

DAFTAR ISI

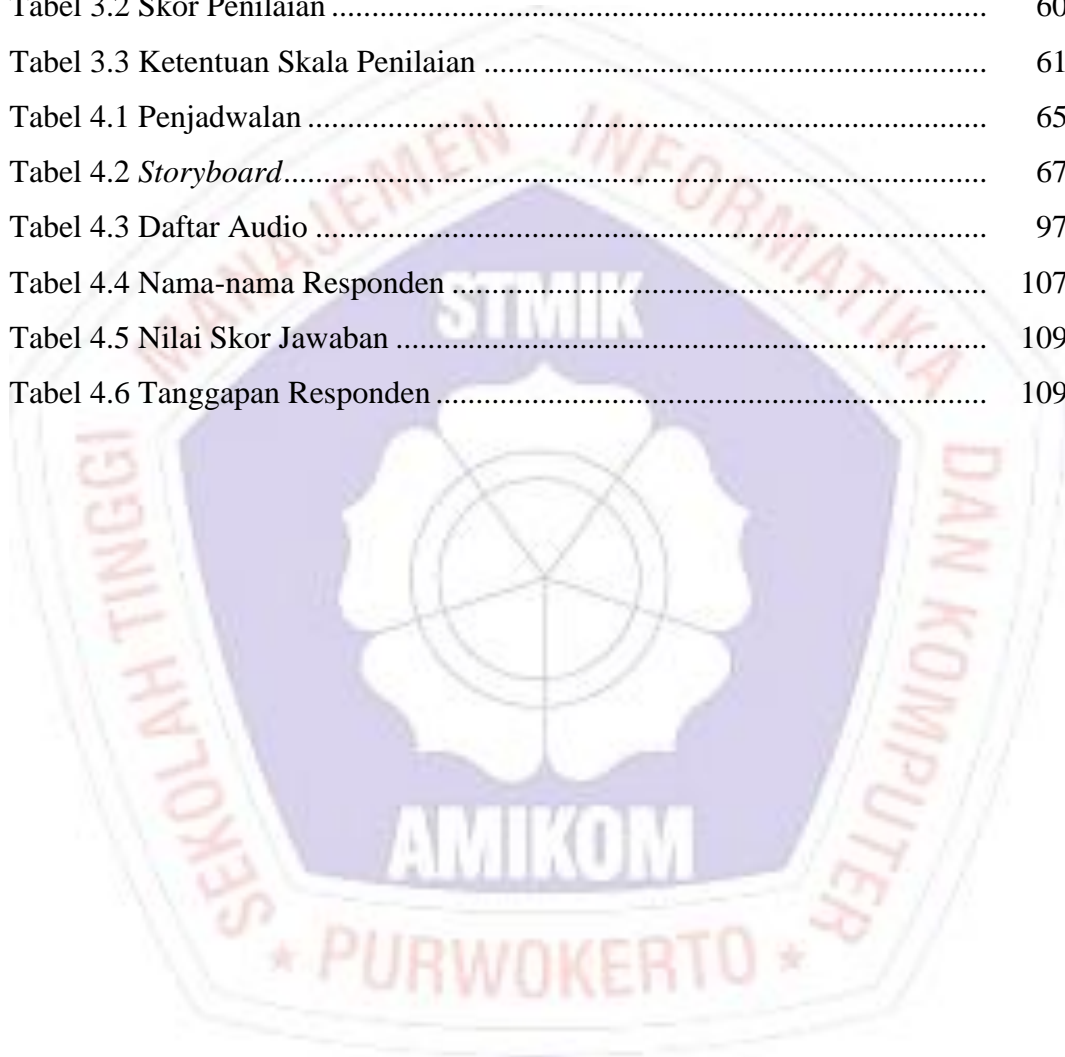
HALAMAN SAMBUTAN.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
RINGKASAN.....	xvii
ABSTRAK.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	9
1. Implementasi.....	9
2. Multimedia.....	10
a. Jenis- Jenis Multimedia.....	11

b. Komponen Multimedia.....	11
c. Penggunaan Multimedia	14
3. Sinematografi	16
a. Komunikasi	18
b. Bahasa Audio Visual	18
c. Camera Angel	19
d. Continuity	21
e. Komposisi	23
f. Field of View	28
g. Pencahayaan (Lighting).....	30
h. Cutting	31
i. Color Grading	33
j. Efek	33
4. <i>Motion Graphic</i>	33
a. Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	35
5. Software.....	36
6. Media Prmosi.....	38
7. Pariwisata.....	39
B. Penelitian Sebelumnya	42
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat Dan Waktu Penelitian	47
B. Metode Pengumpulan Data	47
C. Alat Dan Bahan Penelitian	49

D. Konsep Penelitian.....	50
E. Skala Pengukuran.....	59
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Gambaran Objek Penelitian	62
B. Analisis Sistem.....	62
1. <i>Pre-Planning & Preparation</i>	63
2. <i>Production</i>	78
3. <i>Post Production</i>	97
4. <i>Distribution</i>	106
C. Skala Pengukuran.....	107
1. Daftar Pertanyaan dan Skala Jawaban.....	108
2. Tanggapan Responden.....	109
3. Analisis Hasil.....	110
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	113
B. Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

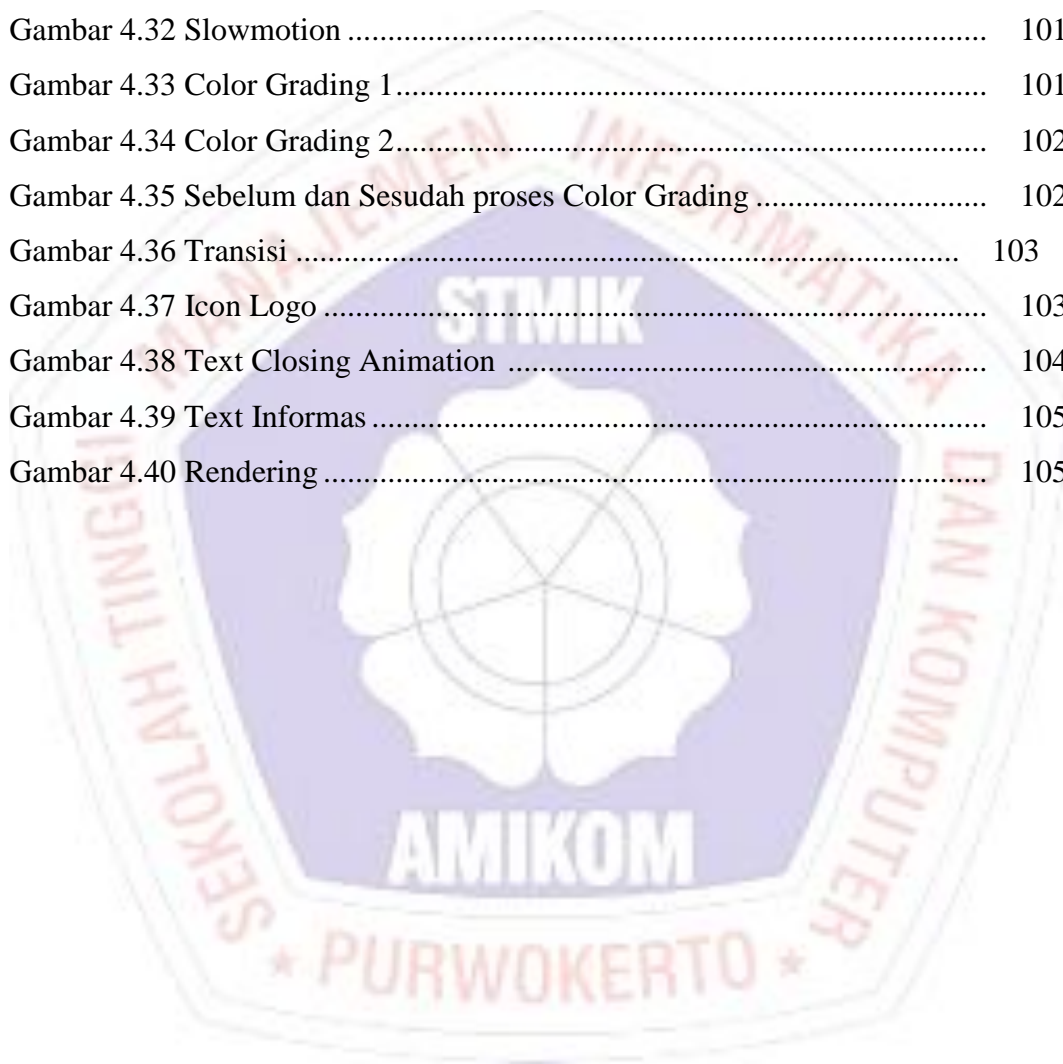
Tabel 2.1 Perbedaan Karakteristik Bahasa Audio Visual dan Bahasa Tulis ...	19
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	45
Tabel 3.1 Skala Likert	60
Tabel 3.2 Skor Penilaian	60
Tabel 3.3 Ketentuan Skala Penilaian	61
Tabel 4.1 Penjadwalan	65
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i>	67
Tabel 4.3 Daftar Audio	97
Tabel 4.4 Nama-nama Responden	107
Tabel 4.5 Nilai Skor Jawaban	109
Tabel 4.6 Tanggapan Responden	109



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Pengunjung	4
Gambar 3.1 Kerangka Berfikir.....	51
Gambar 3.2 Metode Pengembangan sistem.....	54
Gambar 4.1 Gerbang Menuju Waterpark Green Mulia	73
Gambar 4.2 Lobby Bagian Depan.....	73
Gambar 4.3 Olympic Swimming Pool.....	74
Gambar 4.4 Swimming Pool For Children 1	74
Gambar 4.5 Swimming Pool For Children 2	75
Gambar 4.6 Terapi Ikan	75
Gambar 4.7 Outdoor Exhibition.....	76
Gambar 4.8 Transisi Opening	79
Gambar 4.9 Keying	80
Gambar 4.10 Text Opening.....	80
Gambar 4.11 Animasi teks Waterpark.....	81
Gambar 4.12 Video Effect	82
Gambar 4.13 Scene 1	83
Gambar 4.14 Scene 2	84
Gambar 4.15 Scene 3	85
Gambar 4.16 Scene 4	86
Gambar 4.17 Scene 5	87
Gambar 4.18 Scene 6	88
Gambar 4.19 Scene 7	89
Gambar 4.20 Scene 8	90
Gambar 4.21 Scene 9	91
Gambar 4.22 Scene 10	92
Gambar 4.23 Recording	93
Gambar 4.24 Hasil Recording.....	93
Gambar 4.25 Noise Reduction I	94

Gambar 4.26 Noise Reduction II	95
Gambar 4.27 Radio Announcer Voice	96
Gambar 4.28 Penggabungan Gambar	98
Gambar 4.29 Lower Thirds	99
Gambar 4.30 Effect Control	99
Gambar 4.31 Text Lower Thirds.....	100
Gambar 4.32 Slowmotion	101
Gambar 4.33 Color Grading 1	101
Gambar 4.34 Color Grading 2.....	102
Gambar 4.35 Sebelum dan Sesudah proses Color Grading	102
Gambar 4.36 Transisi	103
Gambar 4.37 Icon Logo	103
Gambar 4.38 Text Closing Animation	104
Gambar 4.39 Text Informas	105
Gambar 4.40 Rendering	105



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Daftar Wawancara
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 3. Surat Pernyataan
- Lampiran 4. Hasil Quesioner
- Lampiran 5. Brosur & *Pamflet*
- Lampiran 6. Dokumentasi

