

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
RINGKASAN	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Konsep Dasar Teori Pemasaran	7
2. <i>Motion Graphic</i>	9
3. <i>Particle System</i>	12
4. Konsep Dasar Animasi	13
5. Konsep Dasar Multimedia	14
6. Perangkat Lunak Yang digunakan	25

	B. Penelitian Terdahulu.....	37
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	44
	B. Metode Pengumpulan Data.....	44
	C. Alat Dan Bahan Penelitian.....	47
	D. Konsep Penelitian.....	49
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Umum Perusahaan.....	55
	B. Hasil Pembahasan.....	55
	1. <i>Concept</i> (Pengonsepan).....	55
	2. <i>Design</i> (Perancangan).....	56
	3. <i>Material Collection</i> (Pengumpulan Materi).....	60
	4. <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	61
	5. <i>Testing</i> (Pengujian).....	65
	6. <i>Distribution</i>	76
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan.....	77
	B. Saran.....	78
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu	41
Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu (Lanjutan)	42
Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu (Lanjutan)	43
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	57
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> (Lanjutan).....	58
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> (Lanjutan).....	59
Tabel 4.2 Perangkat Keras	60
Tabel 4.3 Perangkat Lunak	60
Tabel 4.4 <i>Material Collecting</i>	61
Tabel 4.5 Pengujian <i>Alpha</i>	66
Tabel 4.5 Pengujian <i>Alpha</i> (Lanjutan)	67
Tabel 4.5 Pengujian <i>Alpha</i> (Lanjutan)	68
Tabel 4.6 Metode Kuesioner	69
Tabel 4.7 Skala Jawaban	70
Tabel 4.8 Hasil Akhir Pengujian.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen-elemen Multimedia	16
Gambar 2.2 <i>Workspace Autodesk Maya</i>	26
Gambar 2.3 Opsi kategori <i>Autodesk Maya</i>	27
Gambar 2.4 <i>Shelf Tab</i>	28
Gambar 2.5 <i>Attribute Editor</i>	29
Gambar 2.6 <i>Toolbox</i>	30
Gambar 2.7 <i>Interface Adobe Photoshop CS3</i>	31
Gambar 2.8 <i>Interface Adobe After Effect</i>	33
Gambar 2.9 Tampilan <i>Sony Vegas Pro 10</i>	37
Gambar 3.1 Kerangka Pikir.....	49
Gambar 3.2 Tahapan Pengembangan Multimedia.....	51
Gambar 4.1 <i>Setting Frame Rendering</i>	62
Gambar 4.2 Tab Penyimpanan <i>File Yang Dirender</i>	62
Gambar 4.3 <i>Editing Pada 3DS Max</i>	63
Gambar 4.4 <i>Presset List Adobe After Effect</i>	63
Gambar 4.5 <i>Timeline Adobe After effect</i>	64
Gambar 4.6 Penggabungan <i>Video, Musik Dan Teks Opening</i>	64
Gambar 4.7 <i>Proses Rander Video</i>	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Wawancara

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 3. Dokumentasi

Lampiran 4. Kuisisioner

