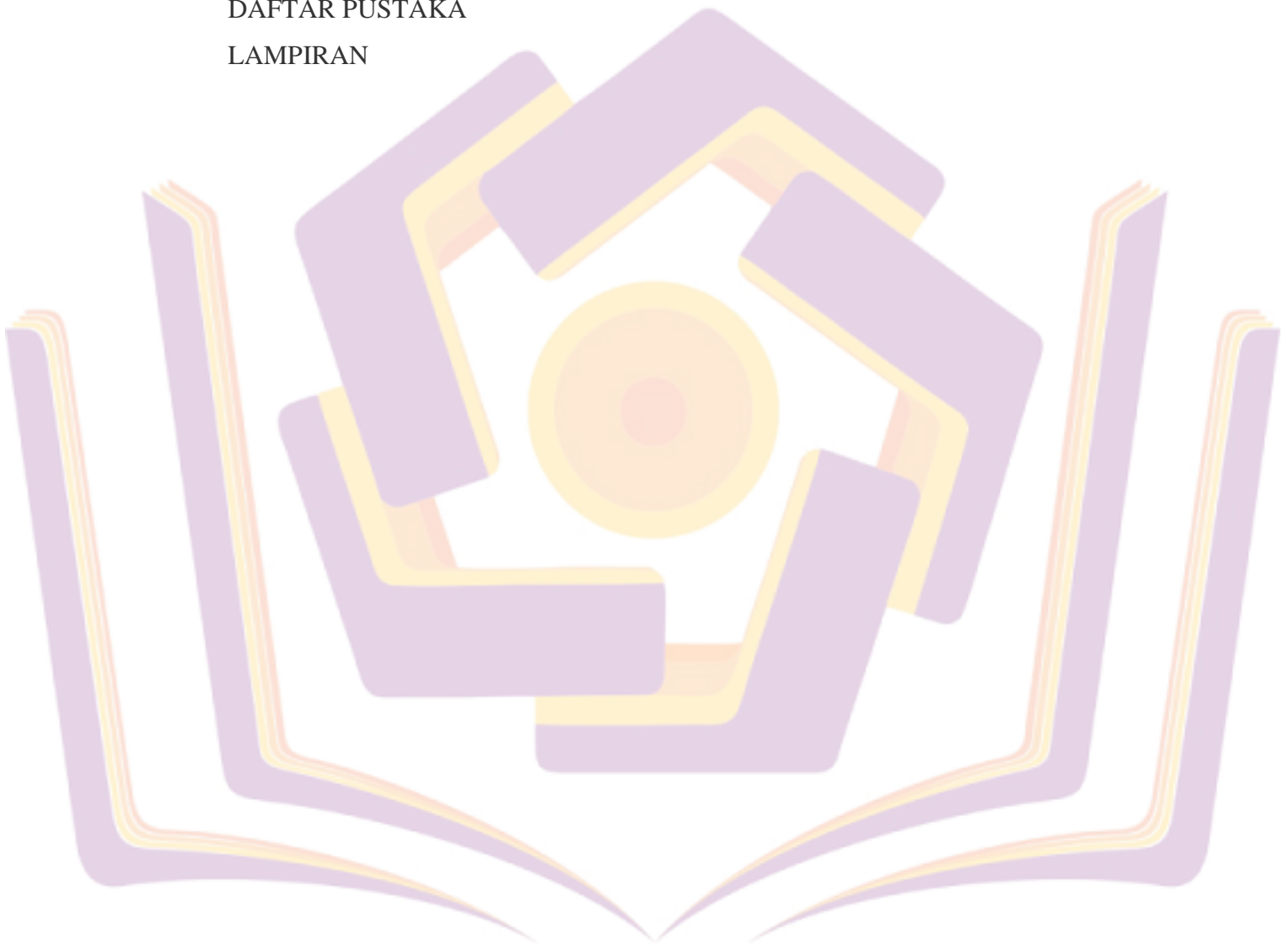


DAFTAR ISI

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 ISTILAH	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teori	7
B. Penelitian Sebelumnya	15
BAB III METODE PENELITIAN	20
A. Tempat dan Waktu Penelitian	20
B. Metode Pengumpulan Data	20
C. Alat dan Bahan Penelitian	23
D. Konsep Penelitian	24

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
A. Analisis Hasil	31
B. Hasil	71
BAB V PENUTUP.....	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Sebelumnya.....	18
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	33
Tabel 4.2 Perangkat Keras	36
Tabel 4.3 Perangkat Lunak	36
Tabel 4.4 Gambar Referensi	37
Tabel 4.5 Pengumpulan Bahan	39
Tabel 4.6 <i>Alpha Test</i>	63
Tabel 4.7 <i>Beta Test</i>	66
Tabel 4.8 Bobot Nilai.....	67
Tabel 4.9 <i>Rating Scale</i>	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Lembar Kerja <i>Blender 3D</i>	12
Gambar 2.2 Contoh Lembar Kerja <i>Adobe Photoshop</i>	13
Gambar 2.3 Contoh Lembar Kerja <i>CapCut Desktop</i>	14
Gambar 3.1 Konsep Penelitian.....	25
Gambar 3.2 Penerapan MDLC (Binanto, 2010)	28
Gambar 4.1 Pembuatan <i>Casing</i> Transmisi Otomatis	40
Gambar 4.2 Pembuatan <i>Torque Converter</i>	41
Gambar 4.3 Pembuatan <i>Clutch Packs</i>	42
Gambar 4.4 Pembuatan <i>Planetary Gear Set</i>	43
Gambar 4.5 Pembuatan <i>Valve Body</i>	44
Gambar 4.6 Pembuatan Wadah Oli, Corong, dan Kemasan Oli	45
Gambar 4.7 Proses Penerapan Material <i>Casing</i>	46
Gambar 4.8 Proses <i>Texturing</i> Gasket.....	46
Gambar 4.9 Proses <i>Texturing</i> <i>Torque Converter</i>	47
Gambar 4.10 Proses <i>Texturing</i> <i>Clutch Packs</i>	47
Gambar 4.11 Proses <i>Texturing</i> <i>Planetary Gear Set</i>	48
Gambar 4.12 Proses <i>Texturing</i> <i>Valve Body</i>	48
Gambar 4.13 Proses <i>Texturing</i> Komponen Perawatan	49
Gambar 4.14 Proses Penataan <i>Scene</i>	50
Gambar 4.15 Proses Pemberian <i>Constraint</i>	51
Gambar 4.16 Penerapan <i>Driver</i> pada rotasi objek	52
Gambar 4.17 Penerapan <i>Tracking</i> pada kamera	53
Gambar 4.18 Penerapan Teknik <i>Explode View</i> pada Komponen	54
Gambar 4.19 Proses Pembuatan <i>Keyframe</i> Animasi.....	55
Gambar 4.20 Proses Simulasi Oli Kotor	56
Gambar 4.21 Proses Simulasi Oli Baru.....	56
Gambar 4.22 <i>Setting Sample Rendering</i>	57
Gambar 4.23 <i>Setting</i> resolusi dan format video	58
Gambar 4.24 Halaman awal <i>Capcut Desktop</i>	59

Gambar 4.25 Proses Perekaman <i>Dubbing</i> di <i>Audacity</i>	60
Gambar 4.26 Proses Animasi <i>Compositing</i>	60
Gambar 4.27 Proses Penggabungan Audio dan Video	61
Gambar 4.28 Proses <i>Setting Render</i> Video	62
Gambar 4.29 Proses <i>Render</i> Video	62
Gambar 4.30 Proses <i>Upload</i> Video di <i>Google Drive</i>	69
Gambar 4.31 Proses <i>Upload</i> Video di <i>YouTube</i>	70
Gambar 4.32 Tampilan Video di <i>Google Drive</i>	70
Gambar 4.33 Tampilan Video di <i>YouTube</i>	71



DAFTAR ISTILAH

1. **Animasi 3D**
Teknik animasi yang menghasilkan objek tiga dimensi yang dapat diputar dan dilihat dari berbagai sudut.
2. **ATF (*Automatic Transmission Fluid*)**
Cairan dalam transmisi otomatis yang berfungsi sebagai pelumas, pendingin, dan pengoperasian komponen internal.
3. ***Blender 3D***
Perangkat lunak untuk pemodelan, animasi, dan *rendering* grafis tiga dimensi.
4. ***Explode View***
Teknik animasi yang menampilkan komponen suatu objek yang dipisahkan sementara untuk menunjukkan struktur internalnya.
5. ***Keyframe***
Titik dalam *timeline* animasi yang menentukan perubahan posisi, rotasi, atau skala suatu objek.
6. ***Multimedia Development Life Cycle (MDLC)***
Metode pengembangan multimedia yang terdiri dari enam tahap: *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution.*
7. ***Rendering***
Proses akhir dalam pembuatan animasi 3D yang mengubah model digital menjadi gambar atau video siap digunakan.
8. ***Rigging***
Proses pembuatan rangka digital dalam model 3D untuk memungkinkan animasi pergerakan objek.
9. **TKR (Teknik Kendaraan Ringan)**
Program keahlian otomotif yang berfokus pada perawatan dan perbaikan kendaraan ringan, termasuk sistem transmisi otomatis.

10. *Tracking* Kamera

Teknik yang digunakan untuk mengatur pergerakan kamera agar mengikuti objek tertentu dalam animasi.



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Izin Penelitian

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1

Lampiran 3. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2

Lampiran 4. Dokumentasi

Lampiran 5. Hasil Wawancara dengan Pengajar

Lampiran 6. Rekap Data Kuesioner Pengujian Animasi

Lampiran 7. Hasil Presentase Pertanyaan

Lampiran 8. Contoh Pengisian Kuesioner

