

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	3
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Landasan Teori	6
B. Penelitian Sebelumnya	13
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
A. Tempat dan Waktu Penelitian	17
B. Metode Pengumpulan Data	17
C. Alat dan Bahan Penelitian	19
D. Konsep Penelitian	20

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	30
A. Gambaran Umum	30
B. Analisis Hasil	31
BAB V PENUTUP.....	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian Terdahulu	15
Tabel 4.1 Perangkat Keras	31
Tabel 4.2 Perangkat Lunak	32
Tabel 4.3 Storyboard	32
Tabel 4.4 Skala Likert	49
Tabel 4.5 Kuesioner Penilaian	50
Tabel 4.6 Daftar Nama Responden Pertama	51
Tabel 4.7 Jumlah Titik Responden Pertama	52
Tabel 4.8 Hasil Akhir Pengujian Responden Pertama	57
Tabel 4.9 Daftar Nama Responden Kedua	58
Tabel 4.10 Jumlah Titik Responden Kedua	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kerangka Berpikir	21
Gambar 3.2 Metode Pengembangan Suyanto (2006)	23
Gambar 4.1 Modeling Topi	37
Gambar 4.2 Modeling Kepala Karakter	37
Gambar 4.3 Modeling Tangan Karakter	37
Gambar 4.4 Modeling Kaki Karakter	37
Gambar 4.5 Modeling Motor	37
Gambar 4.6 Modeling Rumah	37
Gambar 4.7 Modeling Rangka Sepeda	37
Gambar 4.8 Modeling Roda	37
Gambar 4.9 Modeling Tangan	37
Gambar 4.10 Texturing Karakter	37
Gambar 4.11 Penataan Lighting	37
Gambar 4.12 Rigging	37
Gambar 4.13 Graph Editor	37
Gambar 4.14 Render Settings	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Naskah Video Animasi

Lampiran 2. Distribusi (Youtube)

Lampiran 3. Kartu Bimbingan

