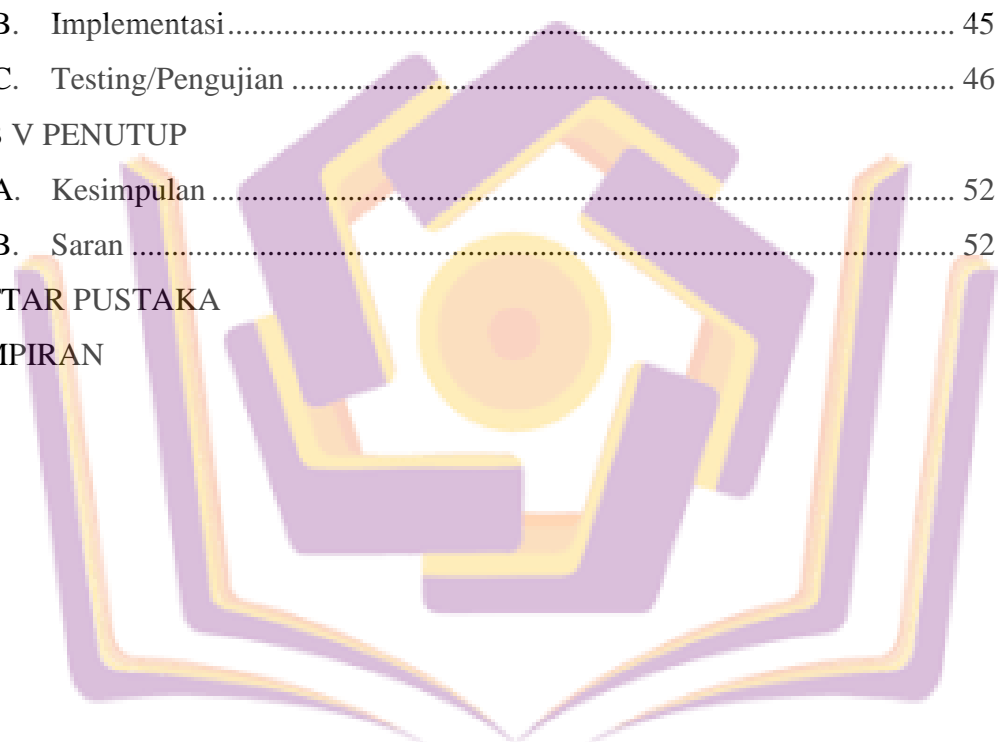


DAFTAR ISI

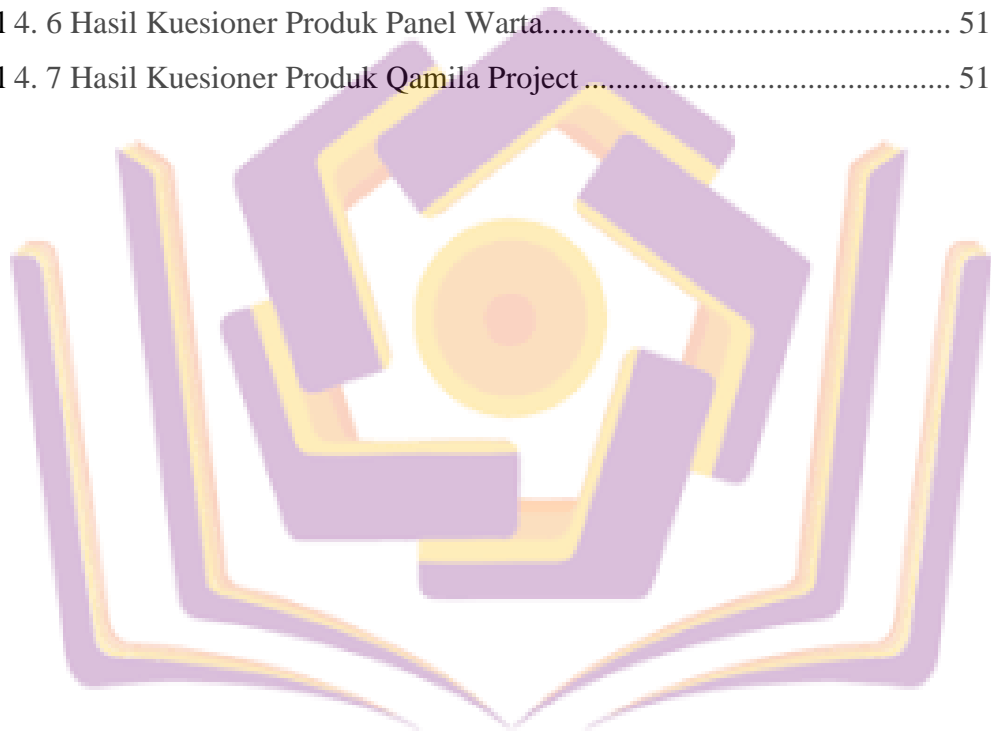
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	6
1. Multimedia	6
2. Animasi	8
3. Animasi 2 Dimensi.....	12
4. Animasi 3 Dimensi.....	12
5. <i>Company Profile</i>	13

B. Penelitian Sebelumnya.....	14
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	17
B. Metode Pengumpulan Data.....	17
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	19
D. Konsep Penelitian	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Hasil	28
B. Implementasi.....	45
C. Testing/Pengujian	46
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	52
B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya.....	16
Tabel 4. 1 Naskah Cerita.....	29
Tabel 4. 2 Storyboard.....	32
Tabel 4. 3 Hasil Kuisisioner	47
Tabel 4. 4 Bobot dan Presentase Nilai Kuesioner.....	48
Tabel 4. 5 Hasil Kuesioner Produk Damar.in	51
Tabel 4. 6 Hasil Kuesioner Produk Panel Warta.....	51
Tabel 4. 7 Hasil Kuesioner Produk Qamila Project.....	51



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kerangka Berpikir	21
Gambar 4. 1 Desain Karakter	36
Gambar 4. 2 Karakter Pendukung	36
Gambar 4. 3 Proses Layering	37
Gambar 4. 4 Pembuatan Properti Asset	38
Gambar 4. 5 Proses Layering Menjad Format PSD	38
Gambar 4. 6 Hasil Voice Over Dalam Folder	39
Gambar 4. 7 Membuat Alur Voice Over	40
Gambar 4. 8 Menambahkan Black Video	40
Gambar 4. 9 Parent Layar	41
Gambar 4. 10 Proses Rigging	41
Gambar 4. 11 Proses Layouting	42
Gambar 4. 12 Proses Animasi Karakter	42
Gambar 4. 13 Proses Animasi Aset	43
Gambar 4. 14 Proses Pembuatan Sequences	44
Gambar 4. 15 Edditing Squences	44
Gambar 4. 16 Proses Rendering	45
Gambar 4. 17 Implementasi	46

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Data Kuesioner
- Lampiran 2. Bukti Observasi
- Lampiran 3. Bukti Wawancara
- Lampiran 4. Kartu Bimbingan

