

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Konsep Dasar Multimedia .....	7
B. Konsep Dasar Animasi .....	17
C. Motion Grapic.....	19
D. Konsep Dasar Teori Pemasaran .....	19
E. Perangkat Lunak Yang Di Gunakan .....	24
F. Penelitian Sebelumnya .....	31
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Waktu Penelitian .....	33

B. Metode Pengumpulan Data .....	33
C. Alat Dan Bahan Penelitian .....	34
D. Konsep Penelitian .....	36
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. <i>Concept</i> (Pengonsepan) .....	40
B. <i>Degign</i> (Perancangan).....	41
C. <i>Material Collecting</i> .....	49
D. Assembly.....	50
E. <i>Testing</i> .....	55
F. <i>Distribution</i> .....	64
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	65
B. Saran .....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya.....	32
Tabel 3.1 Spesifikasi Laptop.....	35
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> .....	41
Tabel 2.1 Perangkat Keras .....	49
Tabel 2.1 Perangkat Lunak .....	49
Tabel 2.1 <i>Material Collecting</i> .....	50
Tabel 2.1 Metode Kuisisioner.....	62

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Hasil Survey Perilaku Pengguna Internet.....	.3
Gambar 2.1 Elemen elemen Multimedia .....	.9
Gambar 2.2 <i>Screen</i> Adobe After Effect .....	.24
Gambar 2.3 <i>Interface</i> Adobe After Effect.....	.24
Gambar 2.4 <i>Screen</i> Sony Vegas 13.....	.26
Gambar 2.5 Tampilan Sony Vegas Pro 13.....	.28
Gambar 2.6 <i>Interface</i> Adobe Photoshop.....	.29
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia .....	.37
Gambar 4.1 Objek 3D <i>Geometri shpere</i> .....	.43
Gambar 4.2 Objek 3D <i>Geometri sphere wireframe</i> .....	.44
Gambar 4.3 Objek 3D <i>Geometri sphere mapping</i> .....	.44
Gambar 4.4 Keseluruhan 3D Modeling bola dunia .....	.45
Gambar 4.5 <i>Rotate Tool</i> .....	.45
Gambar 4.6 <i>Auto Key</i> .....	.45
Gambar 4.7 <i>Key</i> Pada <i>Timeline</i> Pertama.....	.46
Gambar 4.8 <i>Key</i> Terakhir.....	.46
Gambar 4.9 <i>Preview Composition</i> Adobe After Effect .....	.47
Gambar 4.10 Penambahan Objek Lain selain 3DS Max.....	.47
Gambar 4.11 Objek hasil <i>Rendering</i> 3D .....	.48
Gambar 4.12 Penambahan Animasi <i>Motion Arrow</i> .....	.48
Gambar 4.13 3D Bola Dunia pada <i>View Port</i> .....	.51
Gambar 4.14 <i>Setting Frame Rendering</i> .....	.51
Gambar 4.15 Penyimpanan File <i>Rendering</i> .....	.52
Gambar 4.16 <i>Editing</i> Pada 3DS XMas .....	.52
Gambar 4.17 <i>Preset list</i> Adobe After Effect.....	.53
Gambar 4.18 <i>Timeline</i> Adobe After Effect.....	.53
Gambar 4.19 Penggabungan <i>Video</i> Musik dan <i>Teks Opening</i> .....	.54
Gambar 4.20 Proses <i>Render Video</i> .....	.54

Gambar 4.21 <i>Scene 01</i> .....	.55
Gambar 4.22 <i>Scene 02</i> .....	.56
Gambar 4.23 <i>Scene 03</i> .....	.56
Gambar 4.24 <i>Scene 04</i> .....	.57
Gambar 4.25 <i>Scene 05</i> .....	.57
Gambar 4.26 <i>Scene 06</i> .....	.58
Gambar 4.27 <i>Scene 07</i> .....	.58
Gambar 4.28 <i>Scene 08</i> .....	.59
Gambar 4.29 <i>Scene 09</i> .....	.59
Gambar 4.30 <i>Scene 10</i> .....	.60
Gambar 4.31 <i>Scene 11</i> .....	.60
Gambar 4.32 <i>Scene 12</i> .....	.61
Gambar 4.33 <i>Scene 13</i> .....	.61
Gambar 4.34 Grafik Presentase Penelitian.....	.63

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Kartu Bimbingan

Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian