

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	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.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
RINGKASAN.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
1. Manfaat Teoritik.....	8
2. Manfaat Aplikatif.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	9
1. Video.....	10
2. Pengertian Multimedia.....	11
3. Definisi Promosi.....	12
4. Definisi Media Promosi.....	13

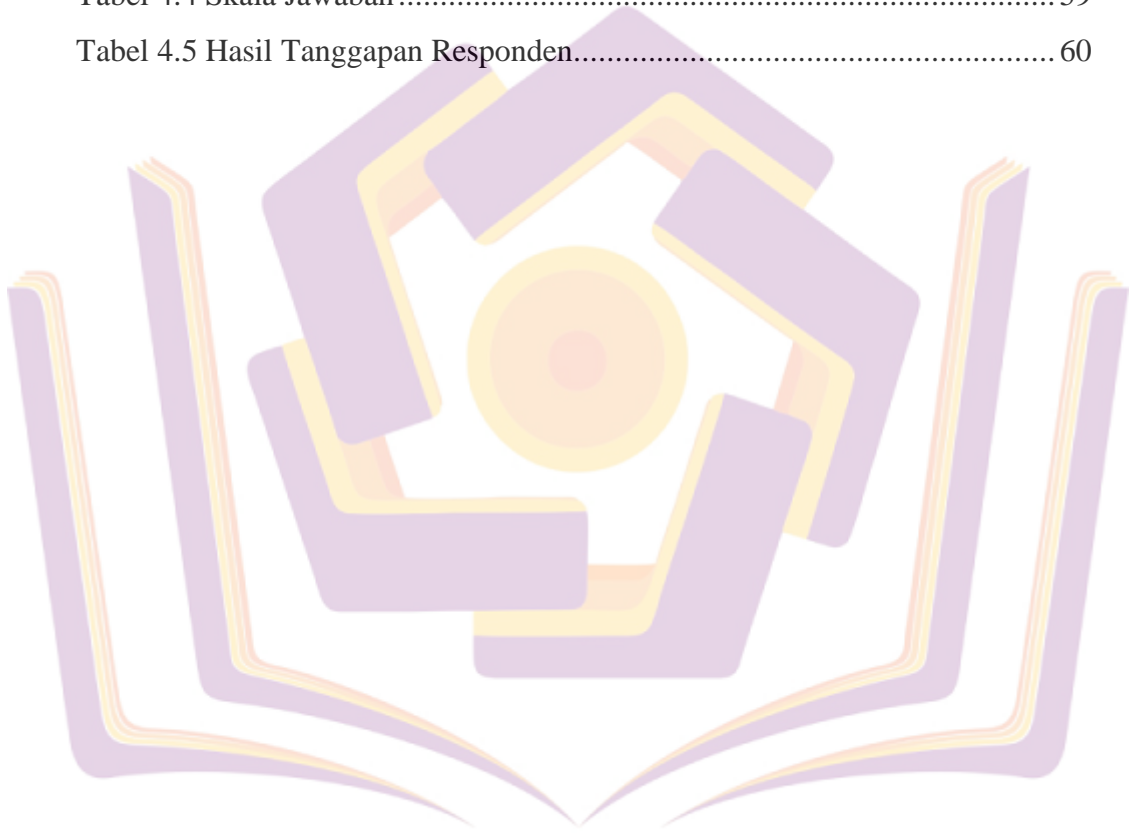
5.	Media Informasi	14
6.	<i>Life Shoot</i>	15
7.	<i>Motion Tracking</i>	16
8.	<i>Kinetic Typography</i>	17
9.	<i>Arabica dan Robusta Coffee</i>	18
10.	<i>Manual Brew</i>	19
11.	Perangkat Lunak (<i>software</i>) Yang Digunakan	19
12.	Penelitian Sebelumnya	21
BAB III METODE PENELITIAN		
A.	Tempat dan Waktu Penelitian	28
B.	Metode Pengumpulan Data	28
C.	Alat dan Bahan Penelitian	29
D.	Konsep Penelitian	31
E.	Metode Pengembangan Sistem	32
F.	Pengujian (<i>testing</i>)	33
G.	Hasil Penelitian	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
A.	Analisis Hasil	34
1.	Pra-Produksi	35
2.	Produksi	47
3.	Pasca-Produksi (tahapan akhir)	50
B.	Testing	52
1.	<i>Alpha Test</i>	52
2.	<i>Beta Test</i>	58
BAB V PENUTUP		
A.	Kesimpulan	65
B.	Saran	66

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian	24
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	35
Tabel 4.2 Pengujian <i>Alpha Test</i>	52
Tabel 4.3 Daftar Pertanyaan.....	58
Tabel 4.4 Skala Jawaban	59
Tabel 4.5 Hasil Tanggapan Responden.....	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Pendapatan Kedai	2
Gambar 1.2 Kedai kopi atau cafe baru di kota Purwokerto.	3
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	30
Gambar 3.2 Tahapan Pengembangan Multimedia.....	32
Gambar 4.1 Tampilan Hasil Edit Lagu	48
Gambar 4.2 Tahap Pembuatan Logo	48
Gambar 4.3 Tahap Pembuatan <i>Motion Tracking</i>	49
Gambar 4.4 Tahap Pembuatan <i>Kinetic Typography</i>	50
Gambar 4.5 Tahap <i>Compositing</i>	51
Gambar 4.6 Tahap <i>Rendering</i>	51
Gambar 4.7 Hasil <i>Upload</i>	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Wawancara

Lampiran 2 Observasi

Lampiran 3 Kartu Bimbingan

Lampiran 4 Kuesioner

