

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	ix
HALAMAN DAFTAR ISI.....	x
HALAMAN DAFTAR TABEL	xv
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xvi
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
RINGKASAN	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
1. Animasi	8
a. 2 Dimensi	8
b. Prinsip Animasi	10
2. <i>Storyboard</i>	14
3. <i>Motion Graphic</i>	15

4.	Media	15
5.	Fungsi Media	17
6.	Pakaian Adat Pulau Jawa	18
B.	Software Yang Digunakan	22
1.	<i>Adobe Flash CS6</i>	22
2.	<i>Adobe Audition CS 6</i>	31
3.	<i>Adobe Photoshop CS6</i>	31
4.	<i>Adobe After Effects Cs6</i>	33
C.	Penelitian Sebelumnya	34
BAB III METODE PENELITIAN		
A.	Waktu dan Tempat Penelitian	37
B.	Metode Pengumpulan Data	37
C.	Alat dan Bahan Penelitian	38
D.	Konsep Penelitian	42
1.	Tahap Pra Produksi	43
a.	Konsep/ide cerita	43
b.	Cerita dan Skenario	44
c.	<i>Storyboard</i>	44
d.	<i>Sound Record/Dubbing</i>	44
2.	Tahap Produksi	44
a.	<i>Drawing</i>	44
b.	<i>Coloring</i>	45
c.	Tahap Penganimasian	45
3.	Tahap Pasca Produksi	45
a.	<i>Editing</i>	45
b.	<i>Rendering</i>	46
c.	Konversi ke CD	46
d.	Distribusi	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
A.	Gambaran Objek Penelitian.....	47
B.	Analisa Hasil.....	47

1. Tahap Pra Produksi	47
a. Analisa Piranti	48
b. Menentukan Ide Cerita	49
c. <i>Storyboard</i>	51
d. <i>Design</i>	55
2. Tahap Produksi	58
a. <i>Drawing</i>	58
b. <i>Coloring</i>	60
c. Tahap Menganimasi	60
d. <i>Backsound</i>	62
e. Musik dan <i>Sound Effect</i>	64
3. Tahap Pasca Produksi	66
a. <i>Editing</i>	66
b. <i>Rendering</i>	66
c. Hasil Perhitungan Kuisisioner	67
d. Distribusi Video	67
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	68
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Data siswa kelas 6 SDN 2 Pandak yang kesulitan belajar mata pelajaran Seni Budaya dengan pokok bahasan pakaian adat pulau Jawa	3
Tabel 1.2. Nilai Ulangan Mata Pelajaran Kelas 6.....	4
Table 2.1. Penelitian Sebelumnya.....	36
Tabel 4.1. Analisa Kebutuhan <i>Hardware</i>	48
Tabel 4.2. <i>Storyboard</i>	51



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Anticipation</i>	10
Gambar 2.2. <i>Squash dan Stretch</i>	10
Gambar 2.3. <i>Secondary Action</i>	13
Gambar 2.4. Tampilan Awal Adobe Flash	24
Gambar 2.5. Gambar <i>Panel Properties</i>	28
Gambar 2.6. Gambar Panel <i>Action Script</i>	29
Gambar 2.7. Gambar Panel <i>Frame</i>	29
Gambar 2.8. Gambar Panel <i>Scene</i>	30
Gambar 2.9. Gambar Panel <i>Timeline</i>	30
Gambar 2.10. Gambar Panel <i>Layer</i>	31
Gambar 2.11. Gambar Panel <i>Adobe Photoshop CS6</i>	32
Gambar 3.1 Karakter Pakaian Adat Banten	39
Gambar 3.2 Karakter Pakaian Adat DKI Jakarta	40
Gambar 3.3 Karakter Pakaian Adat D.I.Yogyakarta.....	40
Gambar 3.4 Karakter Pakaian Adat Jawa Barat.....	41
Gambar 3.5 Karakter Pakaian Adat Jawa Tengah	41
Gambar 3.6 Karakter Pakaian Adat Jawa Timur	42
Gambar 3.7 Metode Pengembangan Sistem (M.Suyanto, 2006).....	43
Gambar 4.1 Video Animasi.....	50
Gambar 4.2 Karakter Pakaian Adat Banten	55
Gambar 4.3 Karakter Pakaian Adat DKI Jakarta	56
Gambar 4.4 Karakter Pakaian Adat D.I.Yogyakarta.....	56
Gambar 4.5 Karakter Pakaian Adat Jawa Barat.....	57
Gambar 4.6 Karakter Pakaian Adat Jawa Tengah	57
Gambar 4.7 Karakter Pakaian Adat Jawa Timur	58
Gambar 4.8 <i>Drawing</i> Karakter.....	59
Gambar 4.9 <i>Drawing background</i>	59
Gambar 4.10 Pewarnaan Karakter	60

Gambar 4.11 Tahap menganimasi.....	61
Gambar 4.12 <i>Backsound</i>	62
Gambar 4.13 <i>Backsound</i>	63
Gambar 4.14 <i>Backsound</i>	63
Gambar 4.15 Musik dan <i>Sound Effect</i>	65
Gambar 4.16 Musik dan <i>Sound Effect</i>	65
Gambar 4.17 <i>Rendering</i>	67



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Hasil Kuisioner
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 3. Hasil Wawancara
- Lampiran 4. Foto-foto Dokumentasi
- Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian

