

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Multimedia.....	9
2. Video.....	10
3. Animasi	12
4. Low Poly.....	13
5. Promosi	18
6. 3D Studio Max 2014	22
7. <i>Adobe Premiere Pro CC 2015</i>	23
B. Penelitian Sebelumnya.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat Dan Waktu Penelitian	27

B. Metode Pengumpulan Data.....	27
1. Wawancara.....	27
2. Observasi.....	28
3. Studi Pustaka.....	28
4. Kuisisioner.....	28
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	29
1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	29
2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	29
D. Konsep Penelitian.....	29
1. Identifikasi Masalah.....	31
2. Pengumpulan Data.....	31
3. Analisis Kebutuhan Sistem.....	31
4. Metode Pengembangan.....	31
5. Pengujian.....	36
6. Pengujian.....	37
7. Hasil Penelitian.....	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Sistem.....	43
1. Tahap <i>Pre-Production</i>	43
2. Tahap <i>Production</i>	56
3. Tahap <i>Post-Production</i>	69
B. Pengujian.....	72
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	