

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN.....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
HALAMAN MOTTO .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI .....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
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.....	8
B. Penelitian Sebelumnya .....	23
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	29
B. Metode Pengumpulan Data .....	29
C. Alat dan Bahan Penelitian .....	30
D. Konsep Penelitian .....	32

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Sistem.....	36
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan .....	64
B. Saran .....	64
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Sebelumnya .....	28
Tabel 4.1. <i>Storyboard</i> .....	39
Tabel 4.2. <i>Material Collecting</i> .....	46
Tabel 4.3. Kuesioner .....	58
Tabel 4.4. Jumlah Penilaian Responden .....	59
Tabel 4.5. Hasil Akhir Kuesioner .....	63



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Subsektor kepemilikan hak kekayaan intelektual tertinggi .....	4
Gambar.3.1 Kerangka Pikir .....	32
Gambar 3.2 Metode pengembangan Multimedia .....	34
Gambar 4.1 Surfskate <i>Store</i> .....	37
Gambar 4.2 Produk Surfskate .....	37
Gambar 4.3 Tampilan Adobe <i>Audition</i> .....	49
Gambar 4.4 Tampilan file mentah audio .....	49
Gambar 4.5 Proses <i>editing</i> audio .....	50
Gambar 4.6 Proses penyimpanan audio .....	50
Gambar 4.7 Tampilan <i>workspace</i> Adobe <i>After Effect</i> .....	51
Gambar 4.8 Proses memasukkan material .....	52
Gambar 4.9 Proses <i>editing</i> video .....	52
Gambar 4.10 Proses <i>rendering</i> video .....	53
Gambar 4.11 Proses pembuatan file baru .....	54
Gambar 4.12 Tampilan <i>workspace</i> Adobe <i>Premiere Pro</i> .....	55
Gambar 4.13 Proses memasukkan file video dan audio .....	55
Gambar 4.14 Proses memasukkan file video kedalam <i>workspace</i> .....	56
Gambar 4.15 Proses memasukkan file audio kedalam <i>workspace</i> .....	56
Gambar 4.16 Proses <i>rendering</i> video .....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Dokumentasi

Lampiran 3. Wawancara

Lampiran 4. Kuesioner

