

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
B. Penelitian Sebelumnya.....	16
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	21
B. Metode Pengumpulan Data.....	21
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	22
D. Konsep Penelitian	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	67
B. Saran	67

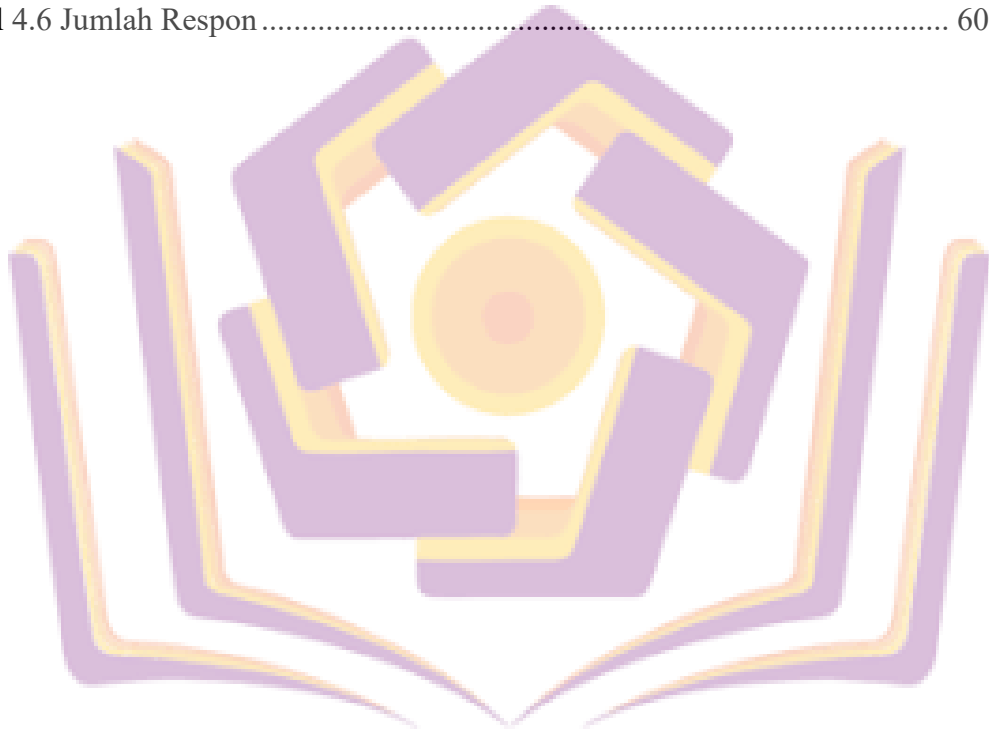
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	19
Tabel 4.1 Naskah.....	32
Tabel 4.2 Storyboard.....	33
Tabel 4.3 Material Collecting	36
Tabel 4.4 Hasil Pengujian Alpha	56
Tabel 4.5 Kuis	60
Tabel 4.6 Jumlah Respon	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Konsep Penelitian.....	24
Gambar 3.2 Metode MDLC	27
Gambar 4.1. Pembuatan Karakter sedang Minum	41
Gambar 4.2. Pembuatan Karakter sedang Makan	42
Gambar 4.3. Pembuatan Background Taman	42
Gambar 4.4. Pembuatan Ilustrasi Sampah Liar.....	43
Gambar 4.5. Pembuatan Desain Pegawai DLH	44
Gambar 4.6. Pembuatan Karakter Warga	44
Gambar 4.7. Pembuatan Karakter Petugas KSM.....	45
Gambar 4.8. Pembuatan Desain Tempat Sampah.....	45
Gambar 4.9. Karakter Petugas Mengendarai Motor	46
Gambar 4.10. Desain Kota	46
Gambar 4.11. Desain TPS3R	47
Gambar 4.12. Desain Mesin Conveyor.....	47
Gambar 4.13. Desain Pabrik	48
Gambar 4.14. Desain TPA BLE.....	48
Gambar 4.15. Desain Mesin Pyrolisis.....	49
Gambar 4.16. Desain Paving.....	50
Gambar 4.18. Penggunaan <i>Pre-Compose</i>	50
Gambar 4.19. <i>Zooming</i>	51
Gambar 4.20. <i>Keyframe</i>	52
Gambar 4.20. Efek <i>Wiggle</i>	52
Gambar 4.20. Efek <i>Wave Warp</i>	53
Gambar 4.21. <i>Fade Out</i>	54
Gambar 4.22. <i>Rendering</i>	55
Gambar 4.23 Tangkapan Layar dari YouTube.	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Wawancara

Lampiran 2. Foto Wawancara

Lampiran 3. Kartu Bimbingan

Lampiran 4. Foto Dokumentasi Penelitian

Lampiran 5. Data Kuisisioner

