

## 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 .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
RINGKASAN .....	xviii
<i>ABSTRACT</i> .....	xix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	6
D. Tujuan Penelitian .....	7
E. Manfaat Penelitian .....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	8
A. LANDASAN TEORI .....	8
1. Hiburan .....	8
2. Multimedia .....	8
3. Komik .....	9
4. Pengertian Komik .....	9
5. Genre Komik .....	10
6. Jenis-Jenis Komik .....	11

7. Motion Comic.....	14
B. Software Pembuat Motion Comic.....	17
1. Adobe Photoshop CS6.....	17
2. Adobe After Effect CS6.....	17
3. Adobe Audition.....	18
4. Camtasia Studio 9.....	19
5. Manga Studio 5.....	19
C. Penelitian Sebelumnya.....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
A. Waktu penelitian.....	32
B. Metode Pengumpulan Data.....	32
C. Alat Penelitian.....	33
D. Pengembangan Multimedia.....	33
BAB IV PEMBAHASAN.....	40
A. Analisis Hasil.....	40
1. Idea.....	40
2. Structure.....	54
3. Form.....	60
4. Idiom.....	62
5. Surface.....	63
6. Limited Animation.....	64
7. Voice Words Ballon.....	65
8. Interactive.....	66
9. Style & Visual.....	67
BAB V PENUTUP.....	68
A. KESIMPULAN.....	68
B. SARAN.....	69
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel.2.1 Penelitian Terdahulu.....	22
Tabel.2.2 Penelitian Terdahulu.....	23
Tabel.2.3 Penelitian Terdahulu.....	24
Tabel.2.4 Penelitian Terdahulu.....	25



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan lembar kerja Adobe Photoshop CS6. ....	17
Gambar 2.2 Tampilan lembar kerja Adobe After Effect CS6.....	18
Gambar 2.3 Tampilan lembar kerja Adobe Audition CS6.....	18
Gambar 2.4 Tampilan lembar kerja Camtasia Studio 9.....	19
Gambar 2.5 Tampilan lembar kerja Manga Studio 5.....	19
Gambar 3.1. Metode pembuatan <i>motion comic</i> menurut McCloud.....	35
Gambar 4.1. <i>Diagram scene motion comic Gomad The Return Of The Legend</i> .....	42
Gambar 4.2. Pembuatan skenario menggunakan <i>software celtx</i> .....	43
Gambar 4.3. Karakter Satria.....	55
Gambar 4.4. Karakter Danu .....	56
Gambar 4.5. Karakter Preman.....	56
Gambar 4.6. <i>Scene</i> yang memiliki alur mundur pada <i>motion comic</i> Gomad The Return Of The Legend. ....	57
Gambar 4.7. Pesan yang terkandung di dalam <i>motion comic</i> Gomad The Return Of The Legend.....	59
Gambar 4.8. Kata-kata tiruan bunyi.....	60
Gambar 4.9. Kata-kata dan pikiran tokoh (langsung).....	61
Gambar 4.10. Bingkai pada saat pertarungan.....	62
Gambar 4.11. Menceritakan kondisi dimana preman-preman mulai marah. ....	63
Gambar 4.12. Idiom. ....	63
Gambar 4.13. Idiom. ....	64
Gambar 4.14. Kerangka <i>background</i> yang dibuat menggunakan <i>software</i> manga studio 5.....	64
Gambar 4.15 Kerangka <i>background</i> yang telah diberi warna menggunakan <i>software</i> manga studio 5.....	65
Gambar 4.16. Proses pemberian gerakan pada bagian kaki menggunakan <i>software</i> Adobe After Effect CS6.....	66
Gambar 4.17. Proses pengeditan suara menggunakan Adobe Audition CS6. ....	67

Gambar 4.18. Proses pemberian efek visual pada tampilan *motion comic* menggunakan software Adobe After Effect CS6. .... 68

Gambar 5.1. Perbandingan jumlah pembaca. .... 69



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Wawancara.

Lampiran 2. Kartu Bimbingan

