

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	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.....	xvi
RINGKASAN.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
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.....	24
3. Konsep Dasar Teori Pemasaran.....	40
4. Tiga Dimensi.....	44
5. <i>Shatter Effect</i>	49

6. Autodesk 3D Studio Max	50
7. Adobe After Effect CS6	52
8. Adobe Photoshop CS6.....	58
B. Penelitian Sebelumnya	62
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat Dan Waktu Penelitian	67
B. Metode Pengumpulan Data	67
C. Alat Dan Bahan Penelitian	68
D. Konsep Penelitian.....	70
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Perusahaan.....	76
B. <i>Concept</i> (Pengonsepan).....	78
C. <i>Design</i> (Perancangan)	78
1. <i>Storyboard</i>	79
2. Membuat Objek 3D Knalpot	84
3. Perangkat Yang Digunakan	91
D. <i>Material Collecting</i>	92
E. <i>Assembly</i>	94
1. Pembuatan 3 Dimensi	94
2. <i>Editing Video</i> Menggunakan Sony Vegas Pro 10.....	98
F. <i>Testing</i>	99
1. <i>Alfa Test</i>	99
2. <i>Beta Test</i>	106
G. <i>Distribution</i>	108
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	109
B. Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Penelitian Sebelumnya.....	64
Tabel 3.1. Spesifikasi Laptop Pembuatan Animasi 3 Dimensi.....	69
Tabel 4.1. <i>Storyboard</i>	79
Tabel 4.2. Perangkat Keras.....	92
Tabel 4.3. Perangkat Lunak.....	92
Tabel 4.4. <i>Material Collecting</i>	93
Tabel 4.5. Responden.....	107



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Gambaran Definisi Multimedia.....	13
Gambar 3.1. Tahapan Pengembangan Multimedia.....	71
Gambar 4.1. <i>Blue Print</i> Detail Header.....	84
Gambar 4.2. Ilustrasi Detail Slicer Dari Samping Kanan.....	85
Gambar 4.3. Tampak Belakang Lemari Rak.....	85
Gambar 4.4. Tampak Samping Slicer.....	86
Gambar 4.5. <i>Floorplan</i> Tabung <i>Silence</i>	86
Gambar 4.6. Ilustrasi Tabung Slicer Dari Depan.....	87
Gambar 4.7. Tampak Belakang Tabung <i>Silence</i>	87
Gambar 4.8. Tampak Prespektif Tabung <i>Silence</i>	88
Gambar 4.9. <i>Floorplan</i> Sarangan.....	88
Gambar 4.10. Ilustrasi Sarangan Dari Depan.....	89
Gambar 4.11. Tampak Perspektif Sarangan.....	89
Gambar 4.12. <i>Floorplan</i> Gaswole.....	90
Gambar 4.13. Ilustrasi <i>Gaswole</i> Dari Samping Kanan.....	90
Gambar 4.14. Tampak Belakang <i>Gaswole</i>	91
Gambar 4.15. Tampak Depan <i>Gaswole</i>	91
Gambar 4.16. Desain Furniture Pada <i>Viewport</i>	94
Gambar 4.17. Desain Knalpot Pada <i>Viewport</i>	95
Gambar 4.18. <i>Setting Frame Rendering</i>	95
Gambar 4.19. tab. Penyimpanan File Yang Di Render.....	96
Gambar 4.20. Editing Pada 3DS Max.....	96
Gambar 4.21. <i>Presset List</i> Adobe After Effect.....	97
Gambar 4.22. Timeline Adobe After Effect.....	97
Gambar 4.23. Penggabungan <i>Video</i> , Musik Dan <i>Teks Opening</i>	98
Gambar 4.24. Proses <i>Render Video</i>	99
Gambar <i>Scene 01</i>	100
Gambar <i>Scene 02</i>	100

Gambar Scene 03.....	101
Gambar Scene 04.....	101
Gambar Scene 05.....	102
Gambar Scene 06.....	102
Gambar Scene 07.....	103
Gambar Scene 08.....	103
Gambar Scene 09.....	104
Gambar Scene 10.....	104
Gambar Scene 11.....	105
Gambar Scene 12.....	105
Gambar Scene 13.....	106



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Hasil Penerimaan Penelitian Skripsi

Lampiran 2. Daftar Wawancara

Lampiran 3. Hasil Quesioner

Lampiran 4. Dokumentasi

Lampiran 5. Tabel Data Penjualan

Lampiran 6. Kartu Bimbingan Skripsi

