

## 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.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
RINGKASAN.....	xviii
<i>ABSTRACT</i> .....	xix
<b>BAB I    PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II    TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	10
1. Video.....	10
a. Pengertian Video.....	10
b. Standar Video.....	12
2. Pengertian Media.....	14

3. Multimedia .....	16
a. Pengertian Multimedia .....	16
4. Animasi.....	19
5. Manfaat Animasi .....	25
6. Animasi 3D.....	27
7. Teknik <i>Rotoscoping</i> .....	30
8. <i>Software</i> yang digunakan.....	30
a. <i>Adobe After Effects</i> .....	30
b. <i>Muvizu</i> .....	31
9. Sejarah Berdirinya Agrowisata Kaligua .....	31
B. Penelitian Sebelumnya .....	35
<b>BAB III</b> <b>METODE PENELITIAN</b>	
A. Waktu Penelitian .....	34
B. Metode Pengumpulan Data .....	34
C. Alat Dan Bahan Penelitian .....	36
1. Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	36
2. Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	36
3. Bahan .....	37
D. Konsep Penelitian.....	37
1. Langkah-langkah Penelitian .....	37
2. Metode Pengembangan Sistem .....	38
a. Pra produksi.....	39
b. Produksi.....	41
c. Pasca Produksi .....	42
<b>BAB IV</b> <b>PEMBAHASAN</b>	
A. Gambaran Objek Penelitian .....	44
1. Tahap Pra-Produksi.....	45
a. Perencanaan .....	45
b. <i>Storyboard</i> .....	45
c. Skenario / <i>Script</i> .....	49
2. Tahap Produksi .....	55

a. <i>Rekam Adegan</i> .....	55
b. <i>Penyutingan Atau Editing</i> .....	56
c. <i>Melakukan Rotoscoping</i> .....	58
d. <i>Pembuatan movie peta</i> .....	61
3. Tahap Pasca-Produksi .....	63
a. <i>Rendering</i> .....	63
b. <i>Mastering</i> .....	66
 BAB V    PENUTUP	
A. Kesimpulan .....	74
B. Saran.....	75
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar jumlah Pengunjung .....	5
Tabel 1.1 Daftar jumlah Pengunjung .....	5
Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya .....	33
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> .....	44
Tabel 4.1 Metode Kuisisioner .....	65
Tabel 4.2 Jumlah Titik Responsi .....	66
Tabel 4.3 Hasil Pengujian <i>Beta Test</i> .....	70



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Alur Penelitian .....	5
Gambar 2.1 Definisi Multimedia .....	16
Gambar 2.2 Gerakan <i>Anrricipation</i> .....	17
Gambar 2.3 Gerakan <i>Squash and strach</i> .....	18
Gambar 2.4 Gerakan <i>Scunday Action</i> .....	20
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian .....	35
Gambar 3.2 Tahap Pengembangan Sistem .....	37
Gambar 4.1 Pengambilan Gambar .....	50
Gambar 4.2 material penunjang .....	51
Gambar 4.3 <i>sound effect</i> .....	52
Gambar 4.4 hasil rekam adegan .....	53
Gambar 4.5 <i>Compositing</i> .....	54
Gambar 4.6 <i>import file</i> .....	55
Gambar 4.7 Proses <i>rototscoping</i> .....	55
Gambar 4.8 <i>mode overlay</i> .....	56
Gambar 4.9 <i>frame by frame</i> .....	57
Gambar 4.10 hasil seleksi .....	57
Gambar 4.11 <i>Setting</i> untuk proses <i>rendering</i> .....	58
Gambar 4.12 Proses <i>Rendering</i> .....	58
Gambar 4.13 tampilan <i>Google Map</i> .....	59
Gambar 4.14 konfigurasi .....	59
Gambar 4.16 Menentukan <i>Start</i> dan <i>End</i> munculnya teks <i>Lalu</i> .....	60
Gambar 4.17 <i>Rendering</i> .....	60
Gambar 4.18 Tampilan <i>intro</i> .....	61
Gambar 4.19 Tampilan peta lokasi wisata paguyangan .....	62
Gambar 4.20 Halaman Depan .....	62
Gambar 4.21 Tampilan Patung .....	62
Gambar 4.22 Tampilan panduan kaligua .....	63

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Wawancara

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian

Lampiran 4. Kuisisioner

