

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERSAHAN	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.....	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	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.....	8
B. Penelitian Sebelumnya.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
B. Metode Pengumpulan Data.....	33
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	36

D. Konsep Penelitian	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Hasil	42
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	82
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Dengan Penelitian Sebelumnya	30
Tabel 4.1 Storyboard Template 1	43
Tabel 4.2 Storyboard Template 2.....	46
Tabel 4.3 Storyboard Template 3.....	50
Tabel 4.4 Material Collecting	53
Tabel 4.5 Waktu Komposisi Template 1.....	67
Tabel 4.6 Waktu Komposisi Template 2.....	68
Tabel 4.7 Waktu Komposisi Template 3.....	69
Tabel 4.8 Pengujian Alpha Template 1	70
Tabel 4.9 Pengujian Alpha Template 2.....	72
Tabel 4.10 Pengujian Alpha Template 3.....	74
Tabel 4.11 Pertanyaan Kuisisioner	77
Tabel 4.12 Bobot Nilai.....	78
Tabel 4.13 Rating Scale	78
Tabel 4.14 Hasil Kuisisioner	79
Tabel 4.15 Pengujian Render Template.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash and stretch, Anticipation	20
Gambar 2.2 Staging, Pose to pose.....	22
Gambar 2.3 Follow through, Slow in and slow out	23
Gambar 2.4 Arcs, Secondary action.....	24
Gambar 2.5 <i>Timing, Exaggeration</i>	25
Gambar 2.6 Solid drawing, Appeal.....	26
Gambar 3.1 Kerangka Berfikir.....	37
Gambar 4.1 Membuat Komposisi	58
Gambar 4.2 Memasukan Material.....	59
Gambar 4.3 Memasukan Material ke Komposisi.....	60
Gambar 4.4 Membuat Teks.....	61
Gambar 4.5 Membuat Pembatas	61
Gambar 4.6 Pemasukan efek pada objek	62
Gambar 4.7 Pemasukan Efek pada Teks.....	63
Gambar 4.8 Timing Efek.....	64
Gambar 4.9 Editing Teks	65
Gambar 4.10 Proses Editing.....	66
Gambar 4.11 Editing Template 1	67
Gambar 4.12 Editing Template 2.....	68
Gambar 4.13 Editing Template 3	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampitan 1. Wawancara

Lampiran 2. Kartu bimbingan

Lampiran 3. Surat keterangan telah melakukan penelitian

Lampiran 4. Dokumentasi

Lampiran 5. Preview kuisisioner

Lampiran 6. Preview projek



DAFTAR ISTILAH

- 2D : Bentuk yang hanya memiliki panjang dan lebar saja, sehingga penikmat hanya bisa menikmatinya dari satu sisi saja.
- OVA : Anime yang dipublikasikan langsung ke dalam format video tanpa disiarkan terlebih dahulu di TV maupun bioskop.
- Template : Sebuah dokumen atau file yang memiliki format preset, digunakan sebagai titik awal untuk aplikasi tertentu sehingga format tidak harus diciptakan kembali setiap kali digunakan.
- Asset : Istilah yang merujuk pada segala bentuk sumber daya atau milik yang memiliki nilai ekonomi yang dapat memberikan manfaat atau keuntungan di masa depan.

