

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------|
| HALAMAN SAMPUL..... | i |
| HALAMAN JUDUL | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iv |
| HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN..... | v |
| HALAMAN MOTTO | vi |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xiv |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xvi |
| RINGKASAN..... | xvii |
| <i>ABSTRACT</i> | xviii |
| 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..... | 7 |
| 1. Multimedia | 7 |
| 2. Animasi | 11 |
| 3. Animasi 2D | 17 |
| 4. Animasi 3D | 18 |
| 5. <i>Rigging</i> | 19 |
| 6. <i>Software</i> Yang Digunakan | 21 |
| B. Penelitian Sebelumnya | 22 |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Tempat Waktu dan Penelitian..... | 27 |
| B. Metode Pengumpulan Data | 27 |
| C. Alat Dan Bahan Penelitian | 29 |
| 1. Alat | 29 |
| 2. Bahan | 30 |
| D. Konsep Penelitian | 30 |

| | |
|--|----|
| 1. Identifikasi masalah | 31 |
| 2. Metode Pengembangan Sistem | 32 |
| a. Tahap Pra Produksi | 33 |
| b. Tahap Produksi | 35 |
| c. Tahap Pasca Produksi | 37 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | |
| A. Analisis Hasil | 39 |
| 1. Tahap Pra-Produksi..... | 39 |
| a. Kebutuhan Dasar Perangkat..... | 39 |
| b. Ide Cerita | 40 |
| c. Tema Cerita..... | 41 |
| d. Skenario | 42 |
| e. Sketsa Model Objek | 43 |
| f. <i>Storyboard</i> | 44 |
| g. <i>Dubbing</i> | 47 |
| 2. Tahap Produksi..... | 47 |
| a. <i>Modelling</i> | 48 |
| b. <i>Texturing</i> | 48 |
| c. <i>Rigging</i> | 49 |
| d. <i>Lighting</i> | 52 |
| e. <i>Envirement effect</i> | 53 |
| f. <i>Animation</i> | 54 |
| g. <i>Rendering</i> | 56 |
| 3. Tahap Pasca-Produksi | 56 |
| a. <i>Editing</i> | 56 |
| b. <i>Edding Sound And Audio</i> | 57 |
| c. <i>Final Rendering</i> | 58 |
| d. <i>Distribusi</i> | 58 |
| B. Beta Test | 59 |
| BAB V PENUTUP | |
| A. Kesimpulan | 66 |
| B. Saran | 66 |
| DAFTAR PUSTAKA | |
| LAMPIRAN | |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu | 43 |
| Tabel 4.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) yang digunakan..... | 40 |
| Tabel 4.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>) yang digunakan..... | 40 |
| Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> | 43 |
| Tabel 4.4 Pertanyaan dalam kuesioner | 60 |
| Tabel 4.5 Jumlah titik responden..... | 61 |
| Tabel 4.6 Hasil akhir pengujian masyarakat..... | 65 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Definisi Multimedia..... | 9 |
| Gambar 2.2 Gerakan <i>Antisipation</i> | 13 |
| Gambar 2.3 Gerakan <i>Squash Dan Stretch</i> | 14 |
| Gambar 2.4 Gerakan <i>Secondary Action</i> | 16 |
| Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian | 31 |
| Gambar 3.2 Metode Pengembangan Sistem..... | 33 |
| Gambar 4.1 Sketsa Karakter Sebagai Moderator..... | 43 |
| Gambar 4.2 Proses Pengambilan Dan <i>Editing</i> Suara..... | 47 |
| Gambar 4.3 Hasil <i>Modelling</i> Karakter | 48 |
| Gambar 4.4 <i>Texturing</i> Pada Karakter Moderator | 49 |
| Gambar 4.5 Penambahan <i>Biped</i> Pada Proses <i>Rigging</i> | 50 |
| Gambar 4.6 Proses Penambahan Jari Dan Tangan | 50 |
| Gambar 4.7 Proses Penambahan Tulang Jari Pada Tangan..... | 51 |
| Gambar 4.8 Pemasangan Tulang Bagian Tangan..... | 51 |
| Gambar 4.9 Proses Pemasangan Tulang Bagian Kaki | 52 |
| Gambar 4.10 Proses Pemberian Cahaya (<i>Lighting</i>)..... | 53 |
| Gambar 4.11 Jendela <i>Environment And Effect</i> Pada <i>Software 3Dx Max</i> | 54 |
| Gambar 4.12 Proses <i>Animation</i> | 55 |
| Gambar 4.13 Proses <i>Rendering</i> | 56 |
| Gambar 4.14 Proses <i>Editing</i> | 57 |
| Gambar 4.15 Proses Import Surara..... | 57 |
| Gambar 4.16 Proses <i>Final and Rendering</i> | 58 |

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan
- Lampiran 2. Wawancara
- Lampiran 3. Surat izin penelitian
- Lampiran 4. Dokumentasi
- Lampiran 5. Kuesioner

