

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	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. Multimedia.....	7
2. Animasi.....	13
3. Visualisasi.....	20
4. Animasi 3 Dimensi (3D).....	21
5. Media Sosialisasi.....	24
6. Minuman Beralkohol.....	26

	7. <i>Software</i> Yang Digunakan.....	32
	a. <i>Autodesk 3DS MAX 2014</i>	32
	b. <i>Adobe Premiere Pro CS6</i>	33
	c. <i>Adobe Audition CS6</i>	34
	B. Penelitian Sebelumnya	34
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian	41
	B. Metode Pengumpulan Data	41
	1. Studi Pustaka	41
	2. Observasi	41
	3. Wawancara	42
	4. Kuesioner.....	43
	C. Alat Dan Bahan Penelitian.....	43
	1. Alat	43
	2. Bahan.....	44
	D. Konsep Penelitian.....	44
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	A. Analisis Hasil	53
	1. Tahap <i>Pra</i> -Produksi.....	53
	2. Tahap Produksi.....	62
	3. Tahap <i>Pasca</i> -Produksi.....	68
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	81
	B. Saran.....	82
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian.....	38
Tabel 3.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	43
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	58
Tabel 4.2 Pengujian <i>Storyboard</i>	71
Tabel 4.3 Aspek-Aspek Kuesioner	73
Tabel 4.4 Skala Jawaban	74
Tabel 4.5 Hasil Pengujian	74
Tabel 4.6 Hasil Akhir Pengujian	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Definisi Multimedia	9
Gambar 2.2 Gerakan <i>Anticipation</i>	14
Gambar 2.3 Gerakan <i>Squash</i> dan <i>Stretch</i>	15
Gambar 2.4 Gerakan <i>Secondary Action</i>	17
Gambar 2.5 Visualisasi Mobil Saat Menabrak Tembok	20
Gambar 2.6 Tampilan Menu Awal <i>Autodesk 3DS MAX 2014</i>	32
Gambar 2.7 Tampilan Antarmuka <i>Autodesk 3DS MAX 2014</i>	32
Gambar 2.8 Tampilan Halaman Kerja <i>Adobe Premiere Pro CS6</i>	33
Gambar 2.9 Tampilan Halaman Kerja <i>Adobe Audition CS6</i>	34
Gambar 3.1 Konsep Alur Penelitian	44
Gambar 3.2 Alur Tahap 3P	47
Gambar 4.1 Sketsa Karakter	58
Gambar 4.2 Proses Pengambilan dan <i>Editing</i> Suara.....	62
Gambar 4.3 Hasil <i>Modeling</i> Karakter	63
Gambar 4.4 <i>Texturing</i> Karakter Moderator	63
Gambar 4.5 Penambahan <i>Biped</i> Dalam Proses <i>Rigging</i>	64
Gambar 4.6 Proses Pemberin Cahaya (<i>Lighting</i>).....	65
Gambar 4.7 Jendela <i>Environment and Efect</i> Pada <i>Software Autodesk 3DS MAX</i> ..	66
Gambar 4.8 Proses <i>Animation</i>	67
Gambar 4.9 Proses <i>Rendering</i> Pada <i>Software Autodesk 3DS MAX</i>	67
Gambar 4.10 Proses <i>Editing Animation and Voice</i>	68
Gambar 4.11 Proses <i>Import</i> Suara	69
Gambar 4.12 <i>Preview and Final</i>	69
Gambar 4.13 Pendistribusian Melalui LCD Proyektor	80

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan
- Lampiran 2. Bukti Surat Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 3. Transkrip Wawancara
- Lampiran 4. Dokumentasi
- Lampiran 5. Daftar Hadir
- Lampiran 6. Kuesioner

