

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori	8
1. Pengemasan	8
2. <i>Tortor martonun</i>	9
3. Multimedia interaktif <i>powerpoint</i>	10
B. Penelitian Relevan	12
C. Kerangka Konseptual.....	15
BAB III METODELOGI PENELITIAN	17
A. Pendekatan Jenis Penelitian.....	17
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	17

Populasi dan Sampel.....	17
1. Populasi	17
2. Sample	18
D. Instrumen penelitian dan Tehnik Pengumpulan Data	18
1. Instrumen Penelitian	18
1.1 Instrumen Uji Kelayakan Ahli Materi	19
1.2 Instrumen Uji Kelayakan Ahli Media	23
2. Tehnik Pengumpulan Data	26
1. Observasi	26
2. Wawancara	27
3. Dokumentasi.....	27
E. Teknik Analisa Data	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	30
A. Hasil Penelitian	31
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	31
2. Langkah-Langkah Pembuatan Multimedia Interaktif	32
2.1 Identifikasi Program	32
2.2 Mengumpulkan Bahan Pendukung	33
2.2.1 Konsep Gerak	33
2.2.1.1 Latar Belakang	34
2.2.1.2 Terminologi.....	34
2.2.1.3 Musik Pengiring	40
2.2.1.4 Tata Rias.....	44

2.2.1.5 Tata Busana	45
2.2.2 Tehnik Gerak	46
2.2.2 (a) Cara Melakukan	46
2.2.3 (b) Uraian Ragam Gerak	76
2.2.3 Prosedur.....	76
2.3 Proses Pengerjaan.....	77
2.4 Reviuw Program	83
2.4.1 (a) Ahli Materi	83
2.4.1 (b) Ahli Media	85
3. Langkah-langkah Pengemasan Produk	87
3.1 Desain Grafis	87
3.2 Informasi Produk	88
3.3 Desain Struktur	89
B. Pembahasan	90
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA.....
LAMPIRAN