

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
INTISARI	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	6
B. Penelitian Sebelumnya	15
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	19
B. Metode Pengumpulan Data	19
C. Alat dan Bahan Penelitian	21
D. Konsep Penelitian	21

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode Pengemangan Sistem..... 27

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 60

B. Saran 61

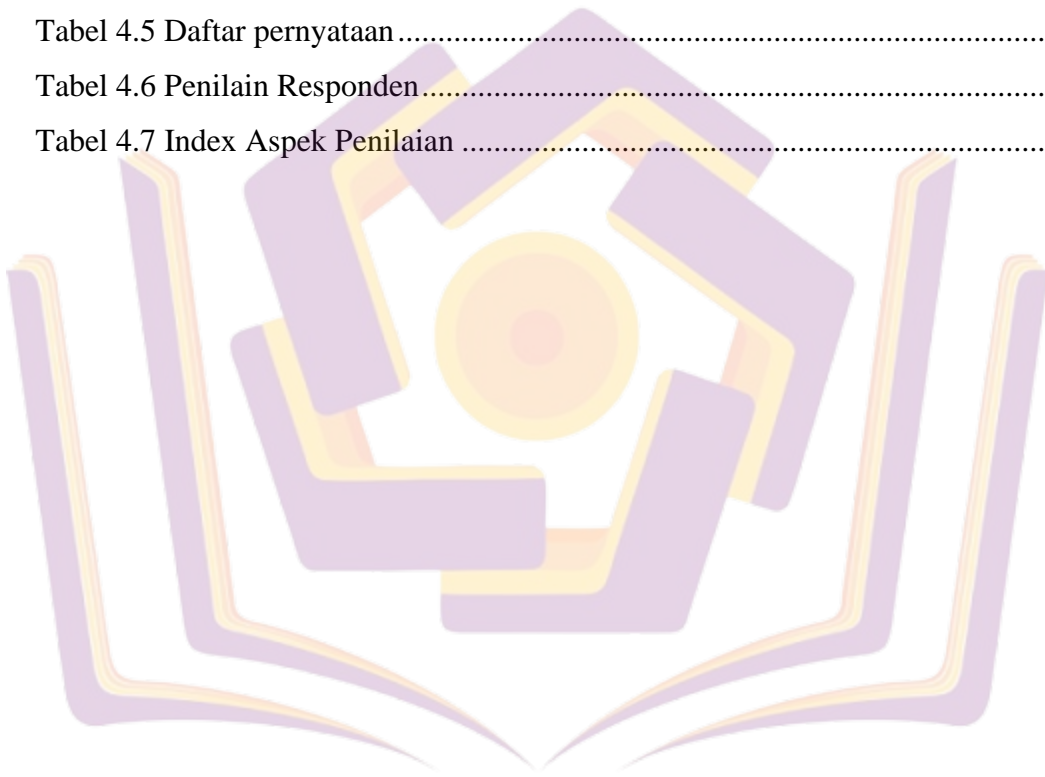
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya.....	18
Table 3.1 Hadware dan Software.....	21
Table 4.1 <i>Storyboard</i>	30
Tabel 4.2 material yang terkumpul	33
Tabel 4.3 <i>Alpha Test</i>	46
Tabel 4.4 Kategori Respon dan Bobot Nilai	50
Tabel 4.5 Daftar pernyataan.....	51
Tabel 4.6 Penilain Responden.....	52
Tabel 4.7 Index Aspek Penilaian	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 kerangka berfikir	22
Gambar 3.2 Tahapan metode MDLC.....	24
Gambar 4.1 Pembuatan karakter	39
Gambar 4.2 <i>Rigging</i> karakter	39
Gambar 4.3 Animasi karakter	40
Gambar 4.4 Animasi teks dengan efek stroke.....	40
Gambar 4.5 Animasi posisi teks	41
Gambar 4.6 Animasi teks scale dan opacity	41
Gambar 4.7 Animasi ikon papan tulis.....	42
Gambar 4.8 Animasi logo	42
Gambar 4.9 Animasi ikon jenis narkoba.....	43
Gambar 4.10 Animasi transisi awan	43
Gambar 4.11 animasi ikon mobil.....	44
Gambar 4.12 <i>Edting</i>	44
Gambar 4.13 <i>Rendering</i>	45
Gambar 4. 14 pendistribusian	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Wawancara

Lampiran 2. Dokumentasi

Lampiran 3. Kartu Bimbingan

