

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
1. Manfaat Teoritik.....	4
2. Manfaat Aplikatif	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
1. Video	6
2. Promosi	6
3. Multimedia	7
4. Animasi	8
5. Kategori Pemodelan Animasi 3D.....	9
6. Rumah	10
7. Perangkat Lunak yang digunakan	10
B. Penelitian Sebelumnya	13

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	19
1. Tempat Penelitian.....	19
2. Waktu Penelitian	19
B. Metode Pengumpulan Data	19
1. Studi Literatur	19
2. Observasi Lapangan	20
3. Dokumentasi	20
C. Alat dan Bahan.....	22
1. Perangkat keras (hardware) yang di perlukan.....	22
2. Perangkat lunak (Software) yang diperlukan.....	23
D. Konsep Penelitian.....	23
1. Analisi Masalah.....	25
2. Pengumpulan Data	25
3. Metode Pengembangan Sistem	25

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Masalah	29
1. <i>Concept</i> (Konsep).....	29
2. <i>Design</i> (Perancangan)	29
3. Material Collecting (Pengumpulan Bahan).....	36
4. <i>Assembly</i> (Pembuatan)	37
5. <i>Testing</i> (Pengujian)	62
6. Distribution (Distribusi).....	71

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	73
B. Saran.....	73

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN



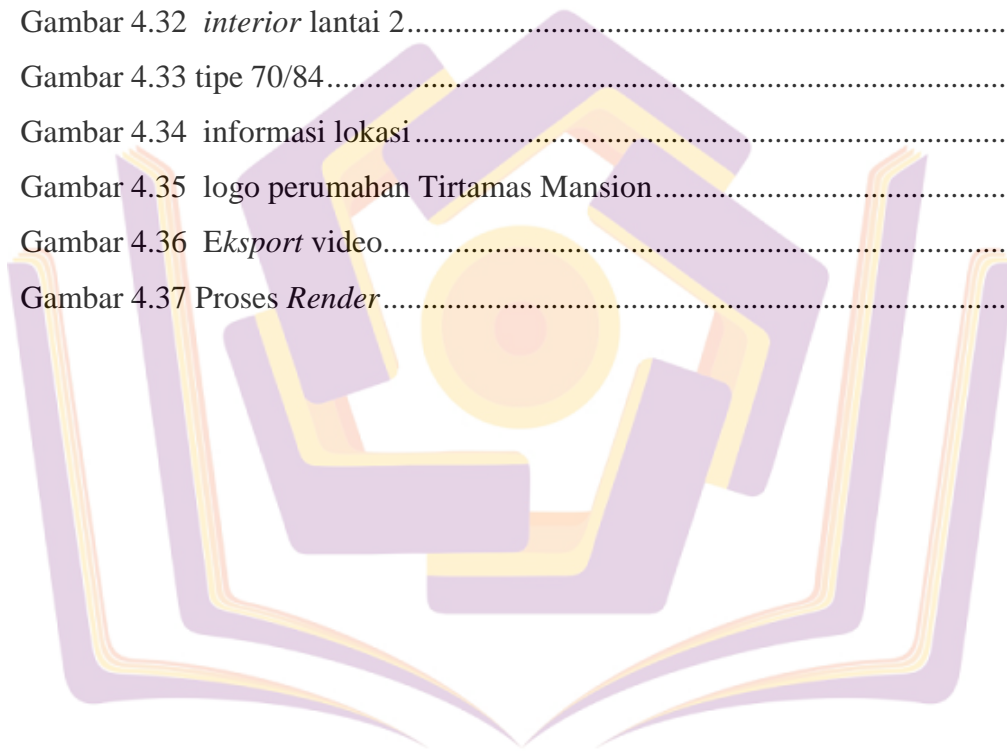
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Sebelumnya.....	17
Tabel 2.1 Tabel Penelitian Sebelumnya (Lanjutan).....	18
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	30
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> (Lanjutan).....	31
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> (Lanjutan).....	32
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> (Lanjutan).....	33
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> (Lanjutan).....	34
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> (Lanjutan).....	35
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> (Lanjutan).....	36
Tabel 4.2 <i>Material Collecting</i>	36
Tabel 4.2 <i>Material Collecting</i> (Lanjutan)	37
Tabel 4.3 Pemasangan Tekstur	44
Tabel 4.3 Pemasangan Tekstur (Lanjutan).....	45
Tabel 4.4 Kuisisioner.....	64
Tabel 4.5 Hasil Akhir Pengujian.....	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Rumah type 70/84	21
Gambar 3.2 Rumah type 50/87	21
Gambar 3.3 <i>Interior type 70/84</i>	22
Gambar 3.4 Konsep Penelitian.....	24
Gambar 3.5 Tahap pengembangan Multimedia (Sutopo, 2012)	26
Gambar 4.1 Desain Logo Tirtamas Mansion	38
Gambar 4.2 <i>Layout tipe 50/87</i>	39
Gambar 4.3 <i>Layout tipe 70/84</i>	40
Gambar 4.4 <i>Layout tipe Premium</i>	41
Gambar 4.5 Tampilan awal <i>sketchup pro 2017</i>	42
Gambar 4.6 Pemodelan rumah tipe 50/87	42
Gambar 4.7 Pemodelan rumah tipe 70/84 dan tipe premium.....	43
Gambar 4.8 <i>Asset Library</i>	46
Gambar 4.9 <i>enscape object</i>	47
Gambar 4.10 Pemberian <i>Lighting interior</i>	47
Gambar 4.11 Pengaturan Bayangan.....	48
Gambar 4.12 Video Editor	49
Gambar 4.13 Proses Penganimasian	49
Gambar 4.14 <i>tool setting enscape</i>	50
Gambar 4.15 Pengaturan <i>render video</i>	50
Gambar 4.16 Proses <i>rendering video</i>	51
Gambar 4.17 Tampilan awal <i>Adobe Primier Pro</i>	52
Gambar 4.18 <i>Import video</i>	53
Gambar 4.19 <i>Opening video</i>	53
Gambar 4.20 Logo Perumahan	54
Gambar 4.21 Total Unit Rumah.....	54
Gambar 4.22 jalan utama desa	55
Gambar 4.23 Gerbang masuk.....	55

Gambar 4.24 Jalan area perumahan	56
Gambar 4.25 cctv	56
Gambar 4.26 area blok A dan B.....	57
Gambar 4.27 area blok B dan C	57
Gambar 4.28 tipe 50/87.....	58
Gambar 4.29 <i>interior</i>	58
Gambar 4.30 tipe 70/84.....	59
Gambar 4.31 <i>interior</i> lantai 1.....	59
Gambar 4.32 <i>interior</i> lantai 2.....	60
Gambar 4.33 tipe 70/84.....	60
Gambar 4.34 informasi lokasi.....	61
Gambar 4.35 logo perumahan Tirtamas Mansion.....	61
Gambar 4.36 <i>Eksport</i> video.....	62
Gambar 4.37 Proses <i>Render</i>	62



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penerimaan Penelitian

Lampiran 2. Dokumentasi

Lampiran 3. Hasil Kuisisioner

Lampiran 4. Kartu Bimbingan

Lampiran 5. Daftar Wawancara

