

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Proyek.....	4
1.5 Manfaat Proyek.....	4
1.6 Metodologi Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Definisi Desain	6
2.2 Definisi Layout.....	17
2.3 Pengertian Multimedia Interaktif	18
2.4 Profile Perusahaan.....	21

BAB III PERANCANGAN KARYA.....	30
3.1 Pra Produksi	30
3.2 Produksi	36
3.3 Pasca Produksi	37
BAB IV IMPLEMENTASI KARYA.....	41
4.1 Praproduksi	41
4.2 Produksi	51
4.3 Pasca Produksi	54
BAB V PENUTUP	56
5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Sketsa karakter Bagas.....	33
Gambar 3.2 Sketsa karakter Vita	34

Gambar 3.3 Sketsa karakter Wildan.....	34
Gambar 3.4 Sketsa karakter Pak Arif (Guru).....	35
Gambar 3.5 Sketsa ruang kelas	35
Gambar 3.6 Sketsa Poster	39
Gambar 3.7 Sketsa cover dan label.....	40
Gambar 4.1 <i>Tracing</i> karakter	51
Gambar 4.2 Penganimasian karakter.....	52
Gambar 4.3 <i>Tracing Background</i>	53
Gambar 4.4 <i>Dubbing</i>	53
Gambar 4.5 <i>Editing</i>	54
Gambar 4.6 Poster.....	55
Gambar 4.7 Cover dan label DVD	55

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Daftar referensi	5
Tabel 3.1 Anggaran.....	37

Tabel 3.2 Tabel jadwal kerja.....	38
-----------------------------------	----

STIKOM SURABAYA

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Biodata Penulis.....	58
Lampiran 2. Form Konsultasi	59

Lampiran 3. Storyboard	60
------------------------------	----

STIKOM SURABAYA