

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.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	10
B. Penelitian Sebelumnya.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
B. Metode Pengumpulan Data.....	28
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	30

D. Konsep Penelitian	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Pengembangan Sistem	38
B. Pengujian.....	51
C. Distribusi.....	56
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	57
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data 20 Besar Penyakit Rawat Inap Puskesmas Watukumpul 2022	3
Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya.....	26
Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i>	42
Tabel 4. 2 Pengujian Perbandingan Kesesuaian <i>Storyboard</i> Dengan Hasil.....	42
Tabel 4. 3 Jumlah <i>Keyframe</i> dan <i>Layer</i>	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen Multimedia	12
Gambar 3. 1 Diagram Alur Penelitian.....	31
Gambar 3. 2 Pengembangan Sistem Pra Produksi, Produksi, Pasca Produksi	33
Gambar 4. 1 Sketsa Karakter	42
Gambar 4. 2 Perancangan Aset	45
Gambar 4. 3 Mengatur <i>Anchor Point</i>	46
Gambar 4. 4 Menghubungkan <i>Layer</i>	46
Gambar 4. 5 Menerapkan <i>Rigging</i>	47
Gambar 4. 6 Menerapkan <i>Rigging</i>	47
Gambar 4. 7 Menambahkan Kontroler Badan	48
Gambar 4. 8 Menambahkan Kontroler Kepala	48
Gambar 4. 9 Memberi Label Warna Pada <i>Leyer</i>	48
Gambar 4. 10 Menggunakan Aset <i>Rigging</i>	49
Gambar 4. 11 Proses Penganimasian Karakter	49
Gambar 4. 12 Render <i>Per-comp</i>	50
Gambar 4. 13 <i>Editing</i>	50
Gambar 4. 14 <i>Sound Design</i>	51
Gambar 4. 15 Render Akhir	51
Gambar 4. 16 Skenario Pengujian.....	54
Gambar 4. 17 Pengujian Animasi Tanpa <i>Rigging</i>	55
Gambar 4. 18 Pengujian Animasi Dengan <i>Rigging</i>	55

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Dokumentasi Data
- Lampiran 2. Dokumentasi Wawancara
- Lampiran 3. Transkrip Wawancara
- Lampiran 4. Surat Keterangan Izin Penelitian
- Lampiran 5. Kartu Bimbingan Skripsi 1
- Lampiran 6. Kartu Bimbingan Skripsi 2

