

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	6
2.1 Sekilas Sejarah dan Profil Tarakan TV.....	6
2.3 Informasi Perusahaan	8
BAB III LANDASAN TEORI.....	10
3.1 Pengertian, Tujuan, dan Jenis Promosi.....	10
3.1.1 Iklan/ <i>Advertising</i>	11
3.1.2 <i>Personal Selling</i>	12
3.1.3 Promosi Penjualan/ <i>Sales Promotion</i>	12
3.1.4 Publisitas.....	13
3.1.5 Direct Marketing/Pemasaran Langsung.....	13
3.2 Promosi dalam Perfilman.....	14
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN.....	17
4.1 Analisia Sistem.....	17
4.2 Posisi Dalam Instans.....	18
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di Hompimpa Animation Studio.	18
4.3.1 Minggu Ke-1.....	18
4.3.2 Minggu Ke-2.....	20

4.3.3 Minggu Ke-3 dan Ke-4.....	24
4.3.3.1 Elemen Grafis Game.....	25
4.3.3.2 Game Developing.....	29
4.3.3.3 Publikasi.....	36
BAB V PENUTUP	37
5.1. Kesimpulan	37
5.2. Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA	39
LAMPIRAN.....	40
BIODATA PENULIS	46

