

DAFTAR ISI

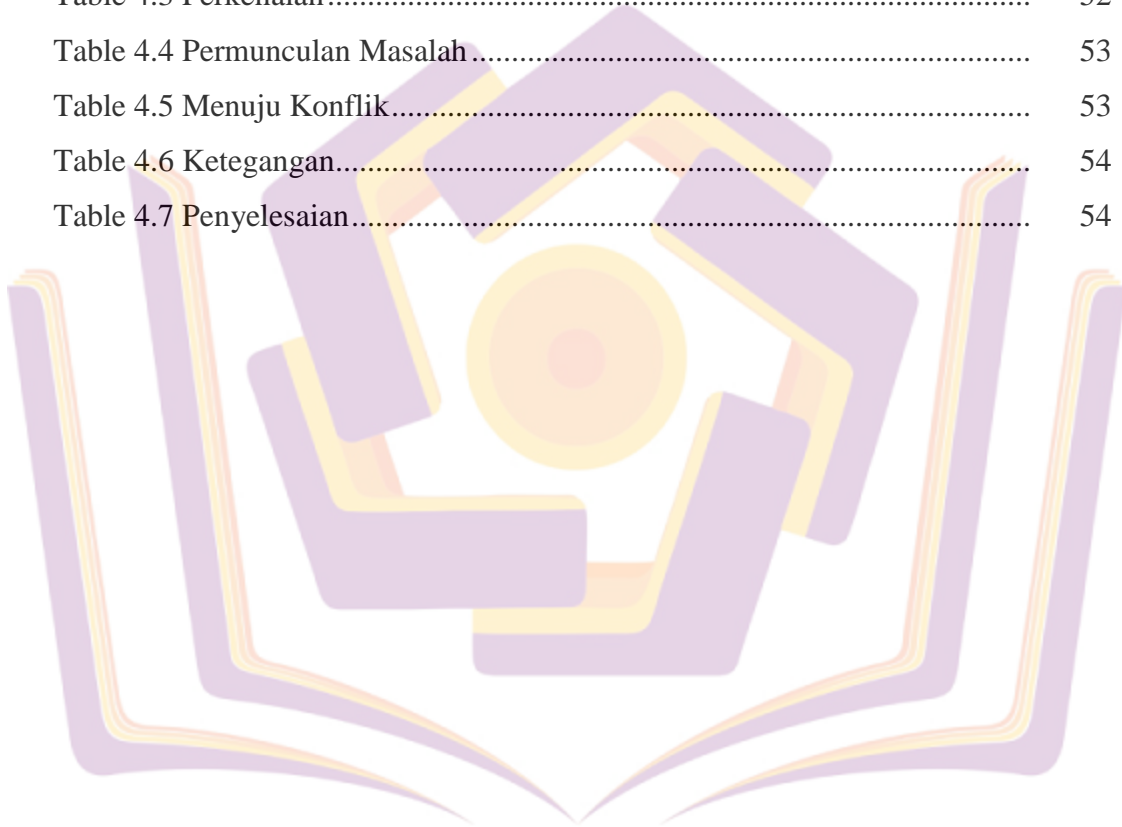
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
RINGKASAN	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Multimedia	7
a. Definisi Multimedia.....	7
b. Komponen Multimedia.....	9
c. Penggunaan Multimedia.....	11

2. Video	13
a. Definsi Video.....	13
b. Jenis – Jenis Video	17
3. Promosi.....	19
a. Definsi Promosi	19
b. Bentuk Promosi	19
4. Definsi <i>Motion Comic</i>	22
5. <i>Storyboard</i>	24
a. Definsi <i>Storyboard</i>	24
b. <i>Adobe After Effect</i>	25
c. <i>Adobe Photoshop</i>	25
B. Penelitian Terdahulu.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Waktu Penelitian	32
B. Metode Pengumpulan Data.....	32
1. Wawancara.....	32
2. Studi Pustaka.....	33
3. Observasi.....	33
4. Dokumentasi	33
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	34
1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	34
2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	34
D. Konsep Penelitian.....	35
1. Identifikasi Masalah	36
2. Metode Pengumpulan Data	37
3. Identifikasi Kebutuhan Produksi.....	37
4. Pengembangan Multimedia.....	37
a. <i>The Principle of Comic</i>	38
b. <i>Invinite Canvas</i>	42

BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian	44
	B. Analisis Hasil	44
	1. <i>Idea</i>	44
	2. <i>Structure</i>	47
	3. <i>Form</i>	55
	4. <i>Idiom</i>	56
	5. <i>Surface</i>	56
	6. <i>Limited Animation</i>	57
	7. <i>Voice Words Ballon</i>	57
	8. <i>Interactive</i>	58
	9. <i>Style dan Visual</i>	58
	C. Langkah-langkah Pembuatan Video <i>Motion Comic</i>	59
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	64
	B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Perbandingan Penelitian Sebelumnya	29
Tabel 4.1 Menampilkan <i>storyboard</i>	45
Tabel 4.2 Tampilan Alur	48
Table 4.3 Perkenalan.....	52
Table 4.4 Permunculan Masalah.....	53
Table 4.5 Menuju Konflik.....	53
Table 4.6 Ketegangan.....	54
Table 4.7 Penyelesaian.....	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Kerangka berfikir.	35
Gambar 3.2 Metode Pembuatan <i>Motion Comic</i> menurut McCloud	35
Gambar 4.1 Desain Karakter/Penokohan	41
Gambar 4.2 Form/Bingkai	56
Gambar 4.3 Di dalam cafe Ramsha	57
Gambar 4.4 Contoh <i>voice words ballon</i>	58
Gambar 4.5 Contoh dari <i>Style</i> dan <i>Visual</i>	59
Gambar 4.6 Sketsa dasar dari karakter Nita.....	59
Gambar 4.7 <i>Lining</i> dari karakter Nita	60
Gambar 4.8 Pewarnaan dasar yang dicontohkan oleh Nita	60
Gambar 4.9 Pemberian efek gelap terang pada bagian baju	60
Gambar 4.10 Pemberian <i>balon text</i> pada karakter Nita	61
Gambar 4.11 <i>Import file ke Adobe After Effect</i>	62
Gambar 4.12 <i>Limited Animation</i> pada bagian kepala	62
Gambar 4.13 Pemberian <i>sound effect</i>	63
Gambar 4.14 <i>Rendering</i> menggunakan <i>adobe after effect</i>	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Wawancara

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 3. Dokumentasi

