

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Profil Perusahaan	6
2.2 Multimedia Interaktif	7
2.3 Company Profile	8
2.4 Jasa	9
2.5 Konstruksi	10
2.6 3D Layout	12
2.7 Tipografi	14
2.7.1 Anatomi Ketinggian Huruf	15
2.7.2 Anatomi Bentuk Huruf	15
2.7.3 Geometry Huruf	16
2.7.4 Jenis Huruf	16
2.8 Warna	19
2.9 Media Audio	20

	Halaman
2.10 Prinsip Desain	22
2.11 Segmenting, <i>Targeting</i> , dan <i>Positioning</i>	26
BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA	33
3.1 Tahap Perencanaan Karya/Planning	33
3.1.1 Pengumpulan Data	34
3.1.2 Sumber Data	34
3.1.3 Teknik Pengumpulan Data	35
3.1.4 Teknik Analisis Data	36
3.2 Tahap Analisa Karya/ <i>Analysis</i>	36
3.2.1 Studi Komparasi	37
3.2.2 <i>Segmenting, Targeting, Positioning</i>	42
3.2.3 Analisa Keyword	43
3.2.4 Pemahaman Keyword	44
3.2.5 Analisa Warna	44
3.3 Tahap Perancangan	46
3.4 Tahap Publikasi	50
3.5 Jadwal Kegiatan Kerja	54
3.6 Anggaran Dana	55
BAB IV DESAIN DAN IMPLEMENTASI	57
4.1 Implementasi Karya	57
4.2 Action Script	65
4.3 Publikasi Karya	66
BAB V PENUTUP	69
5.1 Kesimpulan	69
5.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
BIODATA PENULIS	72

