

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR DIAGRAM.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
RINGKASAN	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
1. Manfaat Teoretis	6

2. Manfaat Aplikatif	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Multimedia.....	7
2. Video.....	13
3. Animasi komputer	17
4. Animasi 3 Dimensi	18
5. Penyuluhan	27
6. Tata Cara Pernikahan.....	37
7. Software Yang Digunakan.....	39
a. <i>AutoDesk 3Ds Max 2014</i>	39
b. <i>Affter Effect CS6</i>	41
c. <i>Adobe Audition CS6</i>	43
B. Penelitian Sebelumnya	45
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	49
B. Metode Pengumpulan Data	49
1. Metode Wawancara	49
2. Metode Observasi	50
C. Alat dan Bahan Penelitian	50
1. Perangkat Keras	50
2. Perangkat lunak	51
D. Metode Pengembangan.....	52

1. Tahap Pra Produksi	53
2. Tahap Produksi.....	54
3. Tahap Pasca Produksi.....	56

BAB IV PEMBAHASAN

1. Tahap pra produksi	58
a. Ide dan konsep	58
b. Skenario.....	59
c. Sketsa model objek atau karakter.....	61
d. Storyboard	62
e. Take voice and music background	64
2. Tahap Produksi.....	64
a. <i>Modelling</i>	64
b. <i>Modelling enviroment</i>	71
c. <i>Ringging</i>	74
d. Animasi.....	77
e. <i>Rendering</i>	78
3. Tahap Pasca Produksi	79
a. <i>Editing animation and voice</i>	79
b. <i>Compositing and visual effect</i>	80
c. <i>Adding sound and audio</i>	81
d. <i>Preview and final</i>	82
e. <i>Testing</i>	83

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	91
B. Saran	91

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.1 Data Pengamatan Pengetahuan Masyarakat..... 4



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbedaan Dengan Penelitian Sebelumnya.....	47
Tabel 3.1	Perangkat Keras	51
Tabel 3.2	Perangkat Lunak	51
Tabel 4.1	<i>Storyboard</i>	62
Tabel 4.2	Nama Responden	84
Tabel 4.3	Daftar Pertanyaan	85
Tabel 4.4	Persentase Nilai.....	86
Tabel 4.5	Hasil <i>Beta Test</i> Aspek Pengujian 1	86
Tabel 4.6	Hasil <i>Beta Test</i> Aspek Pengujian 2.....	87
Tabel 4.7	Hasil <i>Beta Test</i> Aspek Pengujian 3.....	88
Tabel 4.8	Hasil <i>Beta Test</i> Aspek Pengujian 4.....	89
Tabel 4.9	Hasil <i>Beta Test</i> Aspek Pengujian 5.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Definisi Multimedia.....	9
Gambar 2.2	Gerakan <i>anticipation</i>	21
Gambar 2.3	Gerakan <i>Squash</i> dan <i>Stretch</i>	21
Gambar 2.4	Gerakan <i>Secondary action</i>	23
Gambar 2.5.	Area Kerja <i>After Effect CS6</i>	41
Gambar 2.6.	Tampilan <i>Adobe Audition CS6</i>	44
Gambar 3.1.	Metode Pengembangan Waterfall	52
Gambar 4.1.	Sketsa Karakter Pria	61
Gambar 4.2.	Sketsa Karakter Wanita	61
Gambar 4.3.	Penggunaan <i>Adobe Audition</i>	64
Gambar 4.4.	Pembuatan Karakter Dari <i>Box</i>	65
Gambar 4.5.	Pembentukan <i>Objek Box</i> Sebagai Kaki <i>Karakter</i>	66
Gambar 4.6.	Pembentukan Bagian Badan Bawah Karakter.....	67
Gambar 4.7.	Pembentukan Badan Karakter	68
Gambar 4.8.	Pembentukan Bentuk Dasar Kepala	69
Gambar 4.9.	Pembentukan Hidung Dan Mulut.....	69
Gambar 4.10.	Menggabungkan Objek Kepala Dan Badan	70
Gambar 4.11.	Membentuk Wajah Dan Rambut Karakter	71
Gambar 4.12.	Pembuatan <i>Enviroment</i> Ruangn KUA Sumbang.....	72
Gambar 4.13.	Penerapan <i>Texture</i> Pada Objek Ruangn	73
Gambar 4.14.	Mengatur Letak Cahaya <i>Omni</i> Dalam Ruangn.....	74

Gambar 4.15. Karakter Sebelum Proses <i>Rigging</i>	75
Gambar 4.16. Penambahan <i>biped</i> dalam proses <i>rigging</i>	75
Gambar 4.17. Penyesuaian ukuran <i>biped</i> dengan karakter	76
Gambar 4.18. <i>Objek</i> karakter setelah proses <i>rigging</i>	77
Gambar 4.19. Proses <i>setting fps</i> dan animasi	78
Gambar 4.20. Proses <i>rendering</i> animasi menjadi gambar	79
Gambar 4.21. Proses <i>editing</i> animasi pada <i>3DS max 2014</i>	80
Gambar 4.22. Proses <i>compositing and visual effect</i>	81
Gambar 4.23. Proses penambahan suara pada <i>after effect cs6</i>	82
Gambar 4.24. Proses <i>preview and final render</i> pada <i>after effect cs6</i>	83



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 2. Daftar Wawancara
- Lampiran 3. Daftar Wawancara (Masyarakat)
- Lampiran 4. Kartu Izin Penelitian
- Lampiran 5. Foto Dokumentasi

