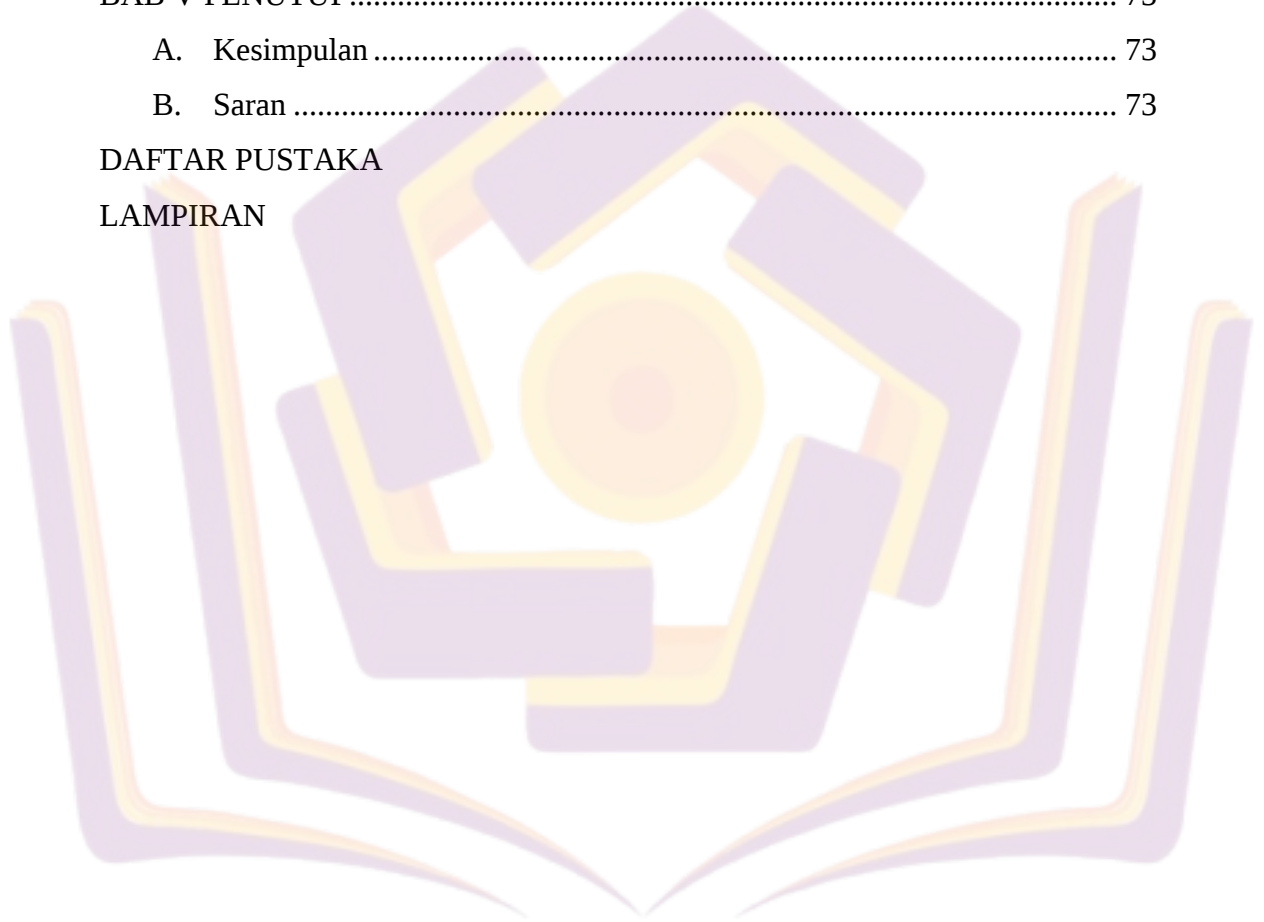


DAFTAR ISI

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
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori.....	8
B. Penelitian Sebelumnya.....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	25
B. Metode Pengumpulan Data.....	25
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	27
D. Konsep Penelitian	28
BAB IV HASIL & PEMBAHASAN	33

A. Konsep (<i>Concept</i>)	33
B. Perancangan (<i>Design</i>)	33
C. Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	37
D. Pembuatan (<i>Assembly</i>)	42
E. Pengujian (<i>Testing</i>)	59
F. Penyebaran (<i>Distribution</i>)	72
BAB V PENUTUP	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Jenis animasi berdasarkan teknik pembuatan	12
Tabel 2.2. Model 3D	16
Tabel 2.3. Perbandingan penelitian terdahulu dan terbaru.....	23
Tabel 4.1. Storyboard.....	34
Tabel 4.2. Naskah.....	35
Tabel 4.3. Bahan proyek video animasi	37
Tabel 4.4. Bahan tekstur video animasi	41
Tabel 4.5. Pengujian kesesuaian hasil video dengan storyboard	59
Tabel 4.6. Pengujian kebutuhan fungsional	62
Tabel 4.7. Pernyataan kuesioner	63
Tabel 4.8. Bobot nilai.....	63
Tabel 4.9. Data responden.....	64
Tabel 4.10. Hasil responden.....	65
Tabel 4.11. Kategori persentase	71
Tabel 4.12. Kategori hasil akhir pengujian	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Laju pertumbuhan real estate di Kabupaten Banyumas	1
Gambar 3.1. Konsep penelitian.....	28
Gambar 3.2. Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	29
Gambar 4.1. Denah Rumah Shamara Sumbang 2.....	37
Gambar 4.2. Area kerja SketchUp	43
Gambar 4.3. Layout denah.....	43
Gambar 4.4. Pondasi rumah.....	44
Gambar 4.5. Pembuatan dasar rumah	44
Gambar 4.6. Dinding bata dan ringbalk.....	45
Gambar 4.7. Rangka gunungan.....	45
Gambar 4.8. Rangka atap	46
Gambar 4.9. Model rumah	46
Gambar 4.10. Pewarnaan dan pemberian tekstur rumah.....	47
Gambar 4.11. Penambahan furniture	47
Gambar 4.12. Lingkungan Perumahan Shamara Sumbang 2	48
Gambar 4.13. Setting material	48
Gambar 4.14. Pemberian lighting	49
Gambar 4.15. Pengaturan shadow time.....	49
Gambar 4.16. Pengaturan main pada Visual Setting Enscape	50
Gambar 4.17. Pengaturan sky pada Visual Setting Enscape.....	50
Gambar 4.18. Scene 1	51
Gambar 4.19. Scene 2	51
Gambar 4.20. Scene 3	52
Gambar 4.21. Scene 4	52
Gambar 4.22. Scene 5	53
Gambar 4.23. Scene 6	53
Gambar 4.24. Scene 7	54
Gambar 4.25. Scene 8	54
Gambar 4.26. Scene 9	55

Gambar 4.27. Scene 10	55
Gambar 4.28. Scene 11	56
Gambar 4.29. Scene 12	56
Gambar 4.30. Proses export video	57
Gambar 4.31. Kumpulan scene	57
Gambar 4.32. Impor video dan sound.....	58
Gambar 4.33. Penambahan teks	58
Gambar 4.34. Ekspor video.....	59
Gambar 4.35. Diagram hasil pernyataan 1.....	66
Gambar 4.36. Diagram hasil pernyataan 2.....	67
Gambar 4.37. Diagram hasil pernyataan 3.....	68
Gambar 4.38. Diagram hasil pernyataan 4.....	69
Gambar 4.39. Diagram hasil pernyataan 5.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing 1
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing 2
- Lampiran 3. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian Dari Tempat Penelitian
- Lampiran 5. Hasil Wawancara
- Lampiran 6. Dokumentasi Perumahan Shamara Sumbang 2
- Lampiran 7. Data Responden
- Lampiran 8. Penyerahan proyek kepada Casa Royal Indonesia
- Lampiran 9. Distribusi Hasil Proyek Melalui Youtube Casa Royal Indonesia

