

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	9
1. Multimedia	
a. Definisi Multimedia	9
b. Elemen Multimedia	10
c. Alat Membuat Multimedia	13
d. Distribusi Multimedia.....	13
2. Promosi.....	14

	3. <i>Video 360 Derajat</i>	15
	4. <i>Objek Wisata</i>	16
	5. <i>Time Lapse</i>	16
	6. <i>Live Shoot</i>	17
	7. <i>Skala Likert</i>	19
	8. <i>Perangkat lunak yang digunakan</i>	22
	a. <i>Adobe After Effect</i>	22
	b. <i>Audacity</i>	22
	c. <i>Adobe Media Encoder</i>	23
	B. <i>Penelitian Sebelumnya</i>	23
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. <i>Tempat dan Waktu Penelitian</i>	31
	B. <i>Metode Pengumpulan Data</i>	31
	C. <i>Alat dan Bahan Penelitian</i>	35
	D. <i>Konsep Penelitian</i>	36
	E. <i>Metode Pengembangan Sistem</i>	48
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	A. <i>Gambaran Objek Penelitian</i>	42
	B. <i>Analisis Sistem</i>	43
	1. <i>Pengonsepan (Concept)</i>	43
	2. <i>Perancangan (Design)</i>	46
	a. <i>Storyboard</i>	46
	b. <i>Perangkat yang digunakan</i>	48
	3. <i>Pengumpulan Materi (Material Collecting)</i>	50
	4. <i>Pembuatan (Assembly)</i>	51
	a. <i>Pengambilan Gambar</i>	51
	b. <i>Pembuatan Opening</i>	53
	c. <i>Stabilize Footage</i>	57
	d. <i>Pengambilan suara</i>	59
	e. <i>Compositing</i>	60
	f. <i>Rendering</i>	65

	5. Pengujian (<i>Testing</i>)	66
	6. Pendistribusian (<i>Distribution</i>)	74
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan.....	75
	B. Saran	75
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Sebelumnya	28
Tabel 4.1. <i>Storyboard</i>	46
Tabel 4.2. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	48
Tabel 4.3. Peralatan <i>Shooting</i>	49
Tabel 4.4. Peralatan <i>Audio Recording</i>	49
Tabel 4.5. Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	49
Tabel 4.6. <i>Material Collecting</i>	50
Tabel 4.7. Tabel Kuesioner Kelayakan <i>Video Promosi</i>	67
Tabel 4.8. Skala Jawaban	67
Tabel 4.9. Hasil Responden	68
Tabel 4.10. Hasil Pengujian	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Grafik Pengunjung Bukit Pesamoan Juni dan Juli 2020 ...	2
Gambar 1.2. Grafik Pengunjung Igir Kandang Juni dan Juli 2020	3
Gambar 1.3. Contoh Bentuk <i>Checklist</i>	20
Gambar 3.1. Bagan Konsep Penelitian	36
Gambar 3.2. Tahapan Pengembangan Multimedia	39
Gambar 4.1. Kamera 360 Derajat	51
Gambar 4.2. <i>Tripod + Monopod</i>	52
Gambar 4.3. HP <i>Xiaomi Redmi Note 5</i>	52
Gambar 4.4. Proses Pengambilan Gambar	53
Gambar 4.5. Tampilan Logo Terpisah	54
Gambar 4.6. Membuat <i>Project</i> Baru	54
Gambar 4.7. <i>Composition Setting</i>	55
Gambar 4.8. <i>Import File</i>	55
Gambar 4.9. <i>Vr Comp Editor</i>	56
Gambar 4.10. <i>Effect & Presets</i>	56
Gambar 4.11. <i>Edit Properties</i>	57
Gambar 4.12. Proses <i>Tracking Scene</i>	58
Gambar 4.13. <i>Effect Control</i>	58
Gambar 4.14. Pengambilan Suara	59
Gambar 4.15. Proses <i>Dubbing</i>	60
Gambar 4.16. Pembuatan <i>Project</i>	60
Gambar 4.17. <i>Composition Setting</i>	61
Gambar 4.18. Hasil <i>Import File</i>	62
Gambar 4.19. Pengaturan <i>Footage</i>	62
Gambar 4.20. Pengaturan Suara	63
Gambar 4.21. <i>Vr Comp Editor</i>	63
Gambar 4.22. <i>Sphere View</i>	64
Gambar 4.23. <i>Plane View</i>	64
Gambar 4.24. <i>Rendering</i>	65

Gambar 4.25. *Export Setting* 66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Wawancara

Lampiran 2. Kartu Bimbingan

Lampiran 3. Surat Rekomendasi