

## 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.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
RINGKASAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	9
1. Implementasi.....	9
2. Multimedia.....	9
3. Animasi.....	12
4. Teknik Rigging.....	13
5. Manfaat Animasi.....	15
6. Prinsip Animasi.....	16

	7. Liveshoot .....	20
	8. Promosi.....	23
	9. Tempat Wisata.....	23
	B. Software yang digunakan.....	24
	1. 3D Studio Max 2014.....	24
	2. Adobe Premiere Pro CS6.....	25
	3. Adobe Audition .....	25
	C. Penelitian Sebelumnya .....	26
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN</b>	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian .....	33
	B. Metode Pengumpulan Data .....	33
	C. Alat Dan Bahan Penelitian .....	35
	D. Konsep Penelitian.....	36
	E. Pengujian dan Pendistribusian .....	41
<b>BAB IV</b>	<b>PEMBAHASAN</b>	
	A. Gambaran Objek Penelitian .....	44
	B. Analisis Hasil .....	44
	1. Tahap Pra-Produksi .....	44
	2. Tahap Produksi .....	51
	3. Tahap Pasca-Prduksi.....	64
	C. Pengujian.....	66
	D. Pendistribusian .....	80
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b>	
	A. Kesimpulan .....	81
	B. Saran.....	82
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
	<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Grafik Pengunjung .....	2
Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya .....	29
Tabel 4.1 Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	45
Tabel 4.2 Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	45
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i> .....	49
Tabel 4.4 Pengujian <i>Alpha</i> .....	67
Tabel 4.5 Nama-Nama Responden .....	69
Tabel 4.6 Daftar Pernyataan.....	71
Tabel 4.7 Skala Jawaban .....	72
Tabel 4.8 Hasil Tanggapan Responden.....	72
Tabel 4.9 Jumlah Titik Responden .....	74
Tabel 4.10 Hasil Akhir Responden.....	79

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Konsep Penelitian.....	36
Gambar 4.1 Proses Pengambilan dan Editing Suara.....	51
Gambar 4.2 Tampilan Awal Alun-alun Banjarnegara.....	52
Gambar 4.3 Pintu Masuk Tempat Wisata.....	53
Gambar 4.4 Puncak Bukit Asmara Situk.....	54
Gambar 4.5 Tempat Foto Jembatan Gantung.....	55
Gambar 4.6 Tempat Foto Rumah Pohon.....	55
Gambar 4.7 Tempat Foto Becak Gantung.....	56
Gambar 4.8 Tempat Foto Kursi Atas Awan.....	57
Gambar 4.9 Baliho Tempat Wisata.....	58
Gambar 4.10 Hasil Model Karakter.....	59
Gambar 4.11 Model Karakter Moderator.....	60
Gambar 4.12 Texturing Karakter.....	60
Gambar 4.13 Proses Lighting.....	61
Gambar 4.14 Proses Rigging.....	62
Gambar 4.15 Proses Animation.....	63
Gambar 4.16 Proses Editing Animation and Voice.....	64
Gambar 4.17 Proses adding sound and audio.....	65
Gambar 4.18 Preview and final.....	66
Gambar 4.19 Publikasi Video Pengenalan Tempat Wisata.....	80

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Hasil Wawancara

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian

Lampiran 4. Hasil Kuesioner

Lampiran 5. Dokumentasi

