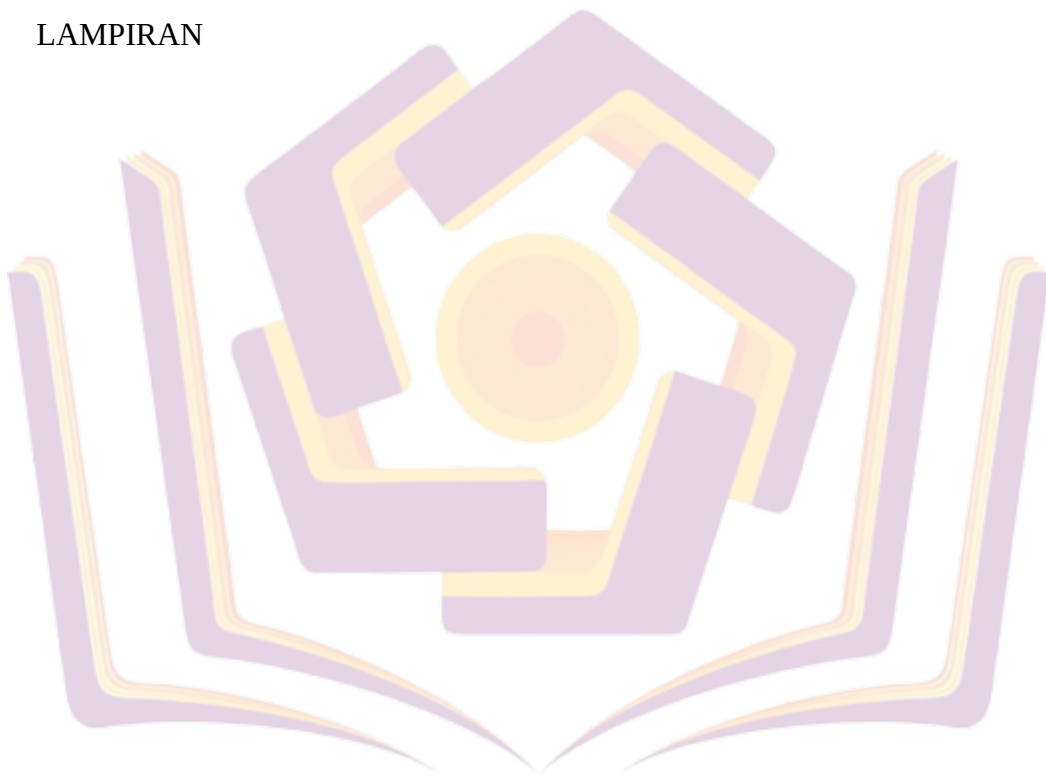


DAFTAR ISI

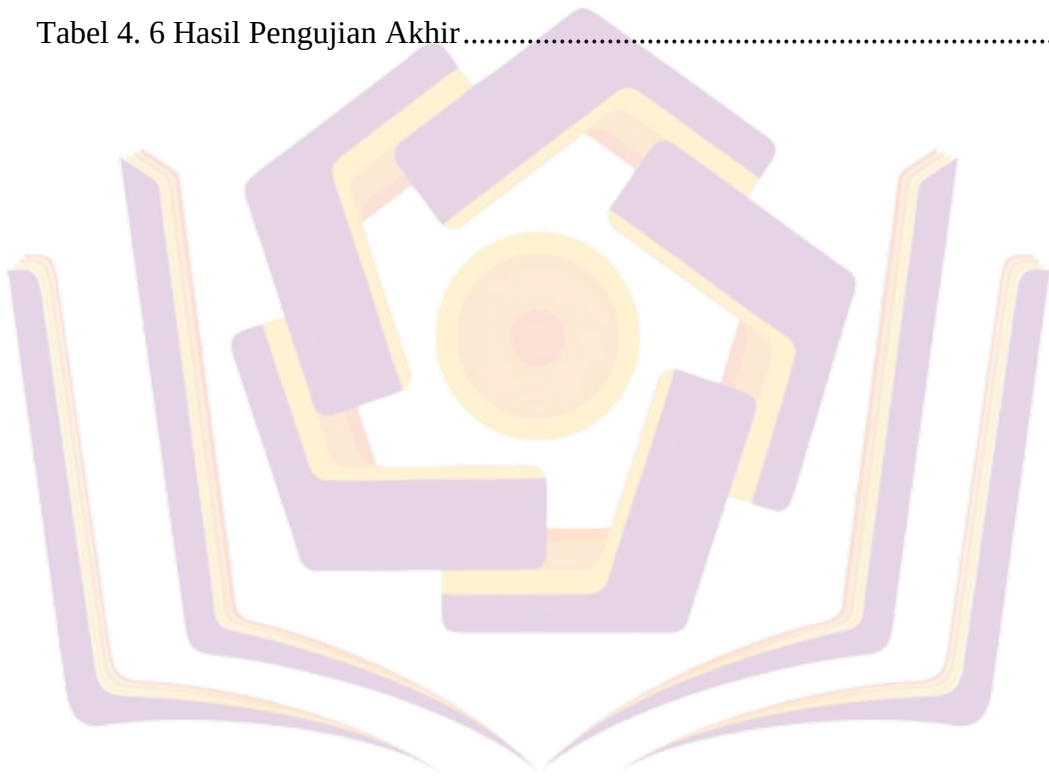
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
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.....	10
A. Landasan Teori.....	10
B. Penelitian Sebelumnya.....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
B. Metode Pengumpulan Data.....	27
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	29
D. Konsep Penelitian	30

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
A. Analisis Hasil	39
B. <i>Testing</i> / Pengujian.....	71
C. Distribusi (<i>Distribution</i>).....	80
BAB V PENUTUP.....	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya.....	26
Tabel 4. 1 Perancangan Naskah (Storyline).....	45
Tabel 4. 2 Perancangan Storyboard	47
Tabel 4. 3 Hasil Pengujian Alpha	74
Tabel 4. 4 Hasil Kuesioner.....	77
Tabel 4. 5 Presentase Nilai Hasil Jawaban Kuesioner	83
Tabel 4. 6 Hasil Pengujian Akhir.....	83



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Data anak yang tidak/belum lulus SD sudah menggunakan gadget Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) 2024	2
Gambar 2. 1 Squash and Stretch	17
Gambar 2. 2 Anticipation	18
Gambar 2. 3 Staging	19
Gambar 2. 4 Straight Ahead Action and Pose To Pose	19
Gambar 2. 5 Follow Through and Overlapping Action	20
Gambar 2. 6 Slow In and Slow Out	20
Gambar 2. 7 Arcs	21
Gambar 2. 8 Secondary Action	21
Gambar 2. 9 Timing and Spacing	22
Gambar 2. 10 Exaggeration	22
Gambar 2. 11 Solid Drawing	23
Gambar 2. 12 Appeal	23
Gambar 3. 1 Konsep Penelitian	33
Gambar 3. 2 Metode Pengembangan Sistem	36
Gambar 4. 1 Proses Pembuatan Karakter	51
Gambar 4. 2 Pembuatan Karakter Pendukung	52
Gambar 4. 3 Pembuatan Karakter Pendukung Anak	52
Gambar 4. 4 Pembuatan Aset Gelembung	53
Gambar 4. 5 Pembuatan Aset Smartphone	53
Gambar 4. 6 Pembuatan Aset MP3 Player	54
Gambar 4. 7 Pembuatan Aset Tablet	54
Gambar 4. 8 Pembuatan Aset Laptop	55
Gambar 4. 9 Pembuatan Aset TV	55
Gambar 4. 10 Pembuatan Aset Stik Game	56
Gambar 4. 11 Pembuatan Aset Jam	56
Gambar 4. 12 Pembuatan Aset Peringatan	57
Gambar 4. 13 Pembuatan Aset Background	57

Gambar 4. 14 Aset Background	58
Gambar 4. 15 Aset Background	58
Gambar 4. 16 Proses Pengambilan Suara atau Dubbing.....	59
Gambar 4. 17 Hasil Perekaman Suara atau Dubbing.....	60
Gambar 4. 18 Pembuatan Compositing Setiap Scene	60
Gambar 4. 19 Proses Layouting Setiap Scene	61
Gambar 4. 20 Proses Penganimasian Scene 1.....	62
Gambar 4. 21 Proses Penerapan Teknik Expression.....	62
Gambar 4. 22 Proses Penganimasian Scene 2.....	63
Gambar 4. 23 Proses Penerapan Teknik Expression.....	63
Gambar 4. 24 Proses Penganimasian Scene 3.....	64
Gambar 4. 25 Proses Penganimasian Scene 4.....	65
Gambar 4. 26 Proses Penganimasian Scene 5.....	65
Gambar 4. 27 Proses Penganimasian Scene 6.....	66
Gambar 4. 28 Proses Penganimasian Scene 7.....	66
Gambar 4. 29 Proses Penganimasian Scene 7.....	67
Gambar 4. 30 Proses Penganimasian Scene 8.....	67
Gambar 4. 31 Proses Penganimasian Scene 9.....	68
Gambar 4. 32 Proses Penganimasian Scene 10.....	68
Gambar 4. 33 Proses Penganimasian Scene 11.....	69
Gambar 4. 34 Proses Pembuatan Intro Video	69
Gambar 4. 35 Proses Pembuatan Outro Video.....	70
Gambar 4. 36 Proses Render Setiap Scene	70
Gambar 4. 37 Hasil Render Setiap Scene	71
Gambar 4. 38 Proses Import File Ke Library	71
Gambar 4. 39 Proses Menggabungkan Setiap Scene	72
Gambar 4. 40 Proses Editing akhir	72
Gambar 4. 41 Proses Setting Rendering Final	73
Gambar 4. 42 Proses Rendering Final.....	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Wawancara

Lampiran 3. Dokumentasi

Lampiran 4. Blangko Kuesioner

Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian

