

DAFTAR ISI

| | |
|-------------------------------------|------|
| HALAMAN SAMBUNG | i |
| HALAMAN JUDUL | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| HALAMAN SURAT PERNYATAAN PENELITIAN | v |
| HALAMAN MOTTO | vi |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| INTISARI | xvi |
| <i>ABSTRACT</i> | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 4 |
| C. Batasan Masalah | 5 |
| D. Tujuan Penelitian | 5 |
| E. Manfaat Penelitian | 5 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | |
| A. Landasan Teori | 7 |
| B. Penelitian Sebelumnya | 22 |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Tempat dan Waktu Penelitian | 36 |
| B. Metode Pengumpulan Data | 36 |
| C. Alat dan Bahan Penelitian | 38 |
| D. Konsep Penelitian | 39 |

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

B. Analisis Hasil 44

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 77

B. Saran 77

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1. Tabel Perbandingan Penelitian..... | 35 |
| Tabel 3.1. Spesifikasi Laptop Pembuatan Animasi 3 Dimensi | 38 |
| Tabel 4.1. <i>Storyboard</i> | 46 |
| Tabel 4.2. Perangkat Keras | 61 |
| Tabel 4.3. Perangkat Lunak..... | 62 |
| Tabel 4.4. Material <i>Collecting</i> | 62 |
| Tabel 4.5. Metode Kuisisioner | 74 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1. Elemen-elemen Multimedia | 10 |
| Gambar 3.1. Diagram alur penelitian..... | 40 |
| Gambar 4.1. Objek <i>Base Body</i> 3D Geometri | 49 |
| Gambar 4.2. Objek 3D <i>Base Body</i> Karakter <i>wireframe</i> | 50 |
| Gambar 4.3. <i>Preview Rendering</i> Objek 3D <i>Base Body</i> Karakter..... | 50 |
| Gambar 4.4. 3D Kepala..... | 51 |
| Gambar 4.5. 3D Kepala <i>Wireframe</i> | 51 |
| Gambar 4.6. <i>Preview</i> Objek 3D Kepala Karakter | 52 |
| Gambar 4.7. Objek 3D Baju | 52 |
| Gambar 4.8. Objek 3D Baju <i>wireframe</i> | 53 |
| Gambar 4.9. <i>Preview</i> Objek 3D Baju | 53 |
| Gambar 4.10. Objek 3D Celana <i>flat shading</i> | 54 |
| Gambar 4.11. Objek 3D Celana <i>wireframe</i> | 54 |
| Gambar 4.12. <i>Preview</i> Objek 3D Celana setelah diberikan tekstur | 55 |
| Gambar 4.13. Objek 3D Sepatu <i>flat shading</i> | 56 |
| Gambar 4.14. Objek 3D Sepatu <i>wireframe</i> | 56 |
| Gambar 4.15. Objek 3D Sepatu setelah di <i>Render</i> | 57 |
| Gambar 4.16. Keseluruhan 3D <i>modeling</i> Karakter | 57 |
| Gambar 4.17. Gambar <i>Rotate Tool</i> | 58 |
| Gambar 4.18. <i>Auto Key</i> | 58 |
| Gambar 4.19. <i>Key</i> pada timeline pertama | 58 |
| Gambar 4.20. <i>Key</i> terakhir | 59 |
| Gambar 4.21. <i>Preview Composition</i> Adobe After Effect | 59 |
| Gambar 4.22. Penambahan objek lain selain <i>rendering</i> di 3DS Max..... | 60 |
| Gambar 4.23. Objek hasil <i>rendering</i> 3D..... | 60 |
| Gambar 4.24. Penambahan animasi <i>motion</i> di Adobe After Effect | 61 |
| Gambar 4.25. 3D Karakter pada <i>Viewport</i> | 63 |
| Gambar 4.26. <i>Seting Rendering</i> | 64 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.27. Penyimpanan <i>File</i> yang <i>Dirender</i> | 64 |
| Gambar 4.28. <i>Editing</i> material Pada 3DS Max | 65 |
| Gambar 4.29. <i>Presset List</i> Adobe Affter Effects..... | 65 |
| Gambar 4.30. Timeline Adobe After Effects | 66 |
| Gambar 4.31. Penggabungan Video, Musik dan Teks Opening | 66 |
| Gambar 4.32. Proses <i>Render</i> Video | 67 |
| Gambar 4.33. <i>Scene</i> 01 | 68 |
| Gambar 4.34. <i>Scene</i> 02 | 68 |
| Gambar 4.35. <i>Scene</i> 03 | 69 |
| Gambar 4.36. <i>Scene</i> 04 | 69 |
| Gambar 4.37. <i>Scene</i> 05 | 70 |
| Gambar 4.38. <i>Scene</i> 06 | 70 |
| Gambar 4.39. <i>Scene</i> 07 | 71 |
| Gambar 4.40. <i>Scene</i> 08 | 71 |
| Gambar 4.41. <i>Scene</i> 09 | 72 |
| Gambar 4.42. <i>Scene</i> 10 | 72 |
| Gambar 4.43. <i>Scene</i> 11 | 73 |
| Gambar 4.44. Grafik persentasi penilaian..... | 75 |

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengantar Penelitian

Lampiran 2. Dokumentasi Pelaksanaan

Lampiran 3. Kartu Bimbingan

Lampiran 4. Surat Pelaksanaan Penelitian

