

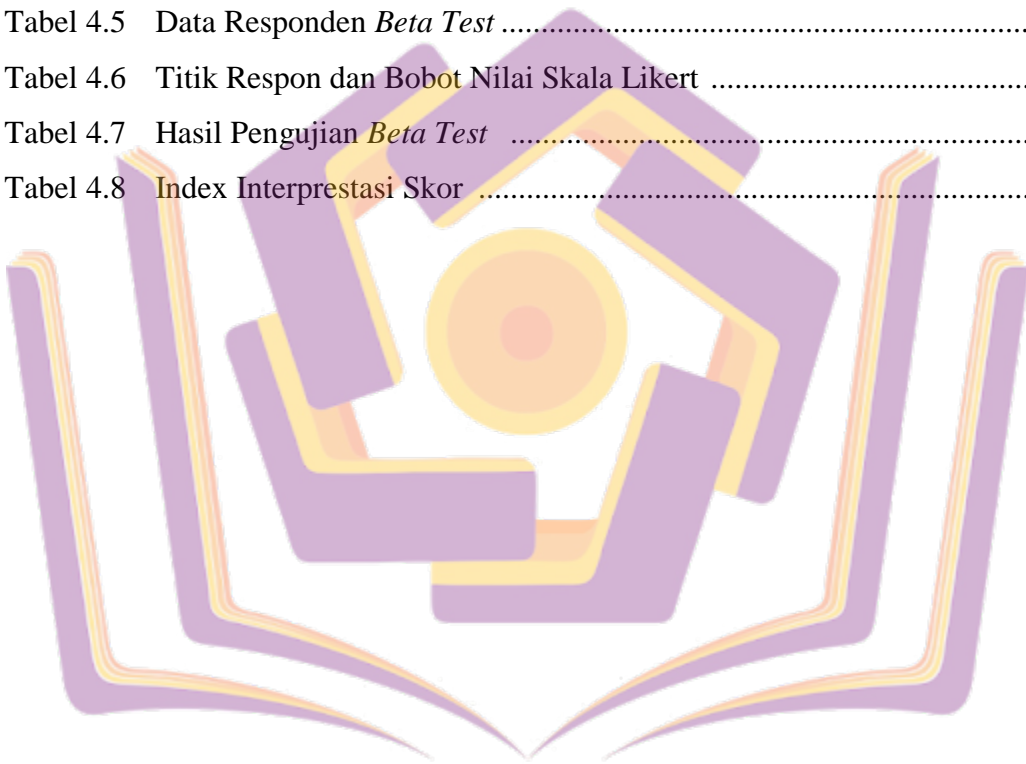
DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAAHAN	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTER LAMPIRAN	xiv
RINGKASAN	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat	7
1. Manfaat Teoritik	7
2. Manfaat Aplikatif	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
1. Wujud Benda	8
2. Sifat-sifat Benda	10
3. Perubahan Wujud Benda	11
4. Multimedia	15
5. Film	21

6. Animasi	22
7. Animasi 3 Dimensi	25
8. Prinsip Animasi	28
9. Edukasi	30
10. Software yang Digunakan	33
B. Hasil Penelitian Sebelumnya	36
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	40
B. Metode Pengumpulan Data	40
1. Observasi	40
2. Wawancara	40
3. Studi Pustaka	41
4. Kuisioner	41
C. Alat dan bahan Penelitian	42
1. Hardware	42
2. Software	43
D. Konsep Penelitian	44
1. Langkah-langkah Penelitian	44
2. Metode Pengembangan Sistem	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Hasil	52
B. Metode Pengembangan Sistem	52
1. <i>Pra Produksi</i>	52
2. <i>Produksi</i>	58
3. <i>Pasca Produksi</i>	64
4. Pengujian	66
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	78
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbandingan Penelitian Terdahulu	38
Tabel 4.1	<i>Hardware</i> Yang Digunakan	53
Tabel 4.2	<i>Software</i> Yang Digunakan	53
Tabel 4.3	<i>Storyboard</i>	55
Tabel 4.4	<i>Alpha Testing</i>	66
Tabel 4.5	Data Responden <i>Beta Test</i>	70
Tabel 4.6	Titik Respon dan Bobot Nilai Skala Likert	70
Tabel 4.7	Hasil Pengujian <i>Beta Test</i>	71
Tabel 4.8	Index Interpretasi Skor	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Grafik Pertimbangan Perlu Tidaknya Film Animasi Edukasi	
	Perubahan Wujud Benda	04
Gambar 2.1	Benda Padat	09
Gambar 2.2	Benda Cair	09
Gambar 2.3	Benda Gas	10
Gambar 2.4	Fase Perubahan Wujud Benda	11
Gambar 2.5	Pembekuan Pada Air Menjadi Es Batu	12
Gambar 2.6	Es yang Mencair	12
Gambar 2.7	Air yang Menguap Menjadi Uap Air	13
Gambar 2.8	Embun Air di Daun Saat Pagi Hari	13
Gambar 2.9	Hidrogen Padat yang Menyublim	14
Gambar 2.10	Salju di Musim Dingin	14
Gambar 2.11	Komponen Multimedia	15
Gambar 2.12	Jendela Autodesk 3Ds Max 2014	33
Gambar 2.13	Jendela Adobe Premier Pro CS6	34
Gambar 2.14	Tampilan Adobe Audition CS6	36
Gambar 3.1	Diagram Alur Penelitian	44
Gambar 4.1	Sketsa Karakter	54
Gambar 4.2	Proses Pengambilan dan Editing Suara	58
Gambar 4.3	Hasil <i>Modeling</i> Karakter	59
Gambar 4.4	<i>Texturing</i> Karakter	60
Gambar 4.5	Penambahan <i>Biped</i> Dalam Proses <i>Rigging</i>	60
Gambar 4.6	Proses Pemberin Cahaya (<i>Lighting</i>)	61
Gambar 4.7	Jendela <i>Environment and Effect</i> pada <i>Software Autodesk 3ds Max</i>	62
Gambar 4.8	Proses Animation	63
Gambar 4.9	Proses Rendering Pada <i>Software Autodesk 3ds Max 2014</i>	63
Gambar 4.10	Proses <i>Editing Animation and Voice</i>	64
Gambar 4.11	Proses Import Suara	65
Gambar 4.12	<i>Preview and Final dan Render</i> Menjadi Video	65

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 2 : Hasil Wawancara
- Lampiran 3 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 4 : Kuisisioner
- Lampiran 5 : Dokumentasi



