

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat	3
1.6. Pelaksanaan	3
1.7. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1. Membaca.....	6
2.2. Speed Reading.....	6
2.3. Multimedia	7
2.4. Animasi	8
2.5. Prinsip Animasi	8
BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA	12
3.1. Metodologi	12

3.2. Teknik Pengumpulan Data	12
3.3. Teknik Perancangan Karya	12
BAB IV GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	16
4.1. Sekilas Sejarah dan Profil PT. Siap Technovation Unggul Surabaya	16
4.2. Visi dan Misi PT. Siap Technovation Unggul	17
4.3. Budaya Perusahaan	18
BAB V IMPLEMENTASI KARYA	20
5.1. Produksi	20
5.2. Pasca Produksi	23
BAB VI PENUTUP	24
6.1. Kesimpulan	24
6.2. Saran	24
DAFTAR PUSTAKA	25
LAMPIRAN	26

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Tampilan <i>Speed Reading Tick Tack Pippi</i>	13
Gambar 3.2 Referensi Contoh Animasi <i>Flash World</i>	13
Gambar 3.3 Animasi <i>Content Speed Reading</i>	14
Gambar 4.1 Logo PT. Siap Technovation Unggul Surabaya	18
Gambar 4.2 Foto Lokasi	19
Gambar 5.1 Tampilan Menu	20
Gambar 5.2 Menu Cerita	21
Gambar 5.3 Tampilan soal setelah membaca cerita	21
Gambar 5.4 <i>Button True</i>	22
Gambar 5.5 <i>Button False</i>	22
Gambar 5.6 <i>Button Skip Test</i>	23
Gambar 5.7 <i>Button Submit</i>	23
Gambar 5.8 Hasil Animasi Yang Dibuat	23

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 <i>Form</i> Surat Penerimaan Kerja Praktek	26
Lampiran 2 <i>Form</i> Acuan Kerja	27
Lampiran 3 <i>Form</i> Garis Besar Rencana Kerja	28
Lampiran 4 <i>Form</i> Log Harian 1	29
Lampiran 5 <i>Form</i> Log Harian 2	30
Lampiran 6 <i>Form</i> Kehadiran Kerja Praktek	31
Lampiran 7 <i>Form</i> Kehadiran Kerja Praktek	32
Lampiran 8 Kartu Bimbingan (depan)	33
Lampiran 9 Kartu Bimbingan (belakang)	34