

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN .....	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.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
RINGKASAN .....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Penelitian.....	3
E. Manfaat Penelitian.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	6
1. Multimedia .....	6
a. Definisi Multimedia .....	6
b. Komponen Multimedia .....	9
c. Penggunaan Multimedia.....	11
2. Video.....	13
a. Definisi Video .....	13

b. Jenis-jenis Video .....	14
3. Promosi .....	15
a. Definisi Promosi.....	15
b. Bentuk Promosi.....	16
4. <i>Hyperlapse</i> .....	17
a. Definisi <i>Hyperlapse</i> .....	17
5. <i>Timelapse</i> .....	18
a. Definisi <i>Timelapse</i> .....	18
6. Adobe Photoshop .....	19
a. Definisi Adobe Photoshop .....	19
7. Adobe After Effect.....	19
a. Definisi Adobe After Effect.....	19
8. Restoran.....	20
a. Definisi Restoran.....	20
B. Penelitian Terdahulu .....	21
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	27
1. Tempat Penelitian.....	27
2. Waktu Penelitian .....	27
B. Metode Pengumpulan Data.....	27
1. Observasi.....	27
2. Wawancara ( <i>interview</i> ) .....	28
3. Studi Dokumentasi .....	28
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	29
1. <i>Hardware</i> .....	29
2. <i>Software</i> .....	29
D. Konsep Penelitian.....	30
1. Identifikasi Masalah.....	30
2. Menentukan Metode Pengumpulan Data .....	32
3. Identifikasi Kebutuhan <i>Hardware, Software</i> dan Bahan Penelitian .....	32

4. Metode Pengembangan Sistem .....	32
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b>	
A. Gambaran Objek Penelitian .....	36
1. Daftar Menu .....	37
2. Daftar Fasilitas .....	37
B. Penjelasan Tentang Teknik Pengembangan Multimedia .....	38
C. Analisa Hasil .....	39
1. Tahapan Pra Produksi .....	39
a. Analisa Piranti.....	39
b. Menentukan Konsep dan Ide.....	40
c. <i>Design</i> .....	41
2. Tahapan Produksi.....	46
a. <i>Shooting</i> .....	47
b. Pengumpulan Material .....	47
c. <i>Editing</i> .....	49
3. Tahapan Pasca Produksi.....	57
a. <i>Compositing</i> .....	57
b. <i>Rendering</i> .....	58
c. <i>Distribution</i> .....	59
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	62
B. Saran.....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Perbandingan Penelitian Terdahulu.....	24
Tabel 4.1 Daftar Menu.....	37
Tabel 4.2 Daftar Fasilitas.....	37
Tabel 4.3 Kebutuham <i>Hardware</i> .....	39
Tabel 4.4 Kebutuhan Software.....	39
Tabel 4.5 <i>Storyboard</i> .....	42
Tabel 4.6 Pengumpulan Material.....	47
Tabel 4.7 Hasil Distribution.....	62



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Berfikir.....	30
Gambar 3.2 Metode Pengembangan Sistem .....	32
Gambar 4.1 Logo Omah Jati .....	36
Gambar 4.2 Data Pengunjung .....	37
Gambar 4.3 Desain Tanda Lokasi .....	45
Gambar 4.4 Memotong Foto Dengan Adobe Photoshop CS5 .....	46
Gambar 4.5 Intro dengan Logo STMIK AMIKOM Purwokerto.....	49
Gambar 4.6 Pembuatan <i>Text</i> Keterangan.....	50
Gambar 4.7 Pembuatan Video <i>Hyperlapse</i> .....	51
Gambar 4.8 Pembuatan Daftar Menu.....	52
Gambar 4.9 Pembuatan Daftar Isi Menu.....	53
Gambar 4.10 Pembuatan Map Lokasi Omah Jati.....	54
Gambar 4.11. Pembuatan Selogan Omah Jati.....	55
Gambar 4.12 Pemberian Warna pada Video dan Foto.....	56
Gambar 4.13 Penggunaan <i>Plug-ins Ease and Wizz</i> .....	57
Gambar 4.14 Penggabungan Unsur Visual.....	58
Gambar 4.15 Kotak Dialog <i>Render Queue</i> .....	59
Gambar 4.16 <i>Distribution Youtube</i> .....	60
Gambar 4.17 <i>Distribution Facebook</i> .....	60
Gambar 4.18 <i>Distribution Instagram</i> .....	61

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Wawancara

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 3. Surat Keterangan

Lampiran 4. Data Pengunjung

Lampiran 5. Dokumentasi

Lampiran 6. Hasil Distribution

