

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	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.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
RINGKASAN	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....	9
1. Multimedia.....	9
a. Definisi Multimedia.....	9
b. Jenis – Jenis Multimedia	10
c. Pemanfaatan Multimedia.....	11
2. Video	14
a. Pengertian Video	14
b. Jenis – Jenis Video	14
c. Keunggulan dan Kelemahan Video	15
3. Animasi.....	16
a. Pengertian Animasi.....	16
b. Macam – Macam Animasi	17
4. Pengertian Informasi.....	22
5. Pengertian Promosi	22
a. Pengertian Promosi.....	22
b. <i>Marketing Promotion Mix</i>	23
6. Pengertian <i>Wedding Organizer</i>	25
7. <i>Sparkol Videoscribe</i>	26
a. Pengertian <i>Sparkol Videoscribe</i>	26
b. Tampilan <i>Sparkol Videoscribe</i>	28

8.	<i>Live Shoot</i>	32
	a. Pengertian <i>Live Shoot</i>	32
	b. Teknik Pengambilan Gambar	33
9.	<i>Adobe After Effect 2017</i>	34
10.	<i>CorelDraw 2018</i>	34
11.	<i>Adobe Media Encoder 2017</i>	34
B.	Penelitian Sebelumnya	35
BAB III METODE PENELITIAN		
A.	Tempat Dan Waktu Penelitian	41
B.	Metode Pengumpulan Data	41
	1. Observasi	41
	2. Wawancara	42
	3. Studi Kepustakaan	42
	4. Dokumentasi	43
C.	Alat dan Bahan Penelitian	43
	1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	43
	2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	44
D.	Konsep Penelitian	44
	1. Identifikasi Masalah	45
	2. Metode Pengumpulan Data	46
	4. Metode Pengembangan Sistem	47

BAB IV PEMBAHASAN

A. Gambaran Objek Penelitian	50
B. Analisis Hasil	51
1. Tahap Pra Produksi.....	51
a. Analisis Piranti.....	51
b. Menentukan Ide dan Konsep	52
c. Skenario	53
d. <i>Storyboard</i>	53
e. Naskah	57
2. Tahap Produksi	61
a. <i>Shooting</i>	61
b. <i>Drawing</i>	61
c. Penganimasian	63
3. Tahap Pasca Produksi.....	66
a. <i>Dubbing</i>	67
b. <i>Editing</i>	67
c. <i>Rendering</i>	68
C. Hasil Akhir <i>Project</i>	69
a. <i>Testing</i>	69
b. Distribusi	72

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	73
---------------------	----

B. Saran..... 73

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Penjualan Jasa Indra Group.....	3
Tabel 2.1 <i>Matriks Review</i> Penelitian Sebelumnya.....	37
Tabel 2.1 <i>Matriks Review</i> Penelitian Sebelumnya (Lanjutan).....	38
Tabel 2.1 <i>Matriks Review</i> Penelitian Sebelumnya (Lanjutan).....	39
Tabel 2.1 <i>Matriks Review</i> Penelitian Sebelumnya (Lanjutan).....	40
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan <i>Hardware</i>	49
Tabel 4.2 Analisis Kebutuhan <i>Software</i>	50
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i>	53
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i> (Lanjutan).....	54
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i> (Lanjutan).....	55
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i> (Lanjutan).....	56
Tabel 4.4 Naskah.....	57
Tabel 4.4 Naskah (Lanjutan).....	58
Tabel 4.4 Naskah (Lanjutan).....	59
Tabel 4.4 Naskah (Lanjutan).....	60
Tabel 4.5 <i>Alpha Test</i>	68
Tabel 4.5 <i>Alpha Test</i> (Lanjutan).....	69
Tabel 4.5 <i>Alpha Test</i> (Lanjutan).....	70
Tabel 4.5 <i>Alpha Test</i> (Lanjutan).....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Definisi Media	11
Gambar 2.2 Tampilan Awal Pembuka <i>Sparkol Videoscribe</i>	28
Gambar 2.3 Tampilan Login Akun <i>Sparkol Videoscribe</i>	29
Gambar 2.4 Tampilan Petunjuk Penggunaan <i>Sparkol Videoscribe</i>	29
Gambar 2.5 Tampilan Halaman Kosong <i>Sparkol Videoscribe</i>	30
Gambar 2.6 Tampilan Memasukkan Gambar <i>Sparkol Videoscribe</i>	30
Gambar 2.7 Tampilan Memasukkan Suara <i>Sparkol Videoscribe</i>	31
Gambar 2.8 Tampilan Memasukkan Teks <i>Sparkol Videoscribe</i>	31
Gambar 2.9 Tampilan Penyimpanan <i>Sparkol Videoscribe</i>	32
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian	45
Gambar 3.2 Metode Pengembangan Sistem	47
Gambar 4.1 Pembuatan Logo <i>Indra Group</i>	61
Gambar 4.2 Membuat Karakter 2D.....	61
Gambar 4.3 Membuat Animasi Melamar	62
Gambar 4.4 Membuat <i>Effect</i> Tangan	63
Gambar 4.5 Mengatur Kecepatan <i>Scribing</i>	63
Gambar 4.6 Membuat Animasi <i>Text</i>	63
Gambar 4.7 Memasukkan Video <i>Live Shoot</i>	64
Gambar 4.8 Membuat Animasi Pada Video <i>Live Shoot</i>	64
Gambar 4.9 Pembuatan Animasi <i>Text Label</i>	65
Gambar 4.10 Tampilan Proses <i>Editing</i>	66
Gambar 4.11 Tampilan Kotak Dialog <i>Export Video</i>	67

Gambar 4.12 Proses <i>Rendering</i> di <i>Adobe Encoder 2017</i>	67
Gambar 4.13 Proses Pendistribusian	72
Gambar 4.14 Proses Pendistribusian	72



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Wawancara

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 3. Surat Keterangan

Lampiran 4. Dokumentasi

