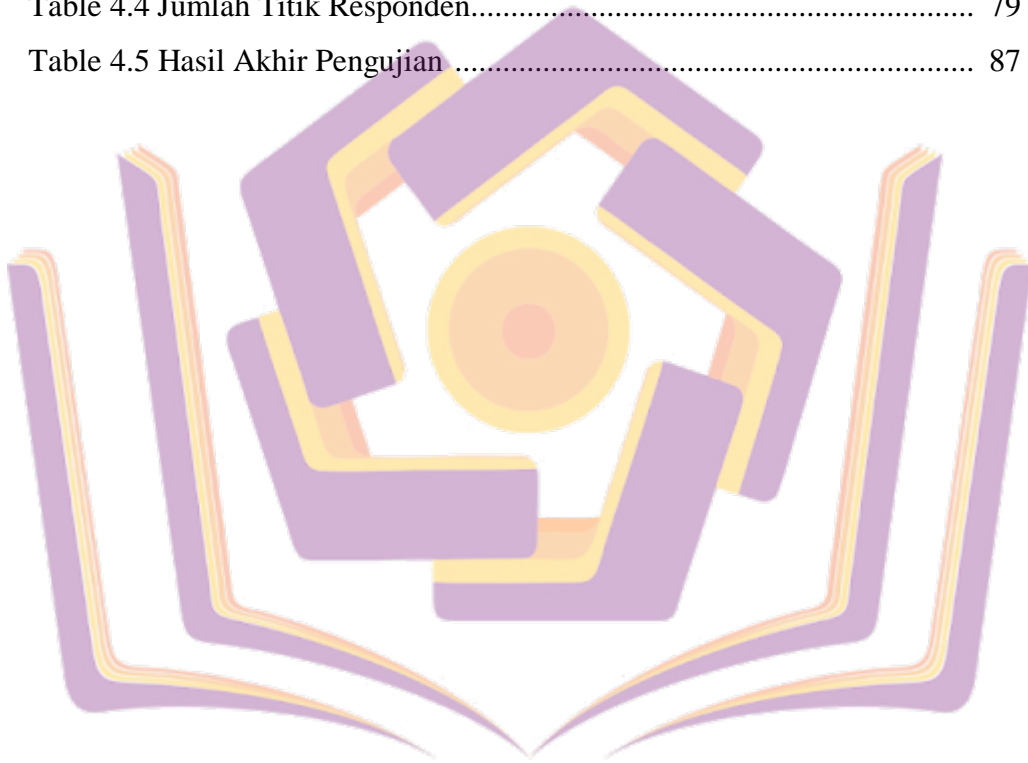
A. Gambaran Objek Penelitian	44
------------------------------------	----

B. Analisis Hasil.....	47
1. Tahap <i>Pre-Production</i>	47
2. Tahap <i>Production</i>	59
3. Tahap <i>Post-Production</i>	74
C. Pengujian	77
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	88
B. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

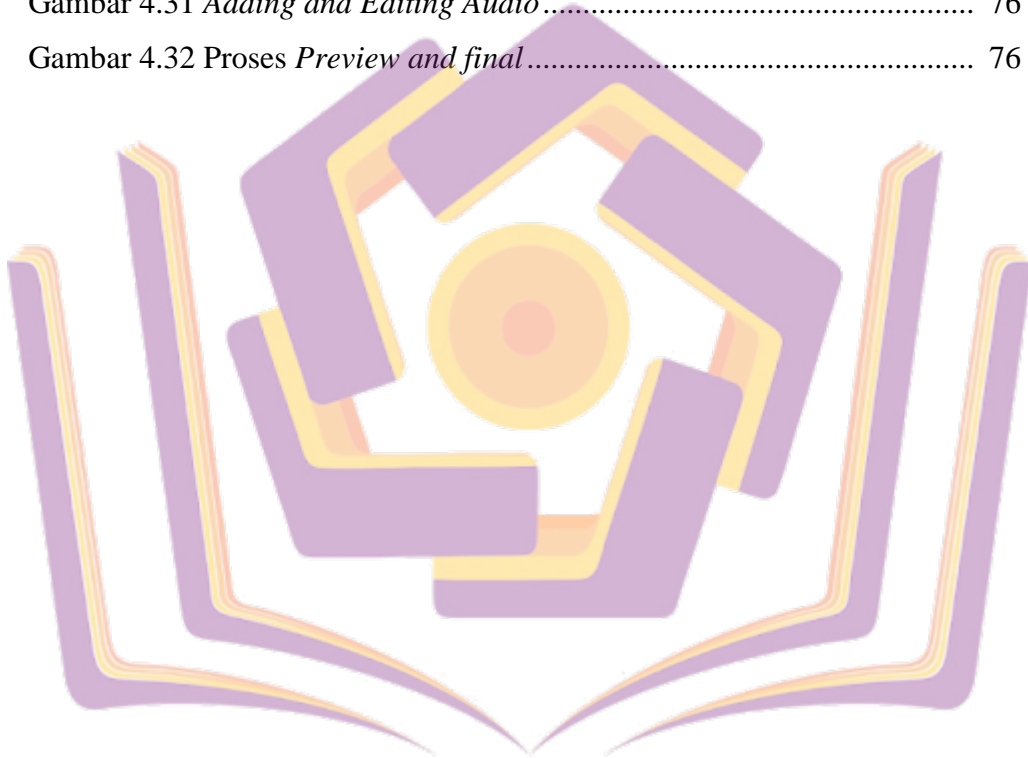
Tabel 2.1 Perbandingan dari Penelitian Sebelumnya.....	31
Table 3.1 Skala <i>Linkert</i>	42
Table 3.2 Skala Penilaian.....	43
Table 4.1 <i>Storyboard</i>	50
Table 4.2 Skala <i>Linkert</i>	78
Table 4.3 Metode Kuisiner.....	78
Table 4.4 Jumlah Titik Responden.....	79
Table 4.5 Hasil Akhir Pengujian	87



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Definisi Multimedia	8
Gambar 2.2 Tampilan loading <i>3D Studio Max 2015</i>	27
Gambar 2.3 lembar kerja <i>3D Studio Max 2014</i>	27
Gambar 2.4 Lembar Kerja <i>Adobe Premiere Pro CC 2015</i>	28
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian.....	35
Gambar 3.2 Metode Pengembangan Sistem	37
Gambar 4.1 Sketsa Dasar Objek Bangungan	49
Gambar 4.2 Sketsa Objek Menggunakan Box	60
Gambar 4.3 Bagian Dalam Gedung Lantai Dasar.....	60
Gambar 4.4 <i>Modeling Object</i> Denah Ruang.....	61
Gambar 4.5 Ruang <i>Front Office</i>	61
Gambar 4.6 Ruang BAUK.....	62
Gambar 4.7 Ruang Aula.....	62
Gambar 4.8 Ruang Eksekutif.....	63
Gambar 4.9 Ruang Studio Cinema.....	63
Gambar 4.10 Ruang Laboratorium	64
Gambar 4.11 Perpustakaan Milenial	64
Gambar 4.12 AMPU Studio.....	64
Gambar 4.13 Laboratorium Bahasa	65
Gambar 4.14 <i>Material Texturing Architectural</i> Objek	66
Gambar 4.15 <i>Material Texturing Architectural</i> font office.....	66
Gambar 4.16 <i>Material Texturing Architectural</i> BAUK.....	67
Gambar 4.17 <i>Material Texturing Architectural</i> AULA.....	67
Gambar 4.18 <i>Material Texturing Architectural</i> Eksekutif.....	68
Gambar 4.19 <i>Material Texturing Architectural</i> Cinema Studio	68
Gambar 4.20 <i>Material Texturing Architerctural</i> Perpustakaan	69
Gambar 4.21 <i>Material Texturing Architectural</i> AMPU Studio	69

Gambar 4.22 <i>Material Texturing Architectural Laboratorium Bahasa</i>	70
Gambar 4.23 <i>Material Texturing Architectural Laboratorium</i>	70
Gambar 4.24 <i>Pencahayaan Objek Bangunan</i>	71
Gambar 4.25 <i>Pencahayaan Omni dan Skylight</i>	71
Gambar 4.26 <i>Penganimasian Walkthrough Assistant</i>	72
Gambar 4.27 <i>Render Setup pada Autodesk 3Ds Max 2014</i>	73
Gambar 4.28 <i>Proses Rendering</i>	73
Gambar 4.29 <i>Editing Animation and Voice</i>	74
Gambar 4.30 <i>Penganimasian Opening pada Video</i>	75
Gambar 4.31 <i>Adding and Editing Audio</i>	76
Gambar 4.32 <i>Proses Preview and final</i>	76



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Instansi

Lampiran 2 Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 3 Wawancara

Lampiran 4 Hasil Kuisisioner

