

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	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	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teori	7
B. Penelitian Sebelumnya	14
BAB III METODE PENELITIAN.....	19
A. Tempat dan Waktu Penelitian	19
B. Metode Pengumpulan Data	19
C. Alat dan Bahan Penelitian	20
D. Konsep Penelitian.....	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	29

A. Analisis Hasil	29
BAB V PENUTUP.....	55
A. Kesimpulan.....	55
B. Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Penelitian terdahulu.....	18
Tabel 3. 1. Interpretasi skala penilaian.....	27
Tabel 3. 2. Angket kuisisioner <i>alpha testing</i>	27
Tabel 3. 3. Angket kuisisioner responden	28
Tabel 4. 1. Perumusan konsep dan perencanaan	29
Tabel 4. 2. Naskah.....	30
Tabel 4. 3. <i>Storyboard</i>	32
Tabel 4. 4 Bahan animasi	37
Tabel 4. 5. Bahan suara	39
Tabel 4. 6. Hasil angket kuisisioner <i>alpha testing</i>	52
Tabel 4. 7. Hasil angket kuisisioner <i>beta testing</i>	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. Konsep penelitian.....	21
Gambar 3. 2. Metode MDLC(<i>Multimedia Development Life Cycle</i>).....	24
Gambar 4. 1. <i>Blueprint</i> model kakak	40
Gambar 4. 2. <i>Modeling</i> tubuh	40
Gambar 4. 3. Model wajah.....	41
Gambar 4. 4. Proses model rambut	41
Gambar 4. 5. Hasil <i>modeling</i> karakter kakak.....	42
Gambar 4. 6. Hasil <i>modeling</i> karakter adik.....	42
Gambar 4. 7. Model background.....	43
Gambar 4. 8. <i>Image texture</i> adik	43
Gambar 4. 9. <i>Node image texture</i>	44
Gambar 4. 10. Mengatur letak <i>image texture</i>	44
Gambar 4. 11. <i>Image texture</i> ekspresi wajah	45
Gambar 4. 12. Proses <i>texturing</i> meja	45
Gambar 4. 13. Armature yang tersedia.....	46
Gambar 4. 14. Meletakkan kerangka ke karakter	46
Gambar 4. 15. Hasil generate rig.	47
Gambar 4. 16. Cara kerja pergantian ekspresi wajah.....	47
Gambar 4. 17. Menyatukan semua aset model 3D.....	48
Gambar 4. 18. Aktifkan <i>auto keying</i>	48
Gambar 4. 19. Titik <i>keyframe</i>	49
Gambar 4. 20. Proses <i>animating scene</i> 8	50
Gambar 4. 21. Hasil file <i>rendering</i>	50
Gambar 4. 22. Proses <i>editing</i> animasi.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu bimbingan Dosen Pembimbing 1
- Lampiran 2. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3. Percakapan wawancara dengan mantri khitan.
- Lampiran 4. Wawancara dengan orangtua pasien
- Lampiran 5. Klinik Rumah Sunat Amanah
- Lampiran 6. Dokumentasi pengujian *alpha testing*
- Lampiran 7. Lembar angket *alpha test*
- Lampiran 8. Lembar angket *beta test*
- Lampiran 9. Dokumentasi pemutaran video
- Lampiran 10. Pengisian angket kuisioner dibantu peneliti dan guru
- Lampiran 11. Alat pemotong