

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN .....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
INTISARI .....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
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 .....	7
1. Multimedia .....	7
2. <i>Motion Tracking</i> .....	17
3. <i>Kinetic Typografi</i> .....	18
4. Media Informasi ( <i>Software</i> ) .....	21
B. Penelitian Sebelumnya .....	22

BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	27
	B. Metode Pengumpulan Data .....	27
	C. Alat dan Bahan Penelitian .....	29
	D. Konsep Penelitian .....	30
	E. Metode Pengembangan Sistem .....	33
	F. Hasil Penelitian .....	37
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	A. Analisis Hasil .....	38
	1. <i>Concept</i> .....	38
	2. <i>Design</i> .....	39
	3. <i>Material Collecting</i> .....	45
	4. <i>Assembly</i> (Pembuatan) .....	45
	5. <i>Testing</i> (Pengujian) .....	52
	6. <i>Distribution</i> (Distribusi) .....	66
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan .....	67
	B. Saran .....	68
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian .....	24
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> .....	39
Tabel 4.2 <i>Material Collecting</i> .....	45
Tabel 4.3 Pengujian <i>Alpha Test</i> .....	53
Tabel 4.4 Daftar Nama Responden.....	58
Tabel 4.5 Daftar Pertanyaan.....	60
Tabel 4.6 Skala Jawaban .....	61
Tabel 4.7 Presentase Nilai.....	61
Tabel 4.8 Hasil Tanggapan Responden.....	62



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Definisi Multimedia.....	9
Gambar 3.1 Kerangka Berfikir .....	30
Gambar 3.2 <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC).....	34
Gambar 4.1 Tampilan Hasil Suara ( <i>Backsound</i> ) .....	46
Gambar 4.2 Tahap Pembuatan Logo Amikom.....	47
Gambar 4.3 Tahap Pembuatan Logo Taman Rancah .....	47
Gambar 4.4 Tahap Pembuatan <i>Motion Graphic</i> .....	48
Gambar 4.5 Tahap Pembuatan <i>Lower Third</i> .....	49
Gambar 4.6 Tahap Pembuatan <i>Motion Tracking</i> .....	49
Gambar 4.7 Tahap Pembuatan <i>Kinetic Typography</i> .....	50
Gambar 4.8 Tahap <i>Compositing</i> .....	51
Gambar 4.9 Tahap <i>Rendering</i> .....	51

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi.
- Lampiran 2. Hasil Wawancara.
- Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian Dari Pengelola Taman Rancah.
- Lampiran 4. Media Cetak Berupa Baliho.
- Lampiran 5. Wawancara dan Observasi Dengan Pengelola Taman Rancah Ketika Melakukan Konsultasi Seputar Wisata Taman Rancah.
- Lampiran 6. Contoh Hasil Kuisoner Untuk Warga Masyarakat Desa Belik Kabupaten Pematang Jaya.

