

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 | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| RINGKASAN | xvi |
| <i>ABSTRACT</i> | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 6 |
| C. Batasan Masalah | 6 |
| D. Tujuan Penelitian | 7 |
| E. Manfaat Penelitian | 7 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | |
| A. Landasan Teori | 9 |
| 1. Film | 9 |
| 2. Animasi | 13 |
| 3. Multimedia | 22 |
| 4. Bahasa Indonesia | 29 |
| 5. Materi Fabel | 30 |
| 6. Software yang digunakan | 31 |
| a. Autodesk 3Ds Max | 31 |

| | | |
|---------|---|----|
| | b. Adobe Premiere | 31 |
| | c. Adobe Audition | 32 |
| | B. Penelitian Sebelumnya | 32 |
| BAB III | METODE PENELITIAN | |
| | A. Waktu dan Tempat Penelitian | 36 |
| | B. Metode Pengumpulan Data | 36 |
| | C. Alat Dan Bahan Penelitian | 38 |
| | 1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) | 38 |
| | 2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>)..... | 38 |
| | 3. Bahan | 39 |
| | D. Konsep Penelitian | 39 |
| | 1. Langkah-langkah Penelitian | 39 |
| | 2. Metode Pengembangan Sistem | 40 |
| | a. Tahap Pra Produksi | 42 |
| | b. Tahap Produksi | 43 |
| | c. Tahap Pasca Produksi | 45 |
| BAB IV | PEMBAHASAN | |
| | A. Gambaran Objek Penelitian | 47 |
| | B. Analisis Hasil | 47 |
| | 1. Tahap Pra-Produksi..... | 47 |
| | a. Kebutuhan Dasar Perangkat | 48 |
| | b. Ide dan Konsep | 49 |
| | c. Sinopsis | 49 |
| | d. Skenario/ <i>script</i> | 49 |
| | e. Sketsa model <i>object</i> atau karakter | 50 |
| | f. <i>Storyboard</i> | 51 |
| | g. <i>Take voice and music background</i> | 54 |
| | 2. Tahap Produksi..... | 55 |
| | a. <i>Modeling</i> | 55 |
| | b. <i>Texturing</i> | 56 |
| | c. <i>Lighting</i> | 57 |

| | |
|---|----|
| d. <i>Environment effect</i> | 58 |
| e. <i>Animation</i> | 59 |
| f. <i>Rendering</i> | 60 |
| 3. Tahap Pasca-Produksi | 61 |
| a. <i>Editing animation and voice</i> | 61 |
| b. <i>Compositing and visual effect</i> | 62 |
| c. <i>Adding Sound and audio</i> | 62 |
| d. <i>Preview and final</i> | 64 |
| e. <i>Burn to tape</i> | 64 |
| BAB V PENUTUP | |
| A. Kesimpulan..... | 65 |
| B. Saran | 65 |
| DAFTAR PUSTAKA | |
| LAMPIRAN | |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 1.1 Hasil Kuesioner Survey | 3 |
| Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu..... | 34 |
| Tabel 4.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) yang digunakan | 47 |
| Tabel 4.2 Perangkat lunak (<i>software</i>) yang digunakan | 47 |
| Tabel 4.3 <i>Storyboard</i> | 50 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Definisi Multimedia | 21 |
| Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian | 35 |
| Gambar 3.2 Tahap Pengembangan Sistem | 37 |
| Gambar 4.1 Sketsa model objek karakter | 45 |
| Gambar 4.2 adalah karakter..... | 45 |
| Gambar 4.3 adalah karakter..... | 46 |
| Gambar 4.4 adalah <i>take voice</i> | 49 |
| Gambar 4.5 adalah Proses pengambilan dan editing suara | 50 |
| Gambar 4.6 adalah Proses pembuatan karakter | 51 |
| Gambar 4.7 adalah <i>Texturing</i> karakter | 51 |
| Gambar 4.8 adalah Proses pemberian cahaya (<i>Lighting</i>) | 52 |
| Gambar 4.9 adalah Jendela <i>Environment and Effect</i> | 52 |
| Gambar 4.10 adalah animation atau menggerakkan objek | 54 |
| Gambar 4.11 adalah <i>Setting</i> untuk proses <i>rendering</i> | 55 |
| Gambar 4.12 adalah Proses <i>Editing animation and voice</i> | 55 |
| Gambar 4.13 adalah Proses <i>Compositing and Visual effects</i> | 56 |
| Gambar 4.14 adalah Proses import suara | 57 |
| Gambar 4.16 adalah <i>Preview and final dan</i> render menjadi video | 58 |

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Wawancara

Lampiran 3. Kuesioner

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian

Lampiran 5. Dokumentasi

