

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
RINGKASAN .....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	5

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori .....	6
1. Modelling .....	6
2. Teknik Teknik Modeling .....	6
a. <i>Low Polygon Modelling</i> .....	6
3. Animasi .....	7
a. Pengertian Animasi.....	7
b. Jenis animasi .....	7
c. Prinsip Animasi .....	11
4. Animasi 3D.....	15
5. Media Penyuluhan .....	18
a. Definisi Media Penyuluhan.....	18
b. Peranan Media Penyuluhan.....	29
c. Bentuk Media Penyuluhan.....	29
d. Penyuluhan Kesehatan .....	20
6. <i>Junk food</i> .....	20
a. Definisi <i>junk food</i> .....	20
b. Makanan yang tergolong <i>junk food</i> .....	21
c. Bahaya <i>junk food</i> .....	24
7. Perangkat Lunak pendukung .....	30
a. 3D Max.....	30
b. Adobe After Effect CS6.....	31
c. Adobe Premier Pro CC.....	31

	d. Audacity .....	32
	B. Penelitian Terdahulu .....	33
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN</b>	
	A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	43
	B. Teknik Pengumpulan Data .....	43
	C. Alat dan Bahan Penelitian .....	45
	1. Alat .....	45
	2. Bahan.....	45
	D. Konsep Penelitian .....	46
<b>BAB IV</b>	<b>PEMBAHASAN</b>	
	A. Gambaran Umum Objek Penelitian .....	54
	B. Analisis Hasil .....	54
	1. <i>Tahap Pra Produksi</i> .....	54
	2. <i>Tahap Produksi</i> .....	59
	3. <i>Tahap Pasca Produksi</i> .....	64
	C. <i>Beta Test</i> .....	69
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b>	
	A. Simpulan .....	77
	B. Saran .....	77
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
	<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Literatur Penelitian Terdahulu .....	37
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> .....	56
Tabel 4.2 Daftar Responden.....	69
Tabel 4.3 Skala Jawaban .....	70
Tabel 4.4 Daftar Aspek Aspek Kuesioner .....	71
Tabel 4.5 Hasil Akhir Pengujian.....	76



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gerakan <i>anticipation</i> .....	11
Gambar 2.2 Gerakan <i>Squash</i> dan <i>Stretch</i> .....	12
Gambar 2.3 Gerakan <i>Secondary action</i> .....	14
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian.....	46
Gambar 3.2 Metode Pengembangan Sistem .....	49
Gambar 4.1 Adalah karakter moderator.....	55
Gambar 4.2 Proses pengambilan dan editing suara .....	69
Gambar 4.3 Proses pembuatan karakter.....	60
Gambar 4.6 <i>Texturing</i> karakter .....	61
Gambar 4.7 Proses pemberian cahaya ( <i>Lighting</i> ) .....	61
Gambar 4.8 Jendela <i>Environment and Efect</i> pada <i>SoftwareAutodesk 3ds Max</i> . ...	62
Gambar 4.9 proses Animation atau menggerakkan objek .....	63
Gambar 4.10 Proses rendering pada <i>software autodesk 3ds Max 2014</i> .....	64
Gambar 4.11 Proses <i>Editing animation and voic</i> .....	65
Gambar 4.12 Proses <i>Compositing and Visual effects</i> .....	66
Gambar 4.1 3 Proses import suara .....	66
Gambar 4.14 Penyesuaian suara .....	67
Gambar 4.15 <i>Preview and final dan render</i> menjadi video .....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Transkrip Wawancara

Lampiran 3. Tabel Kuesioner

Lampiran 4. Dokumentasi

