

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	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.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
RINGKASAN.....	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	6
1. Trailer	6
2. Video	6
3. Animasi	7
4. Multimedia.....	19

	5. Cerita Rakyat	26
	6. Software yang digunakan	27
	a. 3ds Max	27
	b. Adobe Premiere	27
	c. Adobe Audition	27
	B. Penelitian Sebelumnya	28
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Waktu Penelitian	32
	B. Metode Pengumpulan Data	32
	C. Alat Dan Bahan Penelitian	34
	1. Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	34
	2. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	34
	3. Bahan	35
	D. Konsep Penelitian.....	35
	1. Langkah-langkah Penelitian	35
	2. Metode Pengembangan Sistem	36
	a. <i>Pre-Production</i>	37
	b. <i>Production</i>	39
	c. <i>Post-Production</i>	41
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian	43
	B. Analisis Hasil	43
	1. Tahap Pra-Produksi.....	43
	a. Ide Cerita	44
	b. Tema Cerita	44
	c. Skenario / <i>Script</i>	44
	d. Sketsa model <i>object</i> atau karakter	44
	e. <i>Storyboard</i>	47
	f. <i>Take voice</i>	49
	2. Tahap Produksi	50
	a. <i>Modeling</i>	50

	<i>b. Texturing</i>	51
	<i>c. Lighting</i>	52
	<i>d. Environment effect</i>	52
	<i>e. Animation</i>	53
	<i>f. Rendering</i>	54
	3. Tahap Pasca-Produksi	55
	<i>a. Editing</i>	55
	<i>b. Compositing and visual effect</i>	56
	<i>c. Adding Sound and audio</i>	57
	<i>d. Preview and final</i>	58
	<i>e. Penyajian</i>	58
	C. Test	59
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	59
	B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kuisisioner pengetahuan tentang asal usul Banjarnegara.....	3
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	31
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	47
Tabel 4.17 Pertanyaan dalam kuisisioner.....	60
Tabel 4.18 Jumlah Titik Respon.....	60
Tabel 4.19 Hasil Akhir Pengujian Masyarakat.....	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Definisi Multimedia	21
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian	35
Gambar 3.2 Tahap Pengembangan Sistem	37
Gambar 4.1 Sketsa model objek Kyai Maliau	45
Gambar 4.2 adalah karakter Giri Wasiat.....	45
Gambar 4.3 adalah karakter Giri Pit	46
Gambar 4.5 adalah <i>take voice</i>	49
Gambar 4.5 adalah Proses pengambilan dan editing suara	50
Gambar 4.6 adalah Proses pembuatan karakter.....	51
Gambar 4.7 adalah <i>Texturing</i> karakter	51
Gambar 4.8 adalah Proses pemberian cahaya (<i>Lighting</i>).....	52
Gambar 4.9 adalah Jendela <i>Environment and Effect</i>	52
Gambar 4.10 adalah animation atau menggerakkan objek	54
Gambar 4.11 adalah <i>Setting</i> untuk proses <i>rendering</i>	55
Gambar 4.12 adalah Proses <i>Editing animation and voice</i>	55
Gambar 4.13 adalah Proses <i>Compositing and Visual effects</i>	56
Gambar 4.14 adalah Proses import suara	57
Gambar 4.16 adalah <i>Preview and final dan render</i> menjadi video.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan
- Lampiran 2. Wawancara
- Lampiran 3. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 4. Kuisisioner
- Lampiran 5. Dokumentasi

