

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
RINGKASAN.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian	5

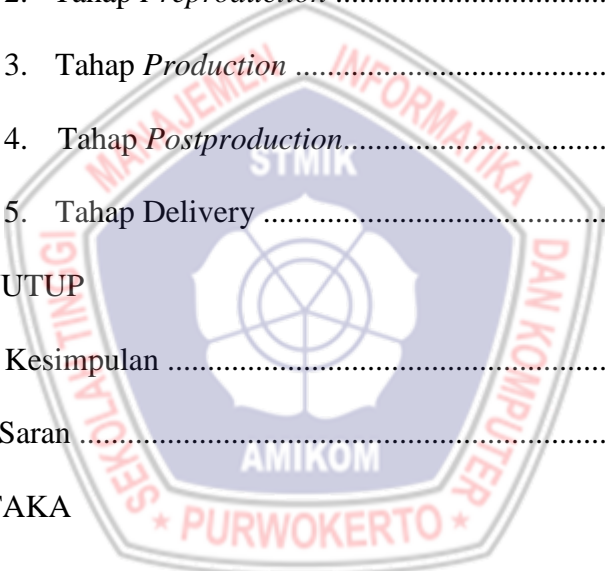
BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	7
1. Multimedia.....	7
2. Pengertian Multimedia	7
3. Konsep Dasar Multimedia	8
4. Perkembangan Multimedia	8
5. Elemen Multimedia	9
6. Animasi	10
7. Pengertian Animasi	10
8. Animasi Komputer	11
9. Video	12
10. Pengertian Video	12
11. Iklan	16
12. Promosi	16
13. Fungsi Promosi	17
14. Tujuan Promosi	18
15. Motion Tracking	19
16. Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	20
B. Penelitian Sebelumnya	21

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat Dan Waktu Penelitian	31
B. Metode Pengumpulan Data	31

	C. Alat Dan Bahan Penelitian	33
	D. Konsep Penelitian.....	35
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian	39
	B. Analisis Hasil	41
	1. Tahap <i>Development</i>	41
	2. Tahap <i>Preproduction</i>	42
	3. Tahap <i>Production</i>	46
	4. Tahap <i>Postproduction</i>	66
	5. Tahap <i>Delivery</i>	67
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	68
	B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Transaksi Omjek Agustus 2017 – Januari 2018.....	2
Tabel 2.1 Matriks Literatur Penelitian Sebelumnya.....	24
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	44



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Pikir Penelitian.....	35
Gambar 4.1 Sketsa Karakter Dewi	43
Gambar 4.2 Sketsa Karakter Sarah.....	43
Gambar 4.3 Proses Dubbing.....	47
Gambar 4.4 Proses Edit Musik dan <i>Sound fx</i>	48
Gambar 4.5 Background Untuk Karakter Berdiri	49
Gambar 4.6 Kedatangan <i>Driver</i> Omjek Purwokerto.....	49
Gambar 4.7 <i>Driver</i> Omjek Mengkonfirmasi Penumpang	50
Gambar 4.8 <i>Drver</i> Omjek Meninggalkan tempat.....	50
Gambar 4.9 <i>Modeling</i> Badan Karakter.....	51
Gambar 4.10 <i>Modeling</i> Kepala Karakter.....	52
Gambar 4.10 <i>Modeling</i> Kaki dan Tangan Karakter.....	52
Gambar 4.11 <i>Rigging</i> Karakter.....	52
Gambar 4.12 <i>Animating</i> Karakter.....	53
Gambar 4.13 <i>Import File Background</i>	54
Gambar 4.14 Atur Posisi Background.....	54
Gambar 4.15 <i>Import File 3D</i>	55
Gambar 4.16 Atur Posisi 3D	55
Gambar 4.17 Import Video Layanan Omjek.....	56
Gambar 4.18 Atur <i>Scale Video</i>	56

Gambar 4.19 Import Gambar Handphone	57
Gambar 4.20 Mengatur posisi layer video	57
Gambar 4.21 Hasil Composite handphone ke composite baru.....	58
Gambar 4.22 Membuat teks.....	58
Gambar 4.23 Membuat Petunjuk Layanan.....	59
Gambar 4.24 Import Gambar logo Omjek	59
Gambar 4.25 Membuat Teks Logo Omjek.....	60
Gambar 4.26 Membuat Composite Baru.....	60
Gambar 4.27 Import Video Realshoot.....	61
Gambar 4.28 Proses Masking	61
Gambar 4.29 Proses Composite	62
Gambar 4.30 Pembuatan Handphone	63
Gambar 4.31 Pembuatan Tampilan Layanan Omjek	63
Gambar 4.32 Proses Editing.....	64
Gambar 4.33 Proses Rendering	65
Gambar 4.34 Hasil Rendering.....	65
Gambar 4.35 Proses Evaluasi.....	66
Gambar 4.36 Upload ke Youtube	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Wawancara

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 3. Surat Persetujuan Penelitian

