

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	<i>xvi</i>
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
B. Penelitian Sebelumnya	13
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	20
B. Metode Pengumpulan Data	20
C. Alat dan Bahan Penelitian	22
BAB IV HASIL DAN PEMAHASAN	
A. Tahapan Analisis	32

B. Testing.....	48
C. Implementasi.....	50
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	51
B. Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya	4
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	34
Tabel 4. 2 Hasil Alpha Testing.....	48
Tabel 4. 3 Hasil Penilain Ahli	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kerangka Berpikir	24
Gambar 4. 1 <i>Asset</i> Kubus.....	36
Gambar 4. 2 <i>Asset</i> logo	37
Gambar 4. 3 <i>Asset</i> Lingkaran	37
Gambar 4. 4 <i>Asset line</i>	38
Gambar 4. 5 Animasi Kubus	39
Gambar 4. 6 Animasi Logo	40
Gambar 4. 7 Animasi Logo	41
Gambar 4. 8 Animasi Teks	42
Gambar 4. 9 Animasi Background.....	43
Gambar 4. 10 <i>Rendering</i> Blender.....	44
Gambar 4. 11 <i>Data Render</i>	45
Gambar 4. 12 <i>Backsound</i> Effect.....	45
Gambar 4. 13 Proses Editing <i>Compositing</i> and <i>Backsound</i>	46
Gambar 4. 14 <i>Final Rendering</i>	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi

Lampiran 2. Penilaian Ahli

Lampiran 3. Kartu Bimbingan

