

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
RINGKASAN.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	6
1. Implementasi.....	6
2. Media.....	7
3. <i>Branding</i>	8
4. Animasi.....	10
5. Multimedia.....	11
6. <i>Software</i> yang digunakan.....	21
7. <i>Storyboard</i>	26

	B. Penelitian Sebelumnya	27
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian	33
	B. Metode Pengumpulan Data	33
	C. Alat Dan Bahan Penelitian	35
	D. Konsep Penelitian.....	37
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Umum Perusahaan.....	41
	B. Analisis Hasil	42
	1. <i>Concept</i> (pengonsepan)	42
	2. <i>Design</i> (perancangan)	43
	a. <i>Storyboard</i>	44
	b. Membuat Tampilan <i>After Effect</i>	47
	c. Perangkat yang digunakan	56
	3. <i>Material Collecting</i>	57
	a. <i>Image</i>	57
	b. <i>Audio</i>	57
	4. <i>Assembly</i>	57
	5. <i>Testing</i>	61
	a. <i>Alpa Test</i>	61
	b. <i>Beta Test</i>	70
	6. <i>Distribution</i>	72
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	73
	B. Saran.....	73
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	