

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	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
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. <i>Smatphone</i>	6
	2. <i>Multimedia</i>	11
	3. Animasi	17
	4. Animasi Komputer	26
	5. Perangkat Lunak (<i>Software</i>) yang digunakan	28
	B. Penelitian Sebelumnya	32
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian	39
	B. Metode Pengumpulan Data.....	39
	C. Alat Dan Bahan Penelitian.....	42
	D. Konsep Penelitian.....	43
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian	49
	B. Analisis Hasil	49
	1. Tahap Pra Produksi.....	49
	2. Tahap Produksi	59
	3. Pasca Produksi (Tahap Akhir).....	72
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	78
	B. Saran.....	79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Sebelumnya.....	37
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> Si Jambul.....	51
Tabel 4.2 Tabel ALPHA <i>Testing</i>	76
Tabel 4.3 Tabel BETA <i>Testing</i>	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambaran Definisi Multimedia.....	13
Gambar 2.2 Anticipation.....	22
Gambar 2.3 Squash dan Stretch	23
Gambar 2.4 Secondary Action.	24
Gambar 3.1 Kerangka Kerja Penelitian	43
Gambar 3.2 Alur Tahap 3P	44
Gambar 4.1 Blueprint Si Jambul.....	60
Gambar 4.2 Blueprint Si Ope.....	60
Gambar 4.3 Proses Modeling Karakter.....	61
Gambar 4.4 Model Karakter Si Jambul	62
Gambar 4.5 Model Karakter Si Ope	62
Gambar 4.6 <i>Texturing</i> Karakter Si Jambul	63
Gambar 4.7 <i>Texturing</i> Karakter Si Ope	64
Gambar 4.8 <i>Biped (Skeleton)</i>	64
Gambar 4.9 Proses <i>Rigging</i> Karakter Si Jambul.....	65
Gambar 4.10 Proses <i>Rigging</i> Karakter Si Ope.....	66
Gambar 4.11 Penambahan <i>Helper</i> Karakter Si Jambul	67
Gambar 4.12 Penambahan <i>Helper</i> Karakter Si Ope	67
Gambar 4.13 Proses Pengaturan Kamera dan Pencahayaan	68
Gambar 4.14 Proses Animasi Karakter.....	69
Gambar 4.15 Proses Animasi Bagian Tubuh	69

Gambar 4.16 Proses Animasi Bagian Wajah	70
Gambar 4.17 Proses <i>Dubbing</i> (Perekaman Suara).....	71
Gambar 4.18 Proses <i>Rendering Perscene</i>	71
Gambar 4.19 Penggabungan <i>Scene</i>	72
Gambar 4.20 Penambahan <i>Effect Video</i>	73
Gambar 4.21 Penambahan Suara (Dubbing dan Musik).....	74
Gambar 4.22 Proses <i>Rendering Akhir</i>	75



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Surat Kerjasama dengan SD Negeri 3 Grendeng

Lampiran 3. Data dan Dokumentasi Hasil Wawancara

Lampiran 5. Hasil dan Dokumentasi Ketika Alfa *Testing*

Lampiran 6. Hasil dan Dokumentasi Ketika Beta *Testing*

