

DAFTAR ISI

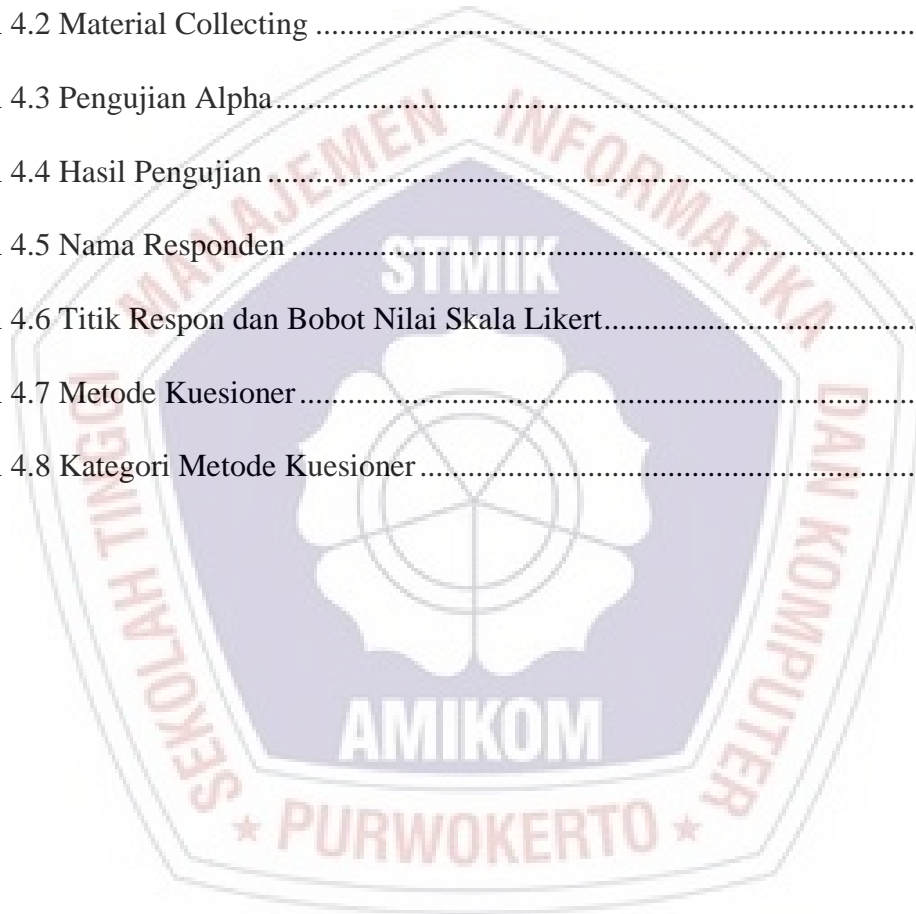
HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
RINGKASAN.....	xvii
ABSTRAK.....	xviii
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
1. Dongeng.....	7
a. Pengertian Dongeng	7
b. Implementasi Dongeng Dalam Keluarga.....	9
2. Multimedia.....	10
a. Definisi Multimedia.....	11
b. Karakteristik Multimedia.....	12
c. Penggunaan Multimedia	13
3. Animasi	14
a. Prinsip Animasi.....	14
b. Jenis Animasi.....	18
4. Animasi 2D.....	20
5. Android.....	21
a. Pengertian Android.....	21
b. Versi Android	22
6. Adobe Flash.....	23
a. Pengertian Adobe Flash.....	23
b. Adobe Flash CS6	23
7. Adobe Photoshop.....	24
8. Adobe Audition CS6	24
a. Pengertian Adobe Audition CS6	24
b. Fitur Baru Adobe Audition CS6.....	25
B. Penelitian Sebelumnya	26

BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Metode Pengumpulan Data.....	31
	B. Alat Dan Bahan Penelitian.....	32
	C. Konsep Penelitian.....	33
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Analisis Hasil	36
	1. Pengonsepan (<i>Concept</i>).....	36
	2. Perancangan (<i>Design</i>).....	37
	3. Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>).....	49
	4. Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	54
	5. Pengujian (<i>Testing</i>).....	61
	6. Distribusi (<i>Distribution</i>).....	71
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan.....	72
	B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN-LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Versi Android.....	22
Tabel 2.2 Penelitian Sebelumnya.....	29
Tabel 4.1 Storyboard.....	38
Tabel 4.2 Material Collecting	49
Tabel 4.3 Pengujian Alpha.....	61
Tabel 4.4 Hasil Pengujian	62
Tabel 4.5 Nama Responden	64
Tabel 4.6 Titik Respon dan Bobot Nilai Skala Likert.....	64
Tabel 4.7 Metode Kuesioner.....	65
Tabel 4.8 Kategori Metode Kuesioner.....	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambaran Definisi Multimedia.....	12
Gambar 2.2 Anticipation.....	15
Gambar 2.3 Squash dan Stretch	15
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia.....	33
Gambar 4.1 Bagan Stuktur Navigasi Media Komunikasi Antara Orang Tua Dengan Anak Usia Dini	47
Gambar 4.2 Tampilan Awal (<i>logo</i>).....	55
Gambar 4.3 Tampilan Awal (<i>loading</i>).....	55
Gambar 4.4 Menu Utama Aplikasi	56
Gambar 4.5 Menu Tampilan Tentang.....	56
Gambar 4.6 Menu Tampilan Informasi.....	57
Gambar 4.7 Tampilan Menu Keluar	57
Gambar 4.8 Tampilan Judul Dongeng Pertama.....	58
Gambar 4.9 Tampilan Dongeng Pertama.....	59
Gambar 4.10 Tampilan Judul Dongeng Kedua.....	59
Gambar 4.11 Tampilan Dongeng Kedua	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Hasil Kuesioner

Lampiran 3. Jurnal Penelitian Sebelumnya

