DAFTAR ISI

ABSTRAK..... i

ABSTRACT..... ii

KATA PENGANTAR. iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR TABEL x

DAFTAR BAGAN xi

DAFTAR GAMBAR xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah 1

1.2 Rumusan Masalah..... 4

1.3 Batasan Masalah 5

1.4 Tujuan Penelitian. 5

1.5 Manfaaat Penelitian. 6

1.6 Definisi Operasional. 7

1.7 Sistematika Penulisan. 8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media.... 10

2.1.1 Pengertian Media..... 10

2.1.2 Media Pembelajaran 11

2.2 Multimedia..... 12

2.2.1 Multimedia Interaktif..... 12

2.2.2 Model Multimedia. 14
2.2.3 Karakteristik Multimedia dalam Proses Pembelajaran..... 15
2.3 Adobe Flash. 16
2.3.1 Adobe Flash CS6. 17
2.3.2 Area Kerja Adobe Flash CS6. 18
2.4 Adobe Photoshop. 21
2.4.1 Adobe Photoshop CS5. 21
2.5 Ojad..... 23
2.6 Buku Sakura Jilid I. 25
BAB III METODE PENELITIAN
3.1 Metode Penelitian. 28
3.2 Objek Penelitian. 29
3.2.1 Populasi 29
3.2.2 Sample 29
3.3 Waktu dan Lokasi Penelitian. 30
3.4 Tahapan Penelitian.. 30
3.5 Teknik Pengumpulan Data 34
3.5.1 Studi Pustaka 34
3.5.2 Kuisioner 34
BAB IV PEMBAHASAN
4.1 Proses Pembuatan Multimedia Interaktif “Gakuchi 3”. 38
4.1.1 Membuat Kerangka Media. 38
4.1.2 Membuat Desain Media 44

4.1.3 Mengimport Desain ke Dalam Adobe Flash CS6. 45

4.1.4 Membuat Animasi. 45

4.1.5 Membuat Button. 46

4.1.6 Pemrograman..... 47

4.2 Cara Pengoperasian Multimedia “Gakuchi 3”..... 60

4.3 Tanggapan Responden Terhadap Multimedia Interaktif “Gakuchi 3”.69

4.3.1 Hasil Analisis Angket Tertutup 69

4.3.2 Hasil Analisis Angket Terbuka 75

BAB V KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan..... 77

5.2 Saran..... 79

DAFTAR PUSTAKA

SINOPSIS

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP