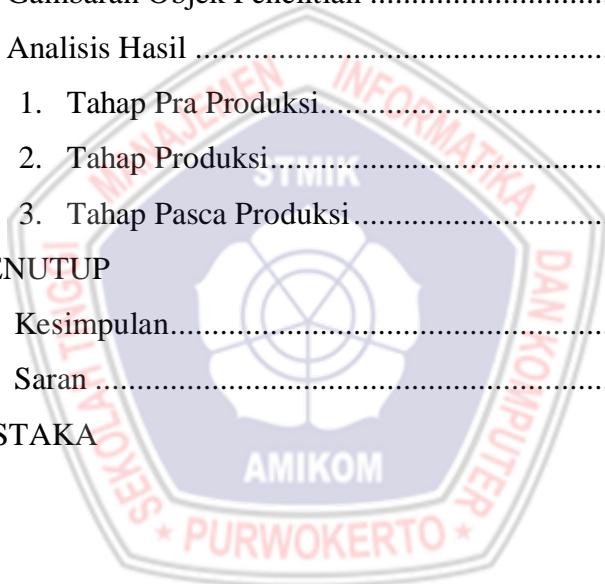


## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
RINGKASAN .....	xvii
ABSTRAK .....	xviii
<b>BAB I    PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II    TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	7
1. Pengertian Multimedia .....	7
2. Manfaat Multimedia .....	8
3. Animasi .....	9
4. Teknik <i>Morphing</i> .....	15
5. Iklan Layanan Masyarakat .....	17
6. Adobe Premier Pro Cs6 .....	18

	7. Adobe Audition Cs6 .....	18
	8. 3DsMAX 2014.....	19
	B. Penelitian Sebelumnya .....	20
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN</b>	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian .....	26
	B. Metode Pengumpulan Data .....	26
	C. Alat Dan Bahan Penelitian .....	28
	D. Konsep Penelitian .....	29
<b>BAB IV</b>	<b>PEMBAHASAN</b>	
	A. Gambaran Objek Penelitian .....	38
	B. Analisis Hasil .....	38
	1. Tahap Pra Produksi.....	39
	2. Tahap Produksi.....	45
	3. Tahap Pasca Produksi.....	54
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b>	
	A. Kesimpulan.....	58
	B. Saran .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
<b>LAMPIRAN</b>		



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Literatur Penelitian Terdahulu .....	23
Tabel 3.1 Kerangka Pemikiran.....	30
Tabel 4.1 Perangkat Keras yang Digunakan .....	39
Tabel 4.2 Perangkat Lunak yang Digunakan .....	39
Tabel 4.3 Tabel <i>Storyboard</i> .....	42



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia .....	8
Gambar 2.2 Animasi <i>Morpher</i> .....	17
Gambar 4.1 Sketsa Karakter Sebagai Moderator .....	41
Gambar 4.2 Sketsa Botol Minyak Ikan .....	41
Gambar 4.3 Hasil <i>Modeling</i> Karakter .....	45
Gambar 4.4 <i>Texturing</i> Karakter .....	46
Gambar 4.5 Proses Pembuatan Mimik Wajah .....	48
Gambar 4.6 Proses pembuatan mimik wajah .....	48
Gambar 4.7 Proses Pembuatan Raut Wajah Menggunakan menu <i>Pick From Scen</i> .....	49
Gambar 4.8 Proses Pembuatan Raut Wajah Senyum .....	49
Gambar 4.9 Proses Pengecekan Antar <i>Biped</i> .....	50
Gambar 4.10 Proses Pembuatan Cahaya ( <i>Lighting</i> ) .....	51
Gambar 4.11 <i>Jendela Enironment And Effect</i> .....	52
Gambar 4.12 Proses <i>Animation</i> .....	53
Gambar 4.13 Proses <i>Rendering</i> .....	54
Gambar 4.14 Proses <i>Editing Animation And Voice</i> .....	54
Gambar 4.15 Proses <i>Compositing And Visual Effect</i> .....	55
Gambar 4.16 Proses <i>Import Suara</i> .....	56
Gambar 4.17 Proses <i>Preview And Final</i> .....	56

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 2. Daftar Wawancara
- Lampiran 3. Foto dokumentasi Penelitian
- Lampiran 4. Surat Ijin Penelitian

