

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan	8
E. Manfaat	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Landasan Teori.....	9
B. Penelitian Terdahulu	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
A. Waktu dan Tempat Penelitian	28
B. Metode Pengumpulan Data	28
C. Metode Pengembangan Sistem	30
D. Alat dan Bahan Penelitian.....	33

BAB IV PEMBAHASAN.....	34
A. Gambaran Objek Penelitian	34
B. Analisis Hasil	34
C. Hasil Penelitian	62
BAB V PENUTUP.....	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	27
Tabel 4.1 <i>Hardware</i>	35
Tabel 4.2 <i>Software</i>	35
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i>	38



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Metode pengembangan menurut M. Suyanto (2006).....	30
Gambar 4.1 Karakter siswa.....	38
Gambar 4.2 Proses Pengambilan dan Editing Suara.....	42
Gambar 4.3 <i>Object Box Modelling</i>	42
Gambar 4.4 <i>Tools Convert Modelling</i>	43
Gambar 4.5 Menu <i>Editable Poly</i>	43
Gambar 4.6 Proses <i>Vertex Modelling</i>	44
Gambar 4.7 Hasil Proses <i>Vertex Modelling</i>	44
Gambar 4.8 Proses <i>Polygon Modelling</i>	45
Gambar 4.9 Hasil Proses <i>Polygon Modelling</i>	45
Gambar 4.10 Proses Penambahan <i>Edge Modelling</i>	46
Gambar 4.11 Pembuatan <i>modling</i> dengan membentuk box.....	47
Gambar 4.12 Pembuatan <i>modling</i> dengan membentuk bagian tubuh.....	48
Gambar 4.13 Pembuatan <i>medoling</i> dengan membentuk halus tubuh.....	49
Gambar 4.14 Proses Pembuatan baju dan celana.....	50
Gambar 4.15 Proses Penambahan <i>Modelling</i> rambut.....	51
Gambar 4.16 Proses Penambahan <i>Modelling</i> muka.....	52
Gambar 4.17 Hasil <i>Modeling</i> karakter	53
Gambar 4.18 <i>Texturing</i> seragam	53
Gambar 4.19 <i>Texturing</i> rambut.....	54
Gambar 4.20 Proses Pemberian Cahaya (<i>Lighting</i>)	55
Gambar 4.21 Jendela <i>Environment and Efect</i> pada <i>Software Autodesk 3ds Max</i> . 55	
Gambar 4.22 Proses <i>Animation</i> (1)	56
Gambar 4.23 Proses <i>Animation</i> (2)	57
Gambar 4.24 Proses Rendering pada <i>Software Autodesk 3ds Max 2014</i>	57
Gambar 4.25 Tahapan pengeditan suara	58
Gambar 4.26 Tahapan pmberian <i>subtitle</i>	59
Gambar 4.27 Tahapan pmberian <i>backsound</i>	59
Gambar 4.28 Tahap <i>Import</i> Suara.....	60

Gambar 4.29 <i>Preview and Final dan Render Menjadi Video</i>	60
Gambar 4.30 Merupakan vidoe produk samono yang sudah di uplod di tiktok ...	61
Gambar 4.31 Merupakaan data penjualan produk smono.....	62



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Wawancara

Lampiran 2. Kartu Bimbingan

