

DAFTAR ISI

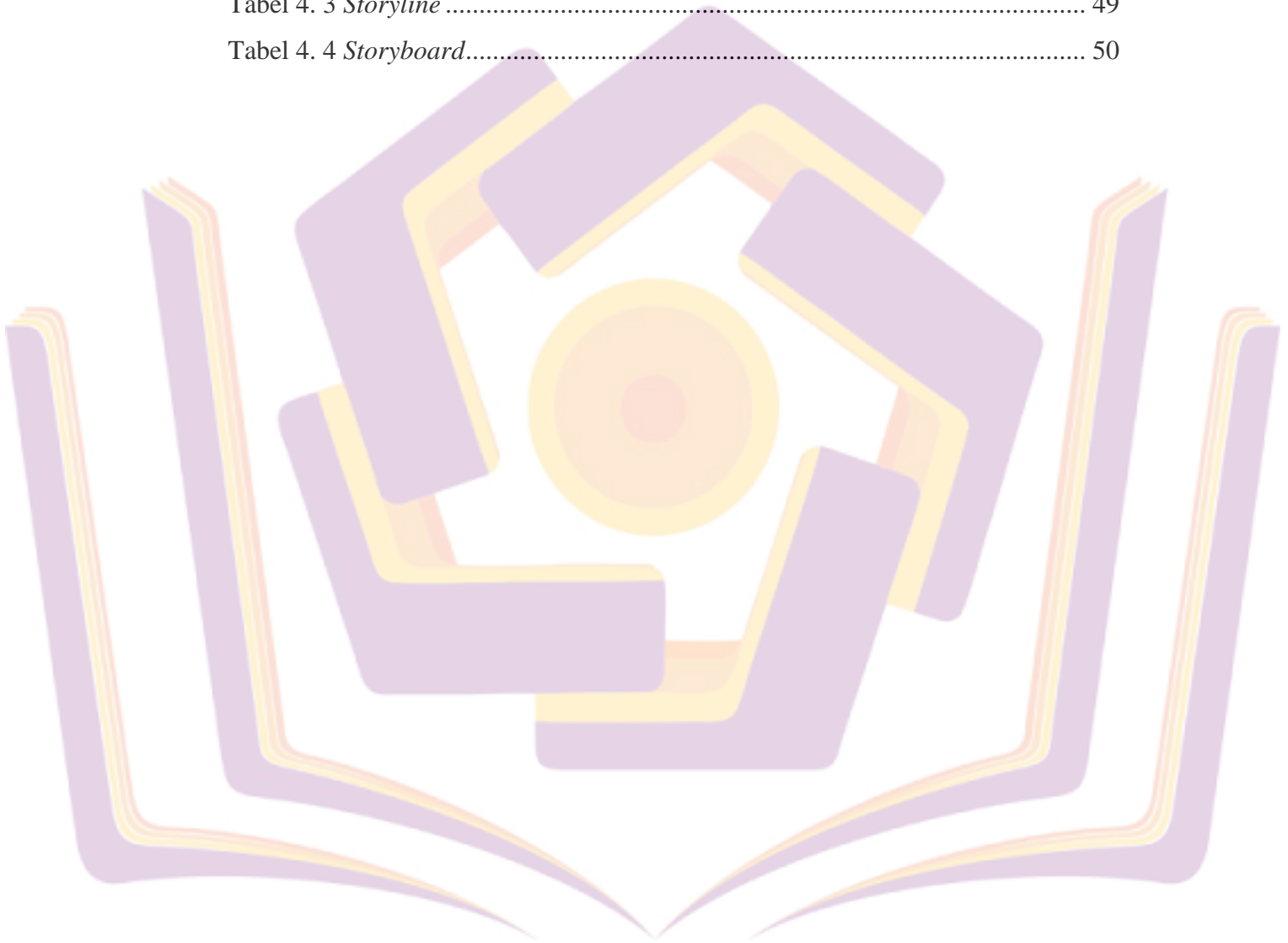
HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	6
B. Penelitian Sebelumnya.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
B. Metode Pengumpulan Data.....	37
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	39
D. Konsep Penelitian.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	

A. Gambaran Umum.....	47
B. Analisis Hasil.....	47
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	70
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan Penelitian Terdahulu	35
Tabel 4. 1 Perangkat Keras	48
Tabel 4. 2 Perangkat Lunak	48
Tabel 4. 3 <i>Storyline</i>	49
Tabel 4. 4 <i>Storyboard</i>	50



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Squash and Stretch</i>	15
Gambar 2. 2 <i>Anticipation</i>	16
Gambar 2. 3 <i>Staging</i>	16
Gambar 2. 4 <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	17
Gambar 2. 5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	18
Gambar 2. 6 <i>Slow in and Slow out</i>	18
Gambar 2. 7 <i>Arcs</i>	19
Gambar 2. 8 <i>Secondary Action</i>	20
Gambar 2. 9 <i>Timing</i>	20
Gambar 2. 10 <i>Exaggeration</i>	21
Gambar 2. 11 <i>Solid Drawing</i>	22
Gambar 2. 12 <i>Appeal</i>	22
Gambar 3. 1 Kerangka Berpikir	40
Gambar 3. 2 Metode <i>Waterfall</i> menurut Suyanto (2006)	42
Gambar 4. 1 Perekaman Suara	57
Gambar 4. 2 Desain Karakter	58
Gambar 4. 3 Desain Properti	59
Gambar 4. 4 <i>Modeling</i> Karakter	60
Gambar 4. 5 <i>Modeling</i> Properti.....	60
Gambar 4. 6 <i>UV Unwrapping</i>	61
Gambar 4. 7 <i>UV Unwrapping</i> Karakter	62
Gambar 4. 8 <i>Texturing</i> Substance Painter.....	63
Gambar 4. 9 <i>Rigging</i>	64
Gambar 4. 10 <i>Animation</i>	65
Gambar 4. 11 <i>Lighting</i>	66
Gambar 4. 12 Pengaturan <i>Render</i>	66
Gambar 4. 13 <i>Render</i> 3 Dimensi.....	67
Gambar 4. 14 <i>Image Sequence To Video</i>	68
Gambar 4. 15 <i>Editing Video</i>	68



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Sekunder

Lampiran 2. *Storyline* dan Video Animasi

Lampiran 2. Kartu Bimbingan

