

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
RINGKASAN	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
1. Konsep Dasar Teori Multimedia	8
a. Elemen-elemen Multimedia	9
b. Keunggulan Multimedia	15
c. Manfaat Multimedia	16
3. Konsep Dasar Animasi	18
4. Motion Graphic	19

5. Konsep Dasar Teori Pemasaran.....	20
6. Definisi Pariwisata.....	24
7. Perangkat Lunak Yang di gunakan.....	27
B. Penelitian Sebelumnya.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
B. Metode pengumpulan Data.....	36
1. Metode Observasi.....	36
2. Wawancara (Interview)	36
3. Metode Dokumentasi.....	37
4. Studi Pustaka.....	37
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	37
1. Analisis Perangkat Keras (Hardware).....	37
2. Analisis Perangkat Lunak (Software).....	39
D. Konsep Penelitian.....	39
1. Concept.....	40
2. Design.....	41
3. Material Collecting.....	42
4. Assembly	42
5. Testing	42
6. Distribution	43
BAB IV PEMBAHASAN	
A. . Gambaran Umum Perusahaan.....	44
B. Analisis Hasil.....	45
1. <i>Concept</i> (Pengonsepan)	45
2. Design (perancangan)	46
3. <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	63
4. . <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	64
5. <i>Testing</i> (Pengujian).....	68

6. <i>Distribution</i> (Distribusi)	82
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	83
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Order tahun 2018	3
Tabel 1.2 Data Guide.....	4
Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya	35
Tabel Tabel 3.1 Spesifikasi Laptop Pembuatan animasi 3 Dimensi	38
Tabel 4.1 Storyboard.....	47
Tabel 4.2 Perangkat Keras	63
Tabel 4.3 Perangkat Lunak.....	63
Tabel 4.4 Material Collecting	64
Tabel 4.5 Metode Kuisisioner	80



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen-elemen Multimedia	10
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia.....	40
Gambar 4.1 Objek 3D <i>geometri Sphere</i>	5
Gambar 4.2 Objek 3D <i>effect control</i>	55
Gambar 4.3 Objek 3D Peta Indonesia.....	55
Gambar 4.4 3D Point	56
Gambar 4.5 3D Semua Point.....	56
Gambar 4.6 Gambar garis	57
Gambar 4.9 Penggabungan garis dan point.....	57
Gambar 4.10 Penggabungan garis, peta dan point.....	57
Gambar 4.11 Objek 2D Frame.....	58
Gambar 4.12 Susunan <i>layer</i>	58
Gambar 4.13 Keseluruhan file proyek.....	58
Gambar 4.14 Objek <i>footage smoke</i>	59
Gambar 4.15 Objek <i>footage smoke</i> menutupi layar.....	59
Gambar 4.16 <i>Masking Smoke</i>	60
Gambar 4.17 Tampilan Grid Background.....	60
Gambar 4.18 Gambar <i>Layer Grid Background</i>	61
Gambar 4.19 Effect Control.....	61
Gambar 4.20 Grid pada scene proyek.....	61
Gambar 4.21 <i>Preview Composition</i> Adobe Fter Effect.....	62
Gambar 4.22 Penambahan rendering di Adobe After Effect	62
Gambar 4.23 3D Map.....	65
Gambar 4.24 <i>Seting Frame Rendering</i>	65
Gambar 4.25 Penentuan format file	66
Gambar 4.26 <i>Penyimpanan Rendering</i>	66
Gambar 4.27 Penggabungan <i>Video, Musik dan Teks Opening</i>	67

Gambar 4.28 Proses <i>Render Video</i>	67
Gambar 4.29 <i>Scene 01</i>	68
Gambar 4.30 <i>Scene 02</i>	69
Gambar 4.31 <i>Scene 03</i>	70
Gambar 4.32 <i>Scene 04</i>	70
Gambar 4.33 <i>Scene 05</i>	71
Gambar 4.34 <i>Scene 06</i>	71
Gambar 4.35 <i>Scene 07</i>	72
Gambar 4.36 <i>Scene 08</i>	72
Gambar 4.37 <i>Scene 09</i>	74
Gambar 4.38 <i>Scene 10</i>	74
Gambar 4.39 <i>Scene 11</i>	75
Gambar 4.40 <i>Scene 12</i>	75
Gambar 4.41 <i>Scene 13</i>	75
Gambar 4.42 <i>Scene 14</i>	75
Gambar 4.43 <i>Scene 15</i>	76
Gambar 4.44 <i>Scene 16</i>	76
Gambar 4.45 <i>Scene 17</i>	77
Gambar 4.46 <i>Scene 18</i>	77
Gambar 4.47 <i>Scene 19</i>	78
Gambar 4.48 <i>Scene 20</i>	78
Gambar 4.49 <i>Scene 21</i>	79
Gambar 4.50 <i>Scene 22</i>	79

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan
- Lampiran 2. Surat Hasil Penerimaan Penelitian Skripsi
- Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 4. Daftar Wawancara
- Lampiran 5. Hasil Quesioner
- Lampiran 6. Dokumentasi

