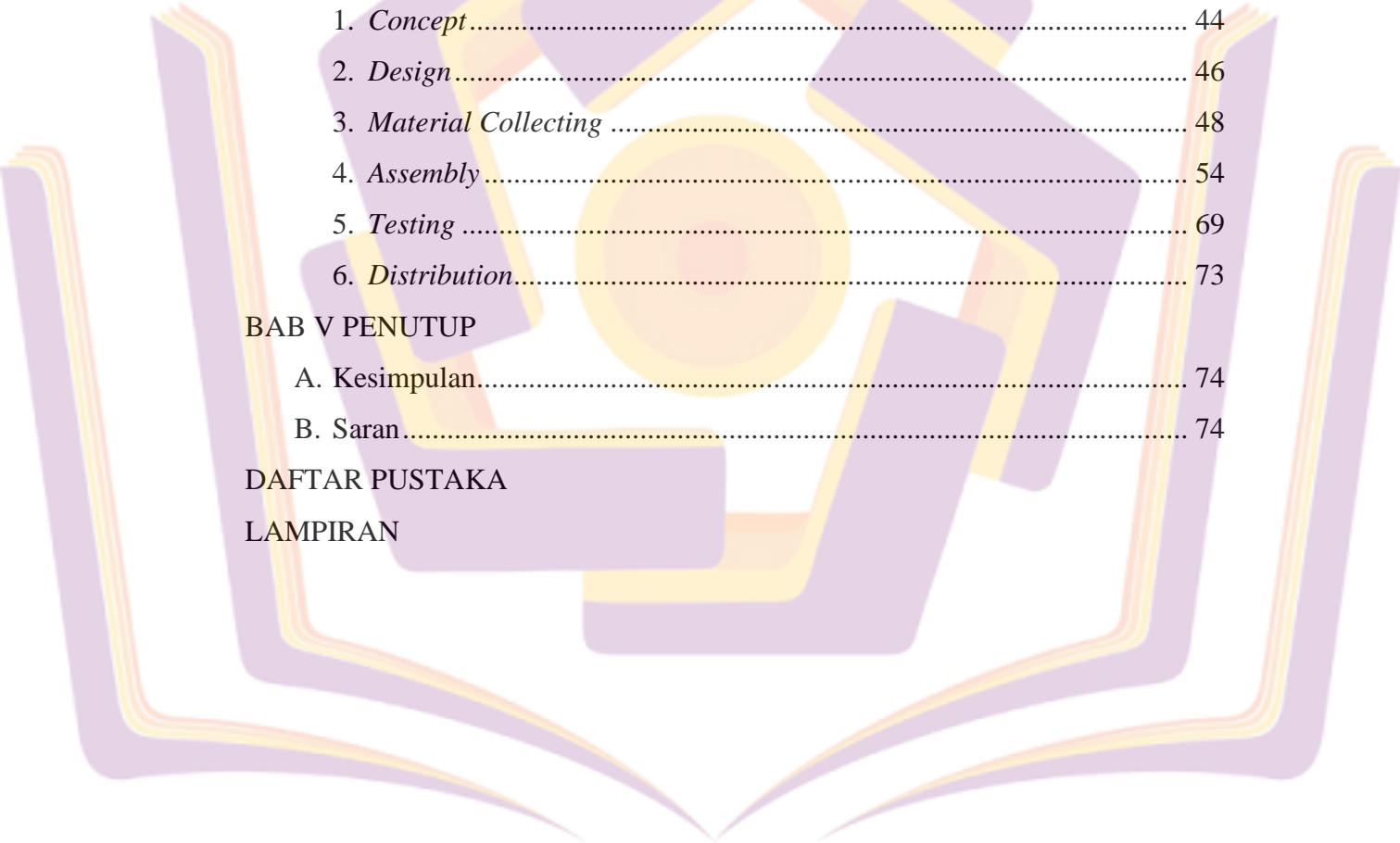


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	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.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
B. Penelitian Sebelumnya	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	34
B. Metode Pengumpulan Data	34
1. Observasi	34
2. Wawancara	35
3. Studi Pustaka	35



4. Kuesioner.....	35
C. Alat dan Bahan Penelitian	36
1. Alat	36
2. Bahan	37
D. Konsep Penelitian.....	37
1. Analisis	38
2. Pembuatan Video Promosi	39
3. Pembuatan Laporan Hasil Penelitian.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Hasil	44
1. <i>Concept</i>	44
2. <i>Design</i>	46
3. <i>Material Collecting</i>	48
4. <i>Assembly</i>	54
5. <i>Testing</i>	69
6. <i>Distribution</i>	73
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	74
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbandingan penelitian.....	22
Tabel 3.1. Skala Jawaban.....	41
Tabel 3.2. Kriteria interpretasi (Sugiyono, 2013).....	42
Tabel 4.1. <i>Storyboard</i>	46
Tabel 4.2. Kategori jawaban dan bobot nilai.....	70
Tabel 4.3 Daftar pernyataan kuesioner.....	70
Tabel 4.4. Tanggapan responden.....	71
Tabel 4.5. Hasil penghitungan kuesioner.....	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Kerangka Kerja	38
Gambar 3.2. <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	39
Gambar 4.1 Foto tenda hajatan Sinar Abadi Tenda	49
Gambar 4.2 Foto <i>Sound System</i> Sinar Abadi Tenda	49
Gambar 4.3. <i>Screenshot</i> pembuatan ilustrasi 2D	50
Gambar 4.4. Ilustrasi 2D karakter pria.....	50
Gambar 4.5. Ilustrasi tangan	51
Gambar 4.6. <i>Background</i> kota	51
Gambar 4.7. Penyesuaian karakter	52
Gambar 4.8. Pengolahan suara narator.	53
Gambar 4.9. Pemberian <i>puppet pin</i>	55
Gambar 4.10. Pemberian <i>bones</i>	55
Gambar 4.11. Pemberian struktur <i>rigging</i>	56
Gambar 4.12. Pemberian <i>controller</i>	56
Gambar 4.13. <i>Tools</i> Duik Bassel.....	57
Gambar 4.14. <i>Screenshot</i> proses pembuatan <i>motion graphic</i>	58
Gambar 4.15. <i>Scene</i> 1.....	59
Gambar 4.16. <i>Scene</i> 2.....	60
Gambar 4.17. <i>Scene</i> 3.....	60
Gambar 4.18. <i>Scene</i> 4.....	61
Gambar 4.19. <i>Scene</i> 5.....	62
Gambar 4.20. <i>Scene</i> 6.....	62
Gambar 4.21. <i>Scene</i> 7.....	63
Gambar 4.22. <i>Scene</i> 8.....	64
Gambar 4.23. <i>Scene</i> 9.....	64
Gambar 4.24. <i>Scene</i> 10.....	65
Gambar 4.25. <i>Scene</i> 11.....	66
Gambar 4.26. <i>Scene</i> 12.....	67
Gambar 4.27. <i>Scene</i> 13.....	67

Gambar 4.28. *Screenshot* penyusunan video promosi 68

Gambar 4.29. *Screenshot* rendering video..... 69



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Wawancara

Lampiran 2. Observasi

Lampiran 3. Kuesioner

Lampiran 4. Kartu Bimbingan

