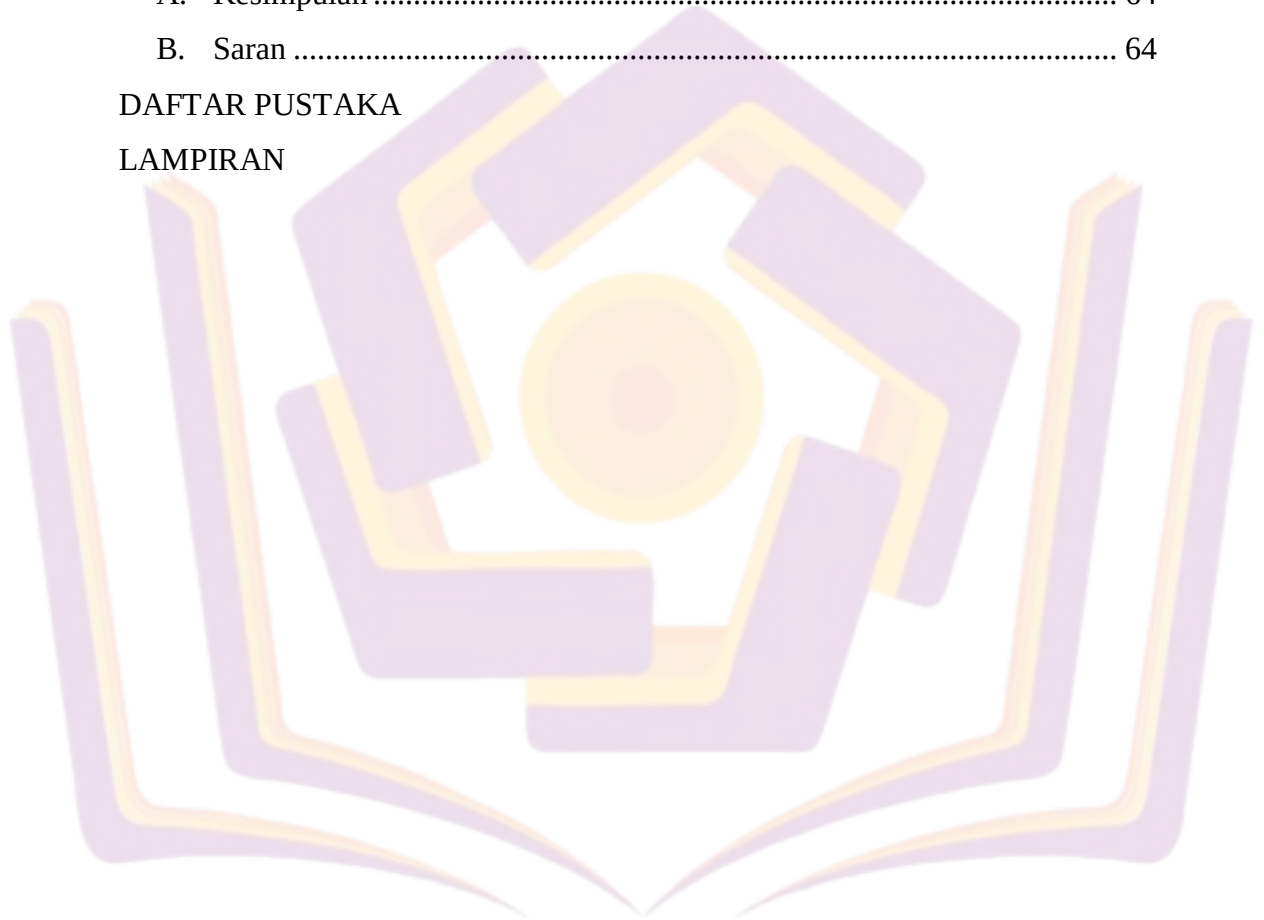


DAFTAR ISI

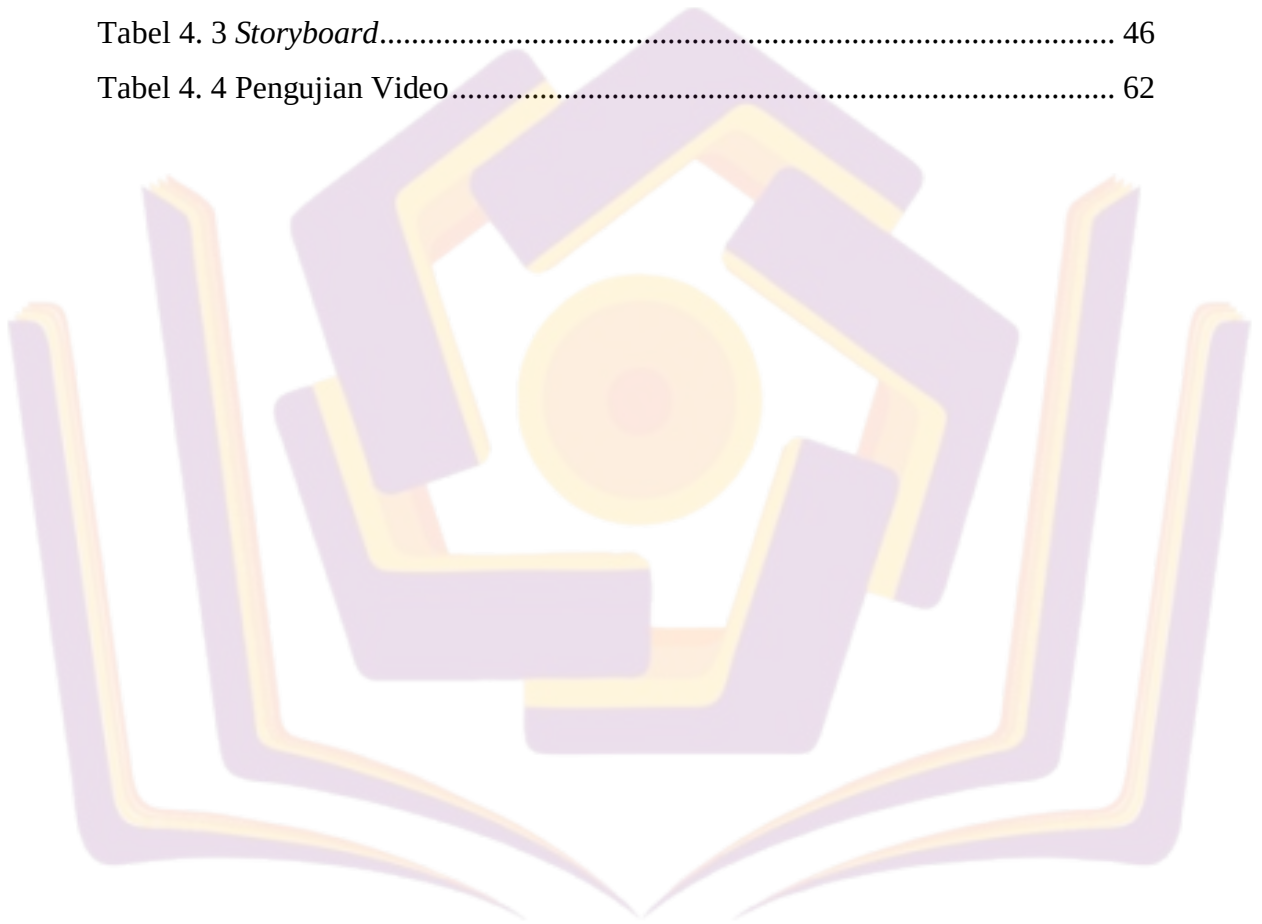
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori.....	8
B. Penelitian Sebelumnya.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
B. Metode Pengumpulan Data.....	31
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	32
D. Konsep Penelitian	34

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
A. Gambaran Objek Penelitian	38
B. Tahap Pra Produksi	40
C. Tahap Produksi	49
D. Tahap Pasca – Produksi	58
BAB V PENUTUP	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya	4
Tabel 3. 1 Gambar Sketsa	33
Tabel 4. 1 Perangkat Keras	40
Tabel 4. 2 Perangkat Lunak	40
Tabel 4. 3 <i>Storyboard</i>	46
Tabel 4. 4 Pengujian Video.....	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Definisi Multimedia	10
Gambar 2. 2 Gerakan Anticipation	15
Gambar 2. 3 Gerakan Squash dan Stretch.....	16
Gambar 2. 4 Gerakan <i>Secondary Action</i>	18
Gambar 2. 5 Metode Pengembangan	24
Gambar 3. 1 Diagram Alur Penelitian.....	34
Gambar 4. 1 <i>Take Voice and Music Backsound</i>	49
Gambar 4. 2 <i>Object Box Modelling</i>	49
Gambar 4. 3 <i>Tools Convert Modelling</i>	50
Gambar 4. 4 Menu Editable Poly	50
Gambar 4. 5 Proses Vertex <i>Modelling</i>	51
Gambar 4. 6 Hasil Proses Vertex <i>Modelling</i>	51
Gambar 4. 7 Proses Polygon <i>Modelling</i>	52
Gambar 4. 8 Hasil Proses Polygon <i>Modelling</i>	52
Gambar 4. 9 Penambahan Edge <i>Modelling</i>	53
Gambar 4. 10 Hasil <i>Modelling</i> Karakter	54
Gambar 4. 11 <i>Texturing</i> Seragam	54
Gambar 4. 12 <i>Texturing</i> Kepala Karakter	55
Gambar 4. 13 Proses Pemberian Cahaya	55
Gambar 4. 14 Jendela <i>Environment and Effect</i> pada Autodesk 3ds Max	56
Gambar 4. 15 Proses Menggerakkan Karakter	57
Gambar 4. 16 Proses Menggerakkan Tangan	57
Gambar 4. 17 Proses <i>Rendering</i>	58
Gambar 4. 18 Tahapan Edit Suara	59
Gambar 4. 19 Tahapan Pemberian Backsound	59
Gambar 4. 20 <i>Import</i> Suara.....	60
Gambar 4. 21 <i>Final Rendering</i>	60

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan Dosen 1
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Dosen 2
- Lampiran 3. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 4. Blangko Wawancara Dengan Kepala Sekolah
- Lampiran 5. Blangko Kuisisioner Guru TK
- Lampiran 6. Blangko Wawancara Pada Anak TK
- Lampiran 7. Foto Wawancara Dengan Kepala Sekolah TK
- Lampiran 8. Foto Kuisisioner Dengan Guru TK
- Lampiran 9. Foto Uji Coba Animasi Kepada Anak TK
- Lampiran 10. Distribusi Melalui Youtube

