

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.....	xvi
RINGKASAN	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	

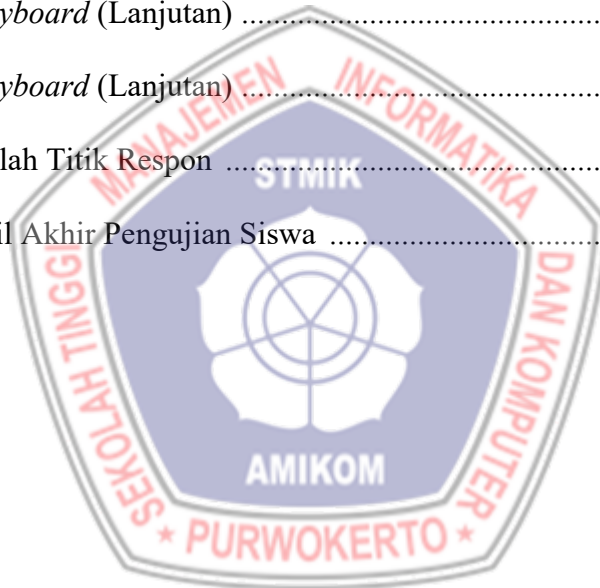
A.	Landasan Teori	9
1.	Multimedia	10
2.	Animasi	13
3.	Prinsip Animasi	14
4.	Video	19
5.	Animasi 3 Dimensi (3D)	20
6.	<i>Motion Graphic</i>	21
7.	Media Pembelajaran	22
8.	Software Yang Digunakan	26
9.	Energi Dalam Sistem Kehidupan	27
B.	Penelitian Sebelumnya	34
BAB III	METODE PENELITIAN	
A.	Tempat dan Waktu Penelitian	37
B.	Metode Pengumpulan Data	37
C.	Alat Dan Bahan Penelitian	39
D.	Konsep Penelitian	40
E.	<i>Beta Test</i>	49
BAB IV	PEMBAHASAN	
A.	Gambaran Objek Penelitian	52
B.	Analisis Hasil	53
1.	<i>Concept Development</i>	53
2.	<i>Pre Production</i>	57
3.	<i>Animation Production</i>	62

4. <i>Post Production</i>	67
C. Hasil <i>Beta Test</i>	72
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	80
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Siswa di bawah KKM	3
Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian Sebelumnya	36
Tabel 3.1 Metode Kuesioner	51
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	59
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> (Lanjutan)	60
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i> (Lanjutan)	61
Tabel 4.4 <i>Storyboard</i> (Lanjutan)	62
Tabel 4.5 Jumlah Titik Respon	74
Tabel 4.6 Hasil Akhir Pengujian Siswa	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Definisi Multimedia	11
Gambar 2.2 Gabungan antara <i>Timing</i> dan <i>Arc</i>	15
Gambar 2.3 <i>Squash and stretch</i>	16
Gambar 2.4 <i>Anticipation</i>	17
Gambar 2.5 <i>Key Pose</i>	18
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian	40
Gambar 3.2 Alur Pembuatan Video Animasi <i>Animation Workflow</i>	42
Gambar 4.1 <i>Dubbing Suara</i>	54
Gambar 4.2 <i>Background</i> Animasi	55
Gambar 4.3 <i>Element</i> Tanah	56
Gambar 4.4 <i>Editing</i> suara atau <i>Visual Track</i>	57
Gambar 4.5 <i>Sketsa</i> Karakter Ka Adam	63
Gambar 4.6 Proses Pembuatan Karakter Ka Adam	63
Gambar 4.7 <i>Texturing</i> Karakter Ka Adam	64
Gambar 4.8 Penambahan <i>biped</i>	64
Gambar 4.9 Gerakan <i>Motion Capture</i>	65
Gambar 4.10 <i>Animation Blocking</i>	66
Gambar 4.11 <i>Lip Syncing</i>	66
Gambar 4.12 Menggerakkan Badan	67
Gambar 4.13 Pembuatan <i>Background</i>	68
Gambar 4.14 Pemberian <i>Lighting</i>	68

Gambar 4.15 Pengaturan Hasil <i>Rendering</i>	69
Gambar 4.16 Pemberian <i>effect Opening</i>	70
Gambar 4.17 Pengaturan hasil <i>Render</i>	70
Gambar 4.18 Pemberian suara atau <i>dubbing</i>	71
Gambar 4.19 Pemberian <i>backsound</i>	72
Gambar 4.20 <i>Mixing</i> Suara	72
Gambar 4.21 Pemberian <i>Title and Credits</i>	73
Gambar 4.22 Merupakan hasil <i>Output</i>	73



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 2. Wawancara
- Lampiran 3. Daftar Nilai siswa kelas VII Semester Ganjil
- Lampiran 4. Prosentase Nilai Siswa
- Lampiran 5. Kuisisioner
- Lampiran 6. Hasil Kuisisioner
- Lampiran 7. Dokumentasi
- Lampiran 8. Surat Instansi

