

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
RINGKASAN .....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Masalah .....	7
D. Tujuan Penelitian .....	8
E. Manfaat Penelitian .....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori .....	10
1. Media.....	10
a. Pengertian Media.....	10
b. Media dalam Proses Pembelajaran.....	10
c. Macam-macam Media Promosi. ....	11
2. Promosi.....	16
a. Pengertian Promosi .....	16

	b. Tujuan Promosi .....	18
	3. Pengertian Distro .....	19
	4. Iklan .....	20
	a. Pengertian Periklanan.....	20
	b. Tujuan Iklan .....	22
	c. Jenis Jenis Iklan.....	22
	5. <i>Live Shoot</i> .....	24
	6. <i>Motion Graphic</i> .....	26
	7. Software Yang Digunakan.....	28
	a. <i>Adobe Illustrator CS6</i> .....	28
	b. <i>Adobe Audition CS6</i> .....	28
	c. <i>Adobe Premiere Pro CS6</i> .....	29
	d. <i>Adobe After Effect CS6</i> .....	30
	B. Penelitian Sebelumnya .....	31
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian .....	36
	B. Metode Pengumpulan Data .....	36
	C. Alat Dan Bahan Penelitian .....	38
	1. Alat Penelitian .....	38
	a. Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	38
	b. Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	39
	2. Bahan Penelitian .....	39
	D. Konsep Penelitian .....	40
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	A. Analisis Hasil .....	45
	1. Tahap Pra-Produksi .....	45
	a. Analisis Piranti .....	45
	b. Ide cerita .....	47
	c. Sinopsis .....	47
	d. <i>Storyboard</i> .....	49
	e. <i>Design</i> .....	53

2. Tahap Produksi .....	56
<i>a. Drawing</i> .....	56
<i>b. Coloring</i> .....	57
c. Tahap Penganimasian .....	57
<i>d. Dubing</i> .....	60
e. Musik dan <i>Sound Effect</i> .....	62
3. Tahap Pasca-Produksi .....	64
<i>a. Editing</i> .....	64
<i>b. Rendering</i> .....	65
c. Distribusi .....	65
B. Pembahasan .....	66
BAB V    PENUTUP	
A. Kesimpulan .....	67
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Penjualan Bulan Desember 2018 .....	3
Tabel 1.2 Data penjualan Bulan Januari 2019 .....	3
Tabel 2.1 Perbandingan Dengan Penelitian Terdahulu.....	34
Tabel 4.1 Analisa kebutuhan <i>hardware</i> .....	46
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> .....	49



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Penjualan .....	5
Gambar 3.1 Metode Pengembangan Sistem .....	40
Gambar 4.1 Objek Utama .....	54
Gambar 4.2 Objek Yang Dijual Kaos .....	54
Gambar 4.3 Objek Yang Dijual Tas.....	55
Gambar 4.4 Objek Yang Dijual Topi.....	55
Gambar 4.5 <i>Drawing</i> .....	56
Gambar 4.6 Pewarnaan Objek.....	57
Gambar 4.7.1 Tahapan Penganimasian.....	58
Gambar 4.7.2 Tahapan Penganimasian.....	59
Gambar 4.7.3 Tahapan Penganimasian.....	59
Gambar 4.7.4 Tahapan Penganimasian.....	59
Gambar 4.8 Tampilan Awal Adobe Audition.....	60
Gambar 4.9 Tampilan Untuk Merekam.....	61
Gambar 4.10 Tampilan Mulai Merekam.....	61
Gambar 4.11 Tampilan proses <i>editing sound</i> .....	63
Gambar 4.12 Tampilan mengatur <i>volume</i> .....	63
Gambar 4.13 Tampilan <i>Rendering</i> Pada <i>Adobe Affter Effect</i> .....	65

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Daftar Wawancara
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian
- Lampiran 4. Dokumentasi

