

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Rumusan Masalah	5
1.4. Ruang Lingkup	5
1.5. Tujuan Perancangan	5
1.6. Manfaat perancangan	6
1.7. Metode penelitian	6
1.7.1. Metode Penumpulan Data	6
1.7.2. Metode Analisis Data	8
1.7.3. Sistematika Perancangan	8
1.8. Kerangka Perancangan	10
1.9. Pembabakan	11

BAB II LANDASAN PEMIKIRAN

2.1. Kujang	12
2.2. Multimedia Interaktif	13
2.2.1 Teks	13
2.2.2 Grafik	14
2.2.3 Audio	15
2.2.4 Video	16
2.2.5 Animasi	16
2.3. <i>User Interface</i>	17

2.3.1 Evaluasi <i>User Interface</i>	23
2.3.2 Prinsip Dalam Desain <i>User Interface</i>	24
2.4. <i>Usability</i>	25
2.5. Animasi 3D	26
2.6.1 <i>Modeling</i>	27
2.6.2 <i>Texturing</i>	28
2.6.3 <i>Animating</i>	30
2.6.4 <i>Lighting</i>	31
2.6 Media Informasi	32
2.7 Psikologi Remaja	32

BAB III DATA dan ANALISIS DATA

3.1. Data	35
3.1.1. Kujang	35
3.1.2. Karya Sejenis	58
3.1.3. Data Pendukung	60
3.2. Analisis Data	74
3.2.1 Analisis Objek	74
3.2.2 Analisis Karya Sejenis	77
3.3. Hasil Analisis	83
3.3.1 Hasil Analisis Objek	83
3.3.2 Hasil Analisis Karya Sejenis	84

BAB IV KONSEP dan HASIL PERANCANGAN

4.1. Konsep	85
4.1.1. Konsep Pesan	85
4.1.2. Konsep Kreatif	85
4.1.3. Konsep Media	86
4.1.4. Konsep Visual	87
4.2. Proses Perancangan	94
4.2.1 Pra Produksi	94
4.2.2 Produksi	102
4.2.3 Pasca Produksi	129

BAB 5 Penutup

5.1. Kesimpulan	144
-----------------------	-----

5.2. Saran	145
------------------	-----

LAMPIRAN