

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN ORIGINALITAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN AKADEMIS	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.2.1 Kurangnya Pemahaman Tentang Nilai Budaya	3
1.2.2 Kurangnya Kesadaran Terhadap Penggunaan Teknologi	3
1.2.3 Kurangnya Modal Akibat Penurunan Kunjungan.....	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.3.1 Bagaimana meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat, terutama generasi muda, terhadap nilai-nilai budaya dan tradisi Kampung Naga melalui media promosi yang efektif?	4
1.3.2 Bagaimana memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan efektivitas promosi dan pengelolaan informasi tentang Kampung Naga?	4
1.3.3 Bagaimana merancang <i>motion graphic</i> sebagai media promosi yang menarik dan informatif untuk meningkatkan kunjungan wisatawan ke Kampung Naga?	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.4.1 Berdasarkan pada permasalahan yang ada diatas tujuan dari perancangan ini adalah untuk menghasilkan media promosi yang dapat	

mempromosikan Kampung Naga dengan menarik dan informatif kepada target <i>audience</i>	4
1.4.2 Untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap nilai-nilai budaya dan tradisi Kampung Naga melalui penggunaan media promosi yang informatif dan menarik.	4
1.4.3 Untuk merancang <i>motion graphic</i> yang informatif dan visualnya menarik, dengan tujuan meningkatkan minat wisatawan untuk mengunjungi Kampung Naga dan mengenal lebih dalam tentang kekayaan budayanya.	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Masyarakat.....	5
1.5.2 Institusi Pendidikan.....	5
1.5.3 Pemerintah	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II	7
2.1 Kerangka Teoritis	7
2.1.1 Perancangan	7
2.1.2 Promosi	7
2.1.3 Tujuan Promosi.....	8
2.1.4 Fungsi Promosi	9
2.1.5 Multimedia Interaktif.....	10
2.1.6 Elemen Multimedia Interaktif.....	11
2.1.7 Motion Graphic.....	14
2.1.8 Desain Komunikasi Visual.....	15
2.1.9 Ilustrasi	17
2.1.10 <i>Storyboard</i>	18
2.1.11 Warna	19
2.1.12 Tradisi	20
2.1.13 Sosiologi	21
2.1.14 Tipografi.....	22
2.2 Penelitian Terdahulu	23
2.2.1 Tabel Perbandingan.....	25
2.3 Kerangka Pemikiran	29
2.4 Preposisi Penelitian	29

2.5 Ruang Lingkup Penelitian	30
BAB III	31
3.1 Pendekatan Perancangan	31
3.2 Populasi dan Sampel	31
3.2.1 Populasi.....	31
3.2.2 Sampel	32
3.2.3 Fokus Penelitian.....	32
3.3 Metode Pengumpulan Data	33
3.3.1 Wawancara	33
3.3.2 Observasi	33
3.3.3 Kuesioner	34
3.3.4 Studi Literatur	34
3.4 Uji Validitas data	34
3.5 Metode Perancangan	35
3.5.1 Tema/ <i>Big Idea</i>	35
3.5.2 Tahap Pencarian Ide rancangan	36
BAB IV	37
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	37
4.2 Hasil Penelitian.....	38
4.2.1 Observasi	38
4.3 Hasil Wawancara	42
4.4 Proses Perancangan	45
4.4.1 <i>Concept</i>	46
4.4.2 <i>Design</i>	55
4.4.3 <i>Material Collecting</i>	63
4.4.4 <i>Assembly</i>	66
4.4.5 <i>Testing</i>	69
4.4.6 <i>Distribution</i>	70
BAB V	73
5.1 Kesimpulan :.....	73
5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75