

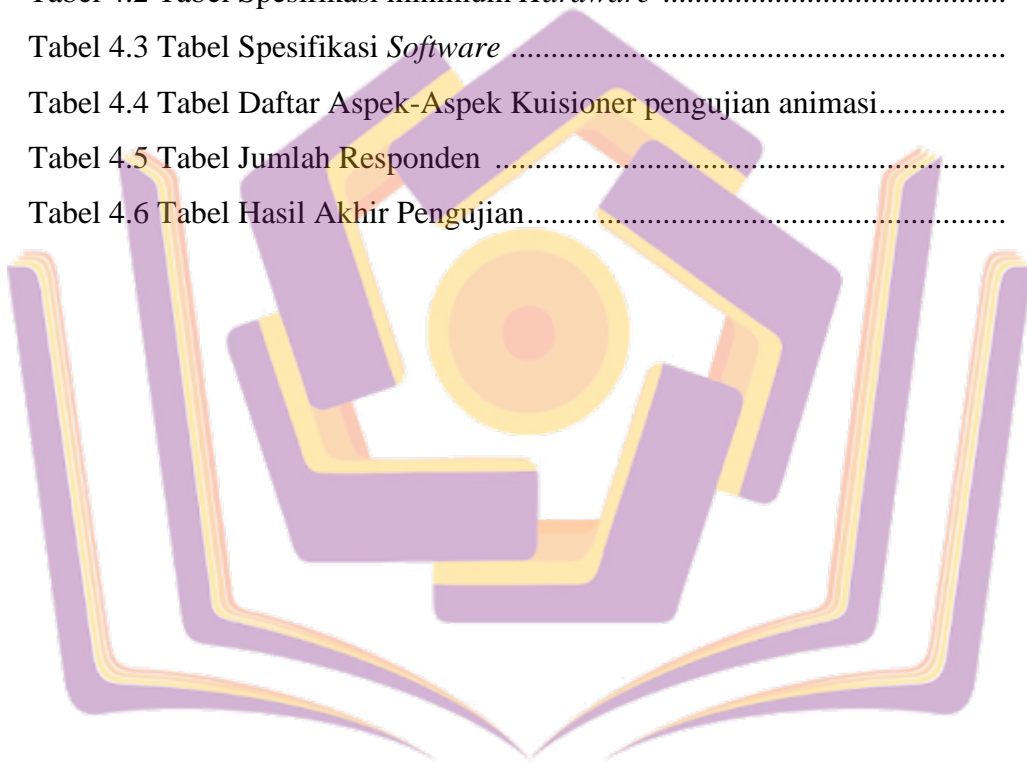
DAFTAR ISI

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.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
RINGKASAN.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Pengertian Multimedia	7
2. Definisi Animasi.....	11
3. Iklan Layanan Masyarakat.....	20
4. Bank Sampah.....	21
5. <i>Adobe After Effect</i>	22
6. <i>Adobe Photoshop CS6</i>	22
7. <i>Adobe Ilustator</i>	22

	8. <i>Adobe Audition CS6</i>	23
	B. Penelitian Terdahulu.....	23
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat dan Waktu Penelitian	28
	B. Metode Pengumpulan Data	28
	C. Alat Dan Bahan Penelitian	30
	D. Konsep Penelitian.....	31
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Umum Objek Penelitian	36
	B. Analisis Hasil	36
	1. Pengonsepan (<i>concept</i>)	37
	a. Menentukan Ide Cerita	37
	b. Memmbuat Sinopsis	37
	2. Perancangan (<i>Design</i>).....	38
	a. <i>Storyboard</i>	38
	3. Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>).....	43
	4. Pembuatan (<i>Asembly</i>)	44
	5. Pengujian (<i>Testing</i>).....	51
	6. Pendistribusian (<i>Distribution</i>)	58
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	60
	B. Saran.....	60
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu	27
Tabel 4.1 Tabel <i>Storyboard</i>	39
Tabel 4.1 Tabel <i>Storyboard</i> (Lanjutan).....	40
Tabel 4.1 Tabel <i>Storyboard</i> (Lanjutan).....	41
Tabel 4.1 Tabel <i>Storyboard</i> (Lanjutan).....	42
Tabel 4.2 Tabel Spesifikasi minimum <i>Hardware</i>	43
Tabel 4.3 Tabel Spesifikasi <i>Software</i>	43
Tabel 4.4 Tabel Daftar Aspek-Aspek Kuisisioner pengujian animasi.....	53
Tabel 4.5 Tabel Jumlah Responden	54
Tabel 4.6 Tabel Hasil Akhir Pengujian.....	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Element Multimedia(Binanto, 2010)	9
Gambar 3.1 Kerangka Pikir Penelitian.....	31
Gambar 3.2 Metode Pengembangan Sistem Luter-Sutopo	32
Gambar 4.1 <i>Modeling</i> Opening.....	44
Gambar 4.2 <i>Modeling</i> Sampah.....	45
Gambar 4.3 <i>Modeling</i> Penumpukan Sampah.....	45
Gambar 4.4 <i>Modeling</i> pertanyaan	46
Gambar 4.5 <i>Modeling</i> Pengenalan Bank Sampah.....	46
Gambar 4.6 Tampilan <i>Modeling</i> Bank Sampah.....	47
Gambar 4.7 Tampilan <i>Modeling</i> manfaat Bank Sampah	47
Gambar 4.8 Tampilan <i>Modeling</i> 3R	48
Gambar 4.9 Tampilan <i>Modeling</i> Dampak Bank Sampah	48
Gambar 4.10 perangkat lunak Adobe Audition 3	49
Gambar 4.11 Edit View.....	50
Gambar 4.12 <i>Track Record</i>	51

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Daftar Wawancara
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 3. Hasil Dokumentasi
- Lampiran 4. Hasil Kuesioner

