

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori.....	8
B. Penelitian Sebelumnya.....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
B. Metode Pengumpulan Data.....	31
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	35
D. Konsep Penelitian	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	41

BAB V PENUTUP.....	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Sebelumnya.....	29
Tabel 3.1. Spesifikasi Hardware dan Software	35
Tabel 4.1. <i>Storyboard</i> Animasi	43
Tabel 4.2. Bobot Nilai Skala Likert	65
Tabel 4.3. Uji Ahli Media	65
Tabel 4.4. Hasil Pengujian Ahli Media.....	69
Tabel 4.5. Pernyataan Kuisisioner Pengujian Pengguna.....	70
Tabel 4.6. Hasil Kuisisioner Pengujian Pengguna.....	70
Tabel 4.7. Hasil Pengujian Pengguna	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerucut Pengalaman <i>Edgar Dale</i>	13
Gambar 3.1. Alur Metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	36
Gambar 4.1. Visual Judul Animasi	42
Gambar 4.2. Karakter <i>Ebeg</i> Banyumasan	53
Gambar 4.3. Tampilan <i>Background</i> Animasi	54
Gambar 4.4. Tampilan Model Tipografi dan Penempatan.....	54
Gambar 4.5. Pengumpulan Bahan.....	55
Gambar 4.6. Tampilan <i>Loading Software</i> Adobe Flash Professional CS6.....	57
Gambar 4.7. Tampilan Menu Awal Adobe Flash Professional CS6.....	58
Gambar 4.8. Tampilan Menu Utama Adobe Flash Professional CS6.....	59
Gambar 4.9. File Mentah Karakter Animasi.....	60
Gambar 4.10. Susunan <i>Layer</i> Karakter	60
Gambar 4.11. Proses Mengubah Gambar Menjadi Simbol <i>Movie Clip</i>	61
Gambar 4.12. Simbol <i>Tools Bone</i>	62
Gambar 4.13. Penempatan <i>Bone</i> (Tulang) Pada Sebuah Karakter.....	62
Gambar 4.14. Tampilan Proses Animasi Karakter.....	63
Gambar 4.15. Proses Pengeditan Video Animasi	64
Gambar 4.16. Proses <i>Export</i> Video Animasi	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2

Lampiran 3. Dokumentasi

Lampiran 4. Surat Ijin Penelitian

Lampiran 5. Surat Keterangan dari Instansi Tempat Penelitian

Lampiran 6. Blangko Kuosioner Pemahaman Siswa

Lampiran 7. Blangko Kuosioner Pengujian Ahli

Lampiran 8. Blangko Kuosioner Pengujian Pengguna

