

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
ABSTRAK	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Landasan Teori.....	9
B. Penelitian Sebelumnya.....	11
BAB III METODE PENELITIAN.....	16
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	16
B. Metode Pengumpulan Data.....	16
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	18
D. Konsep Penelitian	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27

A. Hasil Penelitian	27
B. Proses Pembuatan 3 Animasi Prototipe Berdasarkan Model ADDIE	28
C. Pembahasan.....	73
BAB V PENUTUP.....	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Sebelumnya.....	15
Tabel 4.1. <i>Storyboard</i> Prototipe.....	32
Tabel 4.2. Kesesuaian Gambar.....	43
Tabel 4.3. Hasil Kuesioner Dalang	52
Tabel 4.4. Rentang Presentase dan Kriteria Kelayakan Animasi.....	53
Tabel 4.5. Hasil Kuesioner Animator	55
Tabel 4.6. Rentang Presentase dan Kriteria Kelayakan Animasi.....	55
Tabel 4.7. Hasil Kuesioner Mahasiswa Prototipe Kontrol.....	57
Tabel 4.8. Hasil Kuesioner Mahasiswa Prototipe Ekstrem.....	60
Tabel 4.9. Hasil Kuesioner Mahasiswa Prototipe Moderat.....	63
Tabel 4.10. Perbandingan Triangulasi Data Lintas Responden	67
Tabel 4.11. Daata Parameter Efek <i>Smear Frame</i>	68
Tabel 4.12. Tabel Perbandingan Persentase <i>Smear Frame</i>	69
Tabel 4.13. Tabel Parameter Keberhasilan	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Flowchart RandD-ADDIE.....	21
Gambar 4.1. Bentuk Wayang Kulit Bawor dari Sanggar Puspo Dahono	29
Gambar 4.2. Perancangan Desain Siluet Wayang 2D Karakter Bawor	30
Gambar 4.3. Perancangan Desain Siluet Wayang 2D Karakter Rimba Kusuma..	30
Gambar 4.4. Hasil <i>Export</i> Asset Karakter Bawor	31
Gambar 4.5. Hasil <i>Export</i> Asset Karakter Bawor	31
Gambar 4.5. Desain <i>Background</i> Alun-Alun Parang Kembang	31
Gambar 4.6. <i>Asset</i> VFX	34
Gambar 4.7. <i>Backsound</i> pendukung Prototipe	34
Gambar 4.8. Menu pengaturan <i>Composite</i> awal	35
Gambar 4.9. <i>Import</i> Asset karakter	36
Gambar 4.10. Pengaturan gerak pada karakter	36
Gambar 4.11. Pembuatan Prototipe Kontrol	37
Gambar 4.12. Pembuatan Prototipe Ekstrem	37
Gambar 4.13. Pembuatan Prototipe Moderat	38
Gambar 4.14. Proses <i>Rendering</i> Prototipe	38
Gambar 4.15. Pengaturan <i>Sequence</i> pada <i>Premiere Pro</i>	39
Gambar 4.16. <i>Import</i> Prototipe Animasi dan Material	39
Gambar 4.17. Proses Editing Prorotipe	40
Gambar 4.18. Proses <i>Export</i> Prototipe Final.....	40
Gambar 4.19. Cuplikan Frame Prototipe Kontrol	41
Gambar 4.20. Cuplikan Frame Prototipe Ekstrem	42
Gambar 4.21. Cuplikan Frame Prototipe Moderat	42
Gambar 4.22. Perbedaan Ketiga Prototipe	43
Gambar 4.23. Dalang sedang mengamati ketiga Prototipe	45
Gambar 4.24. Pengisian Kuesioner oleh Dalang	46
Gambar 4.25. Publikasi Video Animasi di Platform <i>Youtube</i>	72
Gambar 4.26. QR Code Panduan Rekomendasi Teknis	73

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing
- Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari Sanggar Seni Puspo Dahono Kebumen
- Lampiran 3. Blangko Kuesioner
- Lampiran 4. Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 5. Transkrip Wawancara

