

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENSAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
HALAMAN MOTTO .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
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. Landasan Teori.....	7
1. Animasi.....	7
2. Video.....	12
3. <i>Low Poly</i> .....	14
4. <i>Motion graphic</i> .....	15
5. Media Promosi.....	16

6. Adobe Premiere Pro CC 2019. ....	17
7. Adobe After Effect 2019. ....	18
8. Penerbitan. ....	18
B. Penelitian Sebelumnya.....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	23
B. Metode Pengumpulan Data.....	23
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	24
D. Konsep Penelitian .....	25
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Gambaran Umum Perusahaan.....	30
B. <i>Concept</i> (Pengonsepan) .....	30
C. <i>Design</i> (Perancangan) .....	37
D. <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan).....	40
E. <i>Assembly</i> (Perakitan).....	43
F. <i>Testing</i> (Pengetesan) .....	46
G. <i>Distribution</i> (Pendistribusian).....	53
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	54
B. Saran .....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Penelitian Sebelumnya.....	18
Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i> Omera Pustaka .....	32
Tabel 4. 2 Uji <i>alpha test</i> .....	47
Tabel 4. 3 Pernyataan Kuesioner .....	50
Tabel 4. 4 Tabel Data Partisipan .....	50
Tabel 4. 5 Skor Penilaian Kuesioner.....	51
Tabel 4. 6 Kriteria Penilaian .....	51
Tabel 4. 7 Hasil Perhitungan Kuesioner .....	52



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh <i>low poly cube, cone, cylinders</i> dan <i>nurbs</i> .....	15
Gambar 2. 2 Contoh pengaplikasian <i>motion graphics</i> .....	16
Gambar 3. 1 Tahap Pengembangan Multimedia.....	26
Gambar 4. 1 Proses Pembuatan Objek Buku .....	37
Gambar 4. 2 Pembuatan <i>Object 3d</i> Animasi Laptop.....	38
Gambar 4. 3 Proses Pembuatan <i>Background</i> Animasi.....	39
Gambar 4. 4 Proses <i>Design Special Effects</i> .....	40
Gambar 4. 5 Proses Pembuatan <i>Sequences</i> Video Pembuka .....	41
Gambar 4. 6 Proses Pembuatan <i>Sequences</i> Proses Penerbitan Buku.....	41
Gambar 4. 7 Proses Pembuatan <i>Sequences Intro</i> .....	42
Gambar 4. 8 Proses Pengambilan Suara .....	43
Gambar 4. 9 Penyatuan <i>Sequences</i> .....	44
Gambar 4. 10 Penambahan Suara atau <i>Dubbing</i> .....	44
Gambar 4. 11 Proses Penambahan Musik.....	45
Gambar 4. 12 Proses Rendering.....	46

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

Lampiran 2. Kartu Bimbingan

Lampiran 3. Wawancara

Lampiran 4. Dokumentasi

Lampiran 5. Kuesioner

