

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN 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
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
1. Definisi Multimedia	7
2. Animasi	12
3. Video.....	14
4. Motion Graphic	15
5. Animasi Masking	16
6. Kebakaran	16
7. Media	20
8. Sosialisasi.....	21

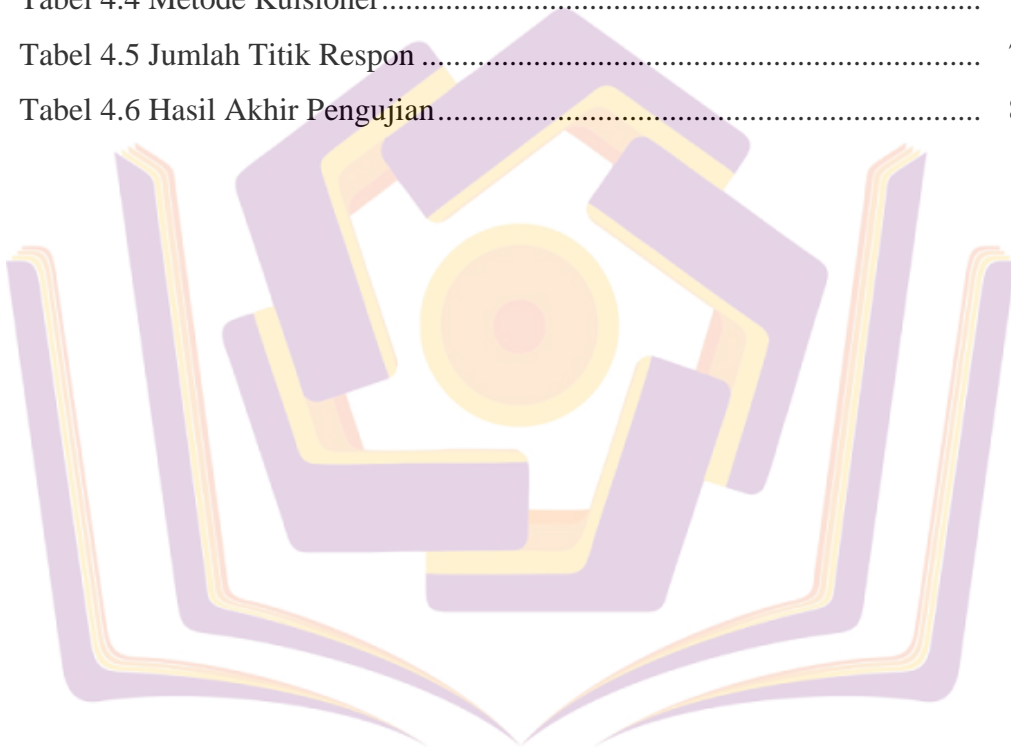
9. Corel Draw	22
10. Adobe After Effect.....	23
11. Adobe Premiere Pro	24
B. Pembahasan Sebelumnya	25
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	38
B. Metode Pengumpulan Data.....	38
1. Studi Pustaka.....	38
2. Observasi.....	39
3. Wawancara.....	40
4. Kuisisioner.....	40
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	40
1. Alat Penelitian.....	40
2. Bahan Penelitian.....	41
D. Metode Pengembangan Sistem	41
E. Teknik Pengambilan Sampel.....	44
F. Tahap Pengujian.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Hasil	48
1. <i>Concept</i> (Pengkonsepan).....	48
2. <i>Design</i> (<i>Desain</i>)	49
3. <i>Material Collecting</i>	57
4. <i>Assembly</i> (Pembuatan)	61
a. Proses pembuatan karakter.....	61
b. Proses Pembuatan Asset atau material.....	65
c. Tahap Editing Hasil Akhir	71
d. <i>Testing</i> (Pengujian)	73
e. Distribution	82
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	83
B. Saran.....	83

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya.....	32
Tabel 3.1 Kuisisioner.....	46
Tabel 4.1 Naskah.....	50
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i>	52
Tabel 4.3 <i>Material Collecting</i>	57
Tabel 4.4 Metode Kuisisioner.....	75
Tabel 4.5 Jumlah Titik Respon.....	75
Tabel 4.6 Hasil Akhir Pengujian.....	81



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Jumlah Kebakaran Tiap Kecamatan Tahun 2019	3
Gambar 3.2 Metode Pengembangan Multimedia Menggunakan <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (Luther-Sutopo).....	42
Gambar 4.1. Proses Pembuatan Karakter Fireman	62
Gambar 4.2. Proses Pembuatan tangan dan Kaki Karakter Fireman	62
Gambar 3. Proses Pewarnaan Karakter Fireman.....	63
Gambar 4. Proses Menata Object.....	63
Gambar 5. Proses Export File Karakter Fireman	64
Gambar 6. Proses Setting Penyimpanan File karakter	64
Gambar 7. Proses Pembuatan Asset Televisi.....	65
Gambar 8. Proses pembuatan material background.....	66
Gambar 9. Proses Pembuatan Material Api	66
Gambar 10. Proses Animating karakter	67
Gambar 11. Proses Pembuatan Composition	67
Gambar 12. Proses <i>Keyframing</i>	68
Gambar 13. Proses <i>Animating</i> Material Atau <i>Asset</i>	68
Gambar 14. Proses Animasi Loop	69
Gambar 15. Proses Pembuatan Composition	69
Gambar 16. Proses Penyatuan Seluruh composition.....	70
Gambar 17. Proses Render	70
Gambar 18. Proses Editing.....	71
Gambar 19. Proses Editing Video, Suara, Musik.....	71
Gambar 20. Tahap Setting <i>Rendering</i>	72
Gambar 21. Tahap Rendering	73

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Kartu Bimbingan
- Lampiran 2 Surat Penerimaan Penelitian
- Lampiran 3 Kuisisioner
- Lampiran 4 Daftar Wawancara
- Lampiran 6 Dokumentasi

