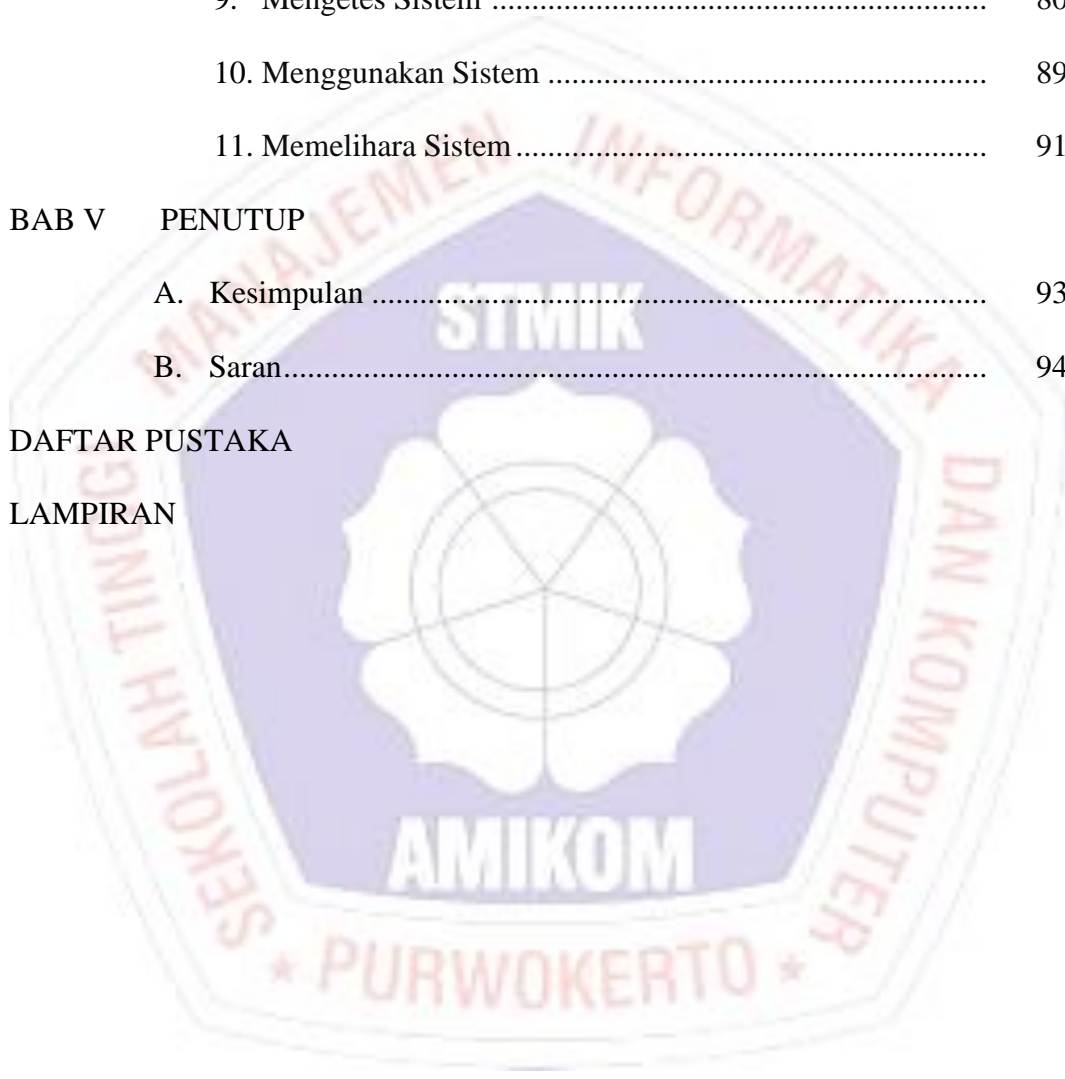


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
RINGKASAN.....	xviii
ABSTRAK.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7

BAB II	TINJAUAN PUSTAKA	
	A. Landasan Teori	9
	1. Multimedia.....	9
	2. Animasi	14
	3. Video	20
	4. Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM)	21
	5. <i>Digital Marketing</i>	26
	6. Promosi	29
	7. <i>Motion Graphic</i>	32
	8. <i>Live Shoot</i>	34
	9. Perangkat Lunak	35
	B. Penelitian Sebelumnya	36
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian	42
	B. Konsep Penelitian.....	42
	C. Alat Dan Bahan Penelitian	51
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian	53
	B. Analisis Hasil	54
	1. Mendefinisikan Masalah.....	54
	2. Studi Kelayakan	54
	3. Analisis Kebutuhan Sistem	57
	4. Merancang Konsep	58

5. Merancang Isi	58
6. Merancang Naskah	59
7. Merancang Grafik	63
8. Memproduksi Sistem	63
9. Mengetes Sistem	80
10. Menggunakan Sistem	89
11. Memelihara Sistem	91
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	93
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matriks Penelitian Sebelumnya	38
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	60
Tabel 4.2 Nama Nama Responden	81
Tabel 4.3 Skala Jawaban	82
Tabel 4.4 Hasil Responden	82
Tabel 4.5 Hasil Akhir Pengujian.....	88



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Definisi Multimedia	9
Gambar 3.1 Kerangka Berfikir	43
Gambar 3.2 Siklus Pengembangan Sistem	48
Gambar 4.1 Produk Tas.....	59
Gambar 4.2 Logo <i>G3 Collection</i>	63
Gambar 4.3 Sketsa Karakter Sinta	65
Gambar 4.4 Sketsa <i>Outline</i>	65
Gambar 4.5 Karakter Digital.....	66
Gambar 4.6 Sketsa <i>Background</i> Tas.....	66
Gambar 4.7 <i>Background</i> Tas.....	67
Gambar 4.8 Sketsa Logo	67
Gambar 4.9 Logo Digital	68
Gambar 4.10 Tampilan Sketsa Alamat	68
Gambar 4.11 Tampilan Digitalisasi Alamat.....	69
Gambar 4.12 Pengambilan Gambar	70
Gambar 4.13 <i>Dubbing</i>	70
Gambar 4.14 Animasi Kumpulan Tas <i>G3 Collection</i>	72
Gambar 4.15 Tampilan Judul	73
Gambar 4.16 Tampilan Karakter.....	74
Gambar 4.17 Tampilan Logo <i>G3 Collection</i>	74
Gambar 4.18 Tampilan Hasil Produk.....	75
Gambar 4.19 Tampilan Alamat.....	76
Gambar 4.20 Tampilan Media Sosial.....	76
Gambar 4.21 Transisi Video	77
Gambar 4.22 Penggabungan Video	78
Gambar 4.23 Proses <i>Rendering</i>	79
Gambar 4.24 Penyimpanan File yang di <i>Render</i>	79
Gambar 4.25 Proses <i>Render</i> Video.....	80

Gambar 4.26 *Upload ke Youtube* 90

Gambar 4.27 *Upload ke Facebook* 90



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Hasil Wawancara
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 4. Observasi
- Lampiran 5. Kuisisioner

