

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	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.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
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.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	35
B. Metode Pengumpulan Data.....	35
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	37
D. Konsep Penelitian	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	

A. Analisis Hasil	43
B. Evaluasi.....	77
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	104
B. Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



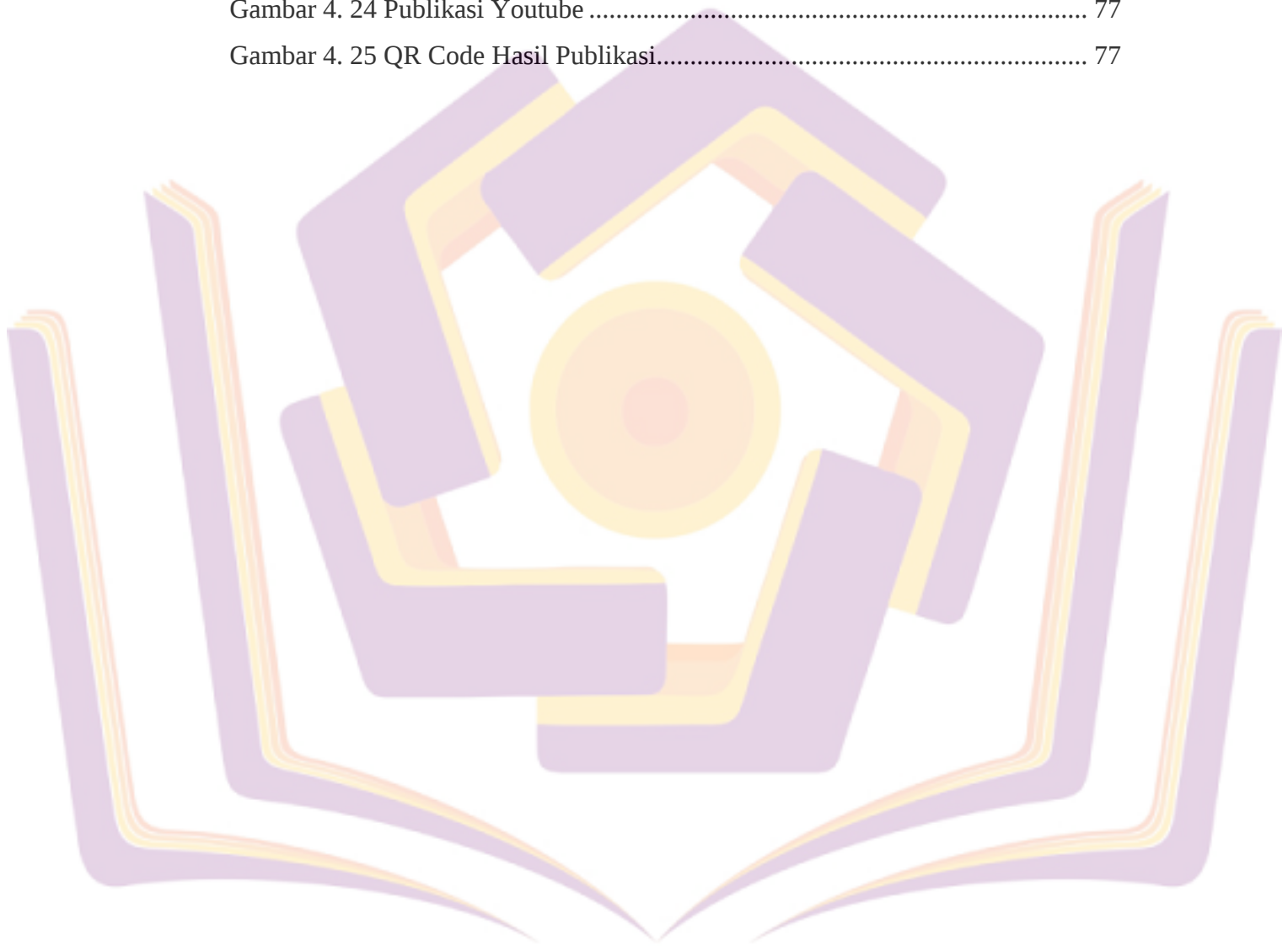
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya.....	32
Tabel 4. 1 Ide Cerita.....	43
Tabel 4. 2 <i>Storyboard</i>	44
Tabel 4. 3 Desain dan Pengumpulan <i>Asset</i>	54
Tabel 4. 4 <i>Color pallete</i>	59
Tabel 4. 5 Angka <i>Slider control</i>	69
Tabel 4. 6 Uji Fungsionalitas	78
Tabel 4. 7 Skor Skala Likert	82
Tabel 4. 8 Uji Ahli Media	83
Tabel 4. 9 Hasil Pengujian	87
Tabel 4. 10 Pernyataan Kuisisioner	89
Tabel 4. 11 Hasil Kuisisioner	90
Tabel 4. 12 Hasil Pengujian	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Data Timbulan Sampah Indonesia 2024 (SIPSN, 2024).....	1
Gambar 2. 1 Anticipation.....	15
Gambar 2. 2 Straight Ahead action dan pose to pose	17
Gambar 2. 3 Follow trough dan overlapping action	17
Gambar 2. 4 Slow in dan slow out	18
Gambar 2. 5 Arcs	18
Gambar 2. 6 Secondary action	19
Gambar 2. 7 Timing	19
Gambar 2. 8 Exaggeration.....	20
Gambar 2. 9 Solid drawing	20
Gambar 2. 10 Appeal	21
Gambar 3. 1 Konsep Penelitian.....	39
Gambar 4. 1 Desain Karakter.....	53
Gambar 4. 2 <i>Voice over</i>	63
Gambar 4. 3 Proses Layering	63
Gambar 4. 4 Animasi Tangan	64
Gambar 4. 5 Animasi Mata	65
Gambar 4. 6 Animasi Mulut	65
Gambar 4. 7 Time Remaping.....	66
Gambar 4. 8 Efek <i>Slider control</i>	66
Gambar 4. 9 Parent <i>Slider control</i>	67
Gambar 4. 10 Expression Code.....	67
Gambar 4. 11 Edit Value <i>Slider control</i>	68
Gambar 4. 12 Value <i>Slider control</i>	68
Gambar 4. 13 Proses Animasi Mulut	69
Gambar 4. 14 Parent Layer Mulut.....	69
Gambar 4. 15 Animasi Graphic	70
Gambar 4. 16 Graph Editor.....	71
Gambar 4. 17 3D Camera.....	71

Gambar 4. 18 Composition	72
Gambar 4. 19 Penggabungan komposisi.....	73
Gambar 4. 20 Pengumpulan <i>Backsound</i>	74
Gambar 4. 21 Implementasi <i>Backsound</i>	74
Gambar 4. 22 Penambahan <i>Sound Effect</i>	75
Gambar 4. 23 Proses <i>Rendering</i>	76
Gambar 4. 24 Publikasi Youtube	77
Gambar 4. 25 QR Code Hasil Publikasi.....	77



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Bimbingan

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian

Lampiran 3 Wawancara

Lampiran 4 Angket Ahli Multimedia

Lampiran 5 Data Pengrajin Bandol Kelurahan Pasir Kidul

Lampiran 6 Kuisiioner Responden Beta Test

Lampiran 7 Dokumentasi Observasi

