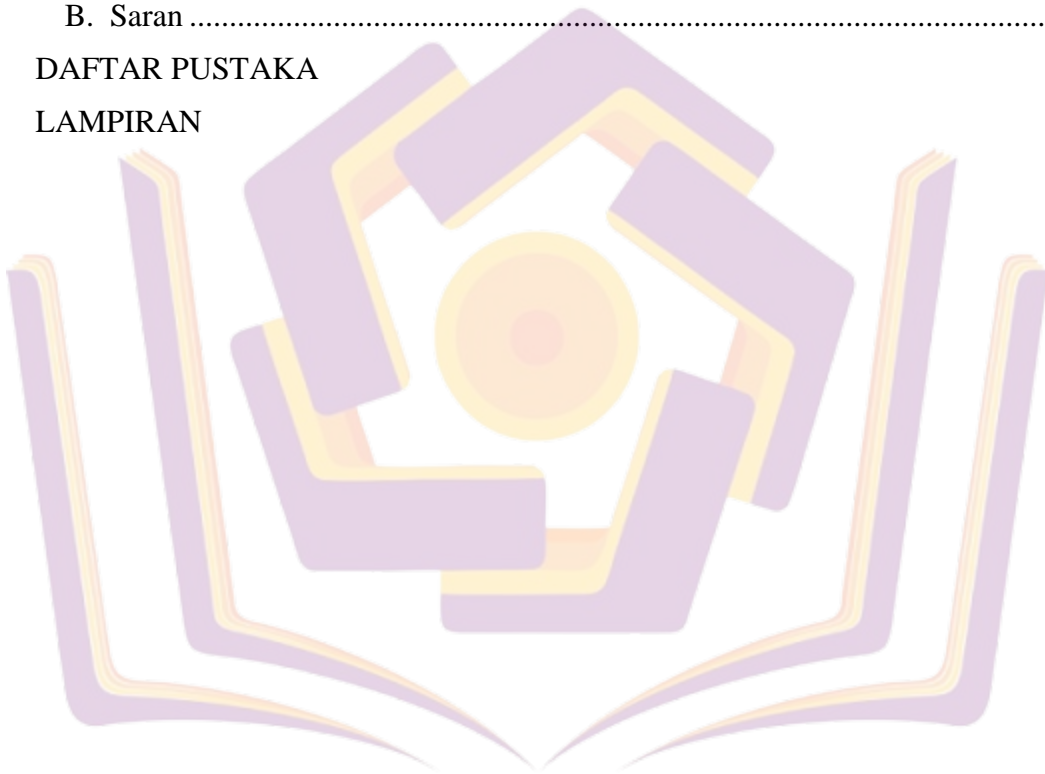


DAFTAR ISI

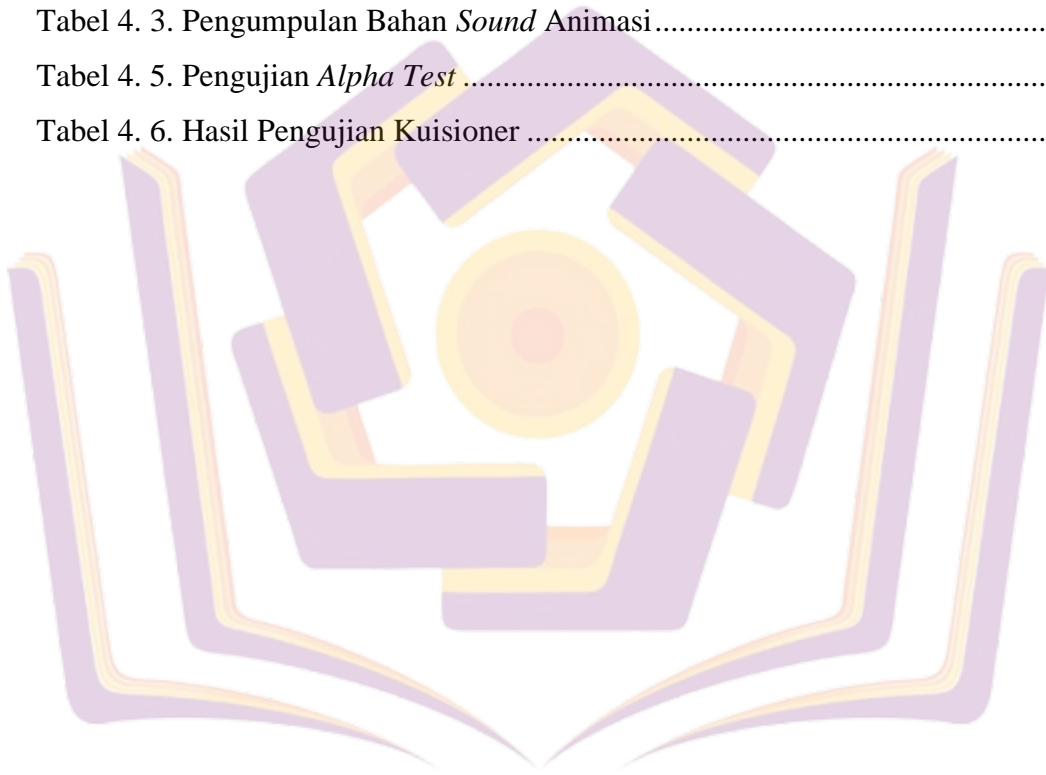
HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
B. Penelitian Sebelumnya.....	14
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	18
B. Metode Pengumpulan Data	18
C. Konsep Penelitian.....	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Pengumpulan Data.....	26
B. Konsep (<i>Concept</i>)	27

C. Perancangan (<i>Design</i>).....	28
D. Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>).....	32
E. Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	33
F. Pengujian (<i>Testing</i>).....	38
G. Distribusi (<i>Distribution</i>).....	41
H. Pengujian Kuisisioner	42
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	45
B. Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Sebelumnya.....	17
Tabel 3. 1. Susunan Tabel Pertanyaan	24
Tabel 3. 2. Susunan Tabel Pertanyaan	25
Tabel 3. 3. Penilaian Interval	25
Tabel 4. 1. Hasil Kuisisioner	27
Tabel 4. 2. Detail Karakter Legenda Pulau Nusakambangan	29
Tabel 4. 3. Pengumpulan Bahan <i>Sound Animasi</i>	32
Tabel 4. 5. Pengujian <i>Alpha Test</i>	39
Tabel 4. 6. Hasil Pengujian Kuisisioner	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Kerangka Kerja Penelitian	20
Gambar 3. 2. Tahapan Metode MDLC	22
Gambar 4. 1. Desain karakter legenda Pulau Nusakambangan	28
Gambar 4. 2. Desain Pantai dan Pulau Nusakambangan	29
Gambar 4. 3. Istana Kerajaan.....	29
Gambar 4. 4. Gua di Tepi Pantai.....	30
Gambar 4. 5. Rumah Resi Karno	30
Gambar 4. 6. <i>Storyboard</i>	31
Gambar 4. 7. Lanjutan <i>Storyboard</i>	31
Gambar 4. 8. Tampilan <i>frame per second</i> Animasi menggunakan <i>Ibis Paint</i>	33
Gambar 4. 9. Tampilan Pembuatan Animasi menggunakan <i>Ibis Paint</i>	34
Gambar 4. 10. Tampilan Ekspor Gambar ke Video menggunakan <i>Ibis Paint</i>	35
Gambar 4. 11. Tampilan Impor Video Animasi menggunakan <i>CapCut</i>	35
Gambar 4. 12. Tampilan Penyuntingan Video Animasi menggunakan <i>CapCut</i> ..	35
Gambar 4. 13. Tampilan Pemberian <i>Sound Effect</i> menggunakan <i>CapCut</i>	36
Gambar 4. 14. Tampilan Perekaman Suara menggunakan <i>CapCut</i>	36
Gambar 4. 15. Tampilan Pemberian Efek Transisi menggunakan <i>CapCut</i>	37
Gambar 4. 16. Tampilan Setingan Kualitas Ekspor Video menggunakan <i>CapCut</i>	37
Gambar 4. 17. Tampilan Mengekspor Video menggunakan <i>CapCut</i>	38
Gambar 4. 18. Tampilan Pengujian <i>Beta Test</i>	40
Gambar 4. 19. Tampilan hasil <i>upload</i> di <i>youtube</i>	41
Gambar 4. 20. Tampilan pada acara Peken Tjilatjapan 2023	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1

Lampiran 2 Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2

Lampiran 3 Hasil Wawancara

Lampiran 4 Soal Kuisisioner

Lampiran 5 Pengujian Kuisisioner

Lampiran 6 *Design Zine* Animasi Cerita Rakyat legenda Pulau Nusakambangan

Lampiran 7 Dokumentasi Pengisian Soal Kuisisioner

Lampiran 8 Dokumentasi Penayangan Video Animasi Pulau Nusakambangan

Lampiran 9 Dokumentasi Pengujian Kuisisioner

