

DAFTAR ISI

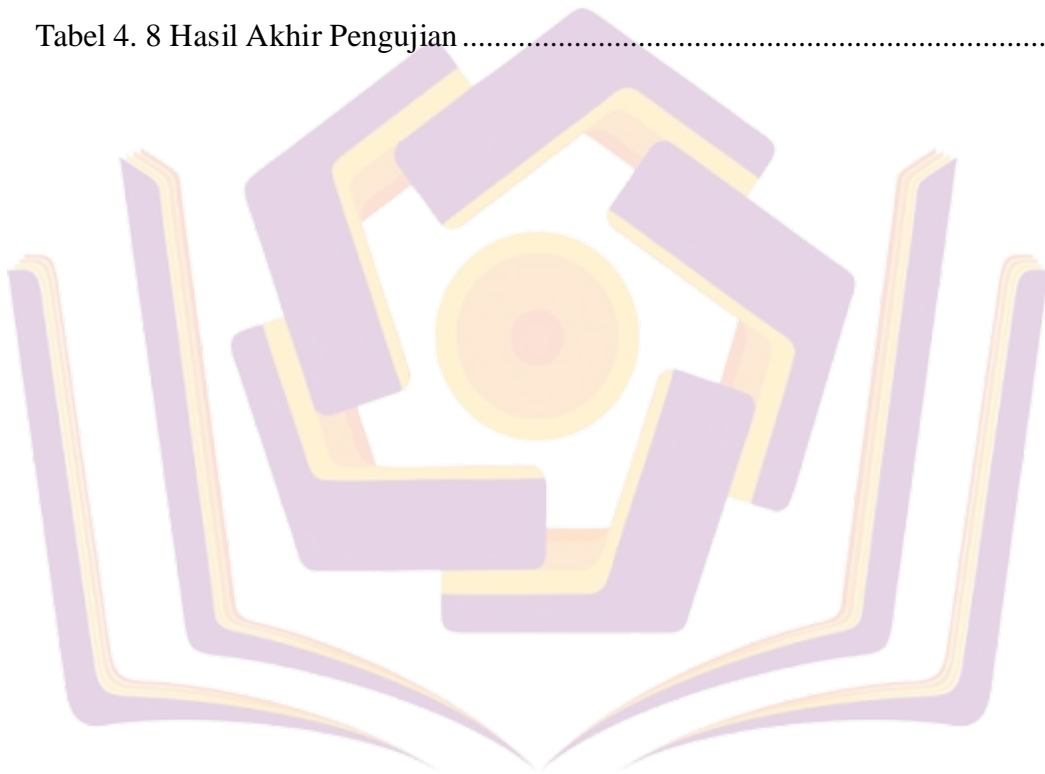
HALAMAN Sampul.....	i
HALAMAN Judul.....	ii
HALAMAN Persetujuan.....	iii
HALAMAN Pengesahan.....	iv
HALAMAN Pernyataan Keaslian Penelitian.....	v
HALAMAN Persembahan.....	vi
HALAMAN Motto	vii
Kata Pengantar.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR Tabel.....	xii
DAFTAR Gambar	xiii
DAFTAR Lampiran.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	9
B. Penelitian Sebelumnya	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	41
B. Metode Pengumpulan Data.....	41
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	42

D. Konsep Penelitian	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Objek Penelitian	52
B. Analisis Hasil	53
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	91
B. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya	39
Tabel 4. 1 Hardware	54
Tabel 4. 2 Software	54
Tabel 4. 3 Storyboard	60
Tabel 4. 6 Metode Kuisoner	85
Tabel 4. 7 Jumlah Titik Respon	85
Tabel 4. 8 Hasil Akhir Pengujian	89



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Animasi Kartun 2D -Tom n Jerry	14
Gambar 1. 2 Animation Stop Motion -Corpse Bride	14
Gambar 1. 3 Animasi Komputer 3D – Toy Story	15
Gambar 1. 4 Animatronic – Jurassic Park	15
Gambar 1. 5 In Beetween.....	16
Gambar 1. 6 Scenario	18
Gambar 3. 1 Diagram Alur Penelitian	44
Gambar 3. 2 Metode Pengembangan Sistem Waterfall	46
Gambar 4. 1 Sketsa Karakter.....	59
Gambar 4. 2 Proses pengambilan dan editing suara.....	64
Gambar 4. 3 Object Cube Modelling	64
Gambar 4. 4 Menambahkan Image Plane	65
Gambar 4. 5 Menambahkan Input Polygonal Cube	65
Gambar 4. 6 Polygonal cube yang terbagi menjadi 3 bagian.....	66
Gambar 4. 7 Mengganti mode ke vertex mode	66
Gambar 4. 8 Proses vertex modelling	67
Gambar 4. 9 Hasil Vertex Modelling	67
Gambar 4. 10 Menambahkan Edge Loop.....	68
Gambar 4. 11 Hasil vertex modelling	68
Gambar 4. 12 Membentuk Rambut dengan menggunakan Cube.....	69
Gambar 4. 13 hasil vertex modelling membentuk bagian rambut	69
Gambar 4. 14 hasil penggabungan polygonal cube menjadi rambut	70
Gambar 4. 15 Proses pembuatan outfit karakter	70
Gambar 4. 16 duplicate objek yang telah di blok.....	71
Gambar 4. 17 menginput Local Translate Z	71
Gambar 4. 18 reshaping menggunakan vertex	72
Gambar 4. 19 Proses Extrude Edge.....	72
Gambar 4. 20 hasil dari outfit modelling	73
Gambar 4. 21 hasil dari pemodelan karakter.....	73

Gambar 4. 22 Texturing dan coloring outfit	74
Gambar 4. 23 texturing baju kaos	74
Gambar 4. 24 texturing pada celana.....	75
Gambar 4. 25 texturing pada rambut dan alis	75
Gambar 4. 26 texturing pada sepatu.....	76
Gambar 4. 27 Proses pemberian lighting	76
Gambar 4. 28 Menambahkan Enviromental Effect yaitu Skydome.....	77
Gambar 4. 29 Proses Animation 1	77
Gambar 4. 30 Proses Animation 2	78
Gambar 4. 31 Proses Animation 3	78
Gambar 4. 32 Proses Animation 4	79
Gambar 4. 33 Rangkaian gambar frame-by-frame.....	79
Gambar 4. 34 Proses Rendering	80
Gambar 4. 35 tahapan Pengeditan suara	81
Gambar 4. 36 Penambahan Subtittle	81
Gambar 4. 37 Tahap Import Suara	82
Gambar 4. 38 Tahap Rendering Video Animasi.....	83
Gambar 4. 39 Distribusi Video ke Youtube.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

Lampiran 2. Dokumentasi

Lampiran 3. Wawancara

Lampiran 4. Kartu Bimbingan

