

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
C. Batasan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	10
1. Multimedia	10
2. Pengertian <i>Motion Graphic</i>	15
3. Pengertian Animasi	22
4. Pengertian Promosi.....	25
5. Definisi Iklan.....	26
B. Penelitian Sebelumnya.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	38
B. Metode Pengumpulan Data.....	38
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	40

D. Konsep Penelitian	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Hasil	47
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	80
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya	35
Tabel 4. 1 Analisa Kebutuhan Hardware	48
Tabel 4. 2 Analisa Kebutuhan Software.....	48
Tabel 4. 3 Storyboard	49
Tabel 4. 4 Pengujian Alpha Test	68
Tabel 4. 5 Pertanyaan Kuesioner.....	72
Tabel 4. 6 Responden.....	73
Tabel 4. 7 Hasil Responden	74
Tabel 4. 8 Distribusi Frekuensi	75
Tabel 5. 15 Tabel Kuesioner	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Grafik Penghasilan Perbulan Jahit Sudarno.....	4
Gambar 2. 1 Contoh <i>Storyboard</i>	20
Gambar 3. 1 kerangka kerja	41
Gambar 3. 2 Metode Pengembangan Multimedia.....	43
Gambar 4. 1 Tampilan <i>scene</i> 1.....	54
Gambar 4. 2 Tampilan <i>scene</i> 2.....	55
Gambar 4. 3 Tampilan <i>scene</i> 3.....	55
Gambar 4. 4 Tampilan <i>scene</i> 4.....	56
Gambar 4. 5 Tampilan <i>scene</i> 5.....	57
Gambar 4. 6 Tampilan <i>scene</i> 6.....	58
Gambar 4. 7 Tampilan <i>scene</i> 7.....	58
Gambar 4. 8 Tampilan <i>scene</i> 8.....	59
Gambar 4. 9 Tampilan <i>scene</i> 9.....	60
Gambar 4. 10 Tampilan <i>scene</i> 10.....	60
Gambar 4. 11 Tampilan <i>scene</i> 11.....	61
Gambar 4. 12 Tampilan <i>scene</i> 12.....	61
Gambar 4. 13 Tampilan <i>scene</i> 13.....	62
Gambar 4. 14 Proses Pembuatan <i>dubbing</i>	63
Gambar 4. 15 membuat <i>new projects</i>	64
Gambar 4. 16 proses memasukan video dan <i>sound</i>	64
Gambar 4. 17 proses menggabungkan <i>backsound mp3</i> dan video animasi	65
Gambar 4. 18 proses <i>rendering</i>	66

DAFTAR ISTILAH

Sinopsis :Sinopsis merupakan ringkasan atau garis besar naskah yang menggambarkan isi dari sebuah video, buku, atau pementasan yang dilakukan baik secara konkrit maupun secara abstrack.

Sketsa Model Object Atau Karakter : Proses ini adalah proses pembuatan sketsa kasar dari model yang akan dibuat, suatu gambar atau karakter yang masih kasar atau belum selesai untuk mengawali sebuah penggarapan.

Storyboard : Storyboard adalah rangkaian sketsa gambar yang digunakan untuk menggambarkan alur cerita.

Animation : Animasi adalah metode di mana sebuah gambar atau objek dimanipulasi untuk menciptakan bentuk bergerak yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, gambar hewan, gambar tumbuhan, tulisan teks, gedung, dan lain-lain.

Dubbing : Dubbing adalah proses merekam atau menggantikan suara untuk cara memasukkan suara manusia ke dalam film-film animasi dan fabel.

Rendering : Rendering adalah proses yang dilakukan pada video, animasi, gim, suara, arsitektur atau grafis.

Editing animasi and voice : Ini adalah proses pengeditan pada hasil animasi yang telah dibuat dan juga pengeditan pada suara, dalam proses ini klip animasi atau suara yang tidak diperlukan akan dibuang.

Preview and final : Preview & Final tahap penyatuan keseluruhan animasi, audio, dan compositing yang telah dibuat.

Burn to tape : Burn to tape Ini adalah proses pemindahan animasi ke media pita untuk diputar di bioskop atau stasiun TV, media penyimpanan lain yang juga banyak digunakan saat ini adalah media penyimpanan digital yaitu CD atau DVD atau bisa juga di upload ke dalam situs media sosial seperti youtube, instagram dan lain-lain.



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Permohonan Izin Penelitian Skripsi
- Lampiran 2. Lokasi Jasa Jahit Sudarno
- Lampiran 3. Pemilik Jasa Jahit Sudarno
- Lampiran 4. Contoh hasil Kemeja
- Lampiran 5. Proses Menjahit Baju
- Lampiran 6. Mempresentasikan Project
- Lampiran 7. Responden di dalam Google forms
- Lampiran 8. Alamat di dalam Google forms
- Lampiran 9. Diagram Jawaban 1
- Lampiran 10. Diagram Jawaban 2
- Lampiran 11. Diagram Jawaban 3
- Lampiran 12. Diagram Jawaban 4
- Lampiran 13. Diagram Jawaban 5
- Lampiran 14. Kartu bimbingan pak Didit Suhartono
- Lampiran 15. Kartu bimbingan Bu Luzi Dwi Oktaviana