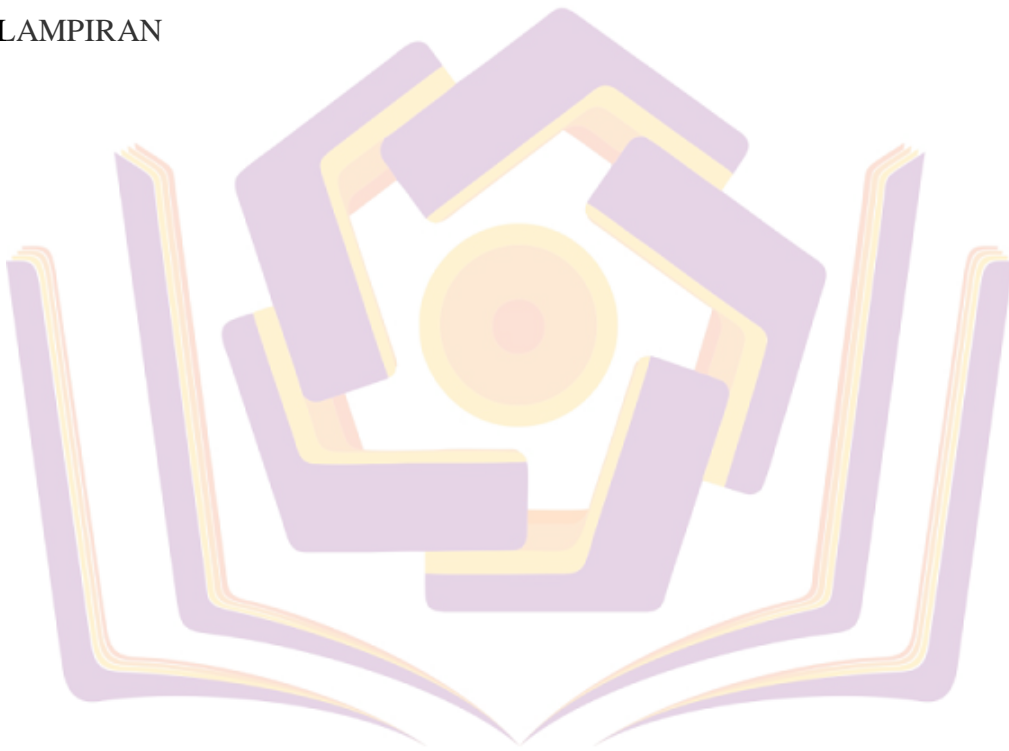


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
RINGKASAN	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	6
1. Multimedia	6
2. Video	12
3. Promosi	13
4. Animasi	15

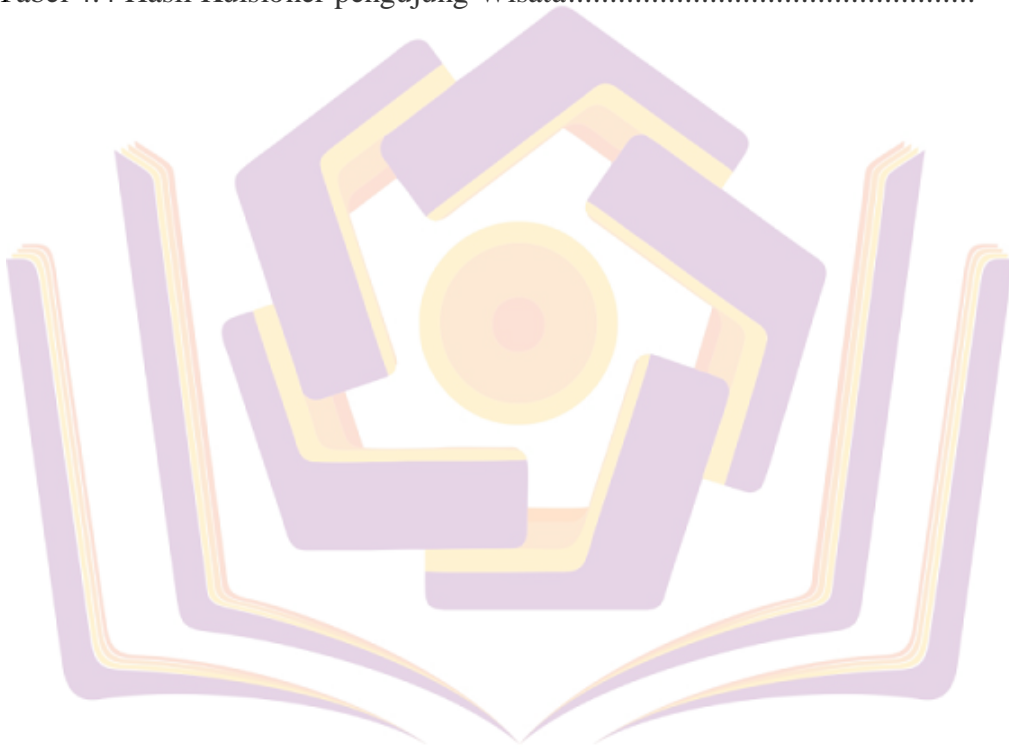
	5. Editing.....	16
	6. Style Shooting.....	16
	7. Motion Graphic.....	16
	B. Penelitian Sebelumnya.....	17
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Waktu dan Penelitian	19
	B. Metode Pengumpulan Data	19
	C. Alat Dan Bahan Penelitian	20
	1. Spesifikasi <i>Hardware</i>	20
	2. <i>Software</i>	20
	D. Alur Penelitian.....	20
	E. Konsep Penelitian	21
	1. Metode Pengembangan Sistem	22
	a. Identifikasi Masalah	23
	b. Menentukan Metode Pengumpulan data.....	24
	c. Identifikasi Kebutuhan Hardware dan Software	25
	d. Metode Pengembangan Sistem.....	25
	2. Menentukan Ide.....	26
	3. Storyboard.....	26
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	A. Analisis Hasil	29
	1. Tahap Pra Produksi	29
	a. Analisis Piranti	29
	b. Menentukan Ide.....	30
	c. <i>Storyboard</i>	30
	2. Tahap Produksi	35
	a. <i>Shooting</i>	35
	b. <i>Editing</i>	38
	3. Tahap Pasca Produksi.....	44

	a. <i>Rendering</i>	44
	b. <i>Pengujian/Testing</i>	45
	c. <i>Distribution</i>	50
BAB V	KESIMPULAN	
	A. Kesimpulan.....	51
	B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matriks Review Penelitian Sebelumnya	17
Tabel 4.1 Design Storyboard.....	31
Tabel 4.2 Tabel Alpha Test.....	45
Tabel 4.3 Pertanyaan Dalam Kuisiонер	47
Tabel 4.4 Hasil Kuisiонер pengujung Wisata.....	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Definisi Multimedia.....	8
Gambar 4.1 Pintu Masuk Taman Karang Panginyongan.....	36
Gambar 4.2 Pintu Taman	36
Gambar 4.3 Kolam Taman	37
Gambar 4.4Taman Reptil	37
Gambar 4.5 Taman Bunga	38
Gambar 4.6 Animasi Logo Univeritas Amikom Purwokerto.....	39
Gambar 4.7 Mengimpor video ke Adobe Premiere Pro CC	40
Gambar 4.8 Membuat logo tempat penelitian	41
Gambar 4.9 Membuat Animasi Tulisan	42
Gambar 4.10 Membuat video cinematik	43
Gambar 4.11 Membuat Alamat Penelitian.....	44
Gambar 4.12Persiapan rendering.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Wawancara

Lampiran 3. Kuisisioner

