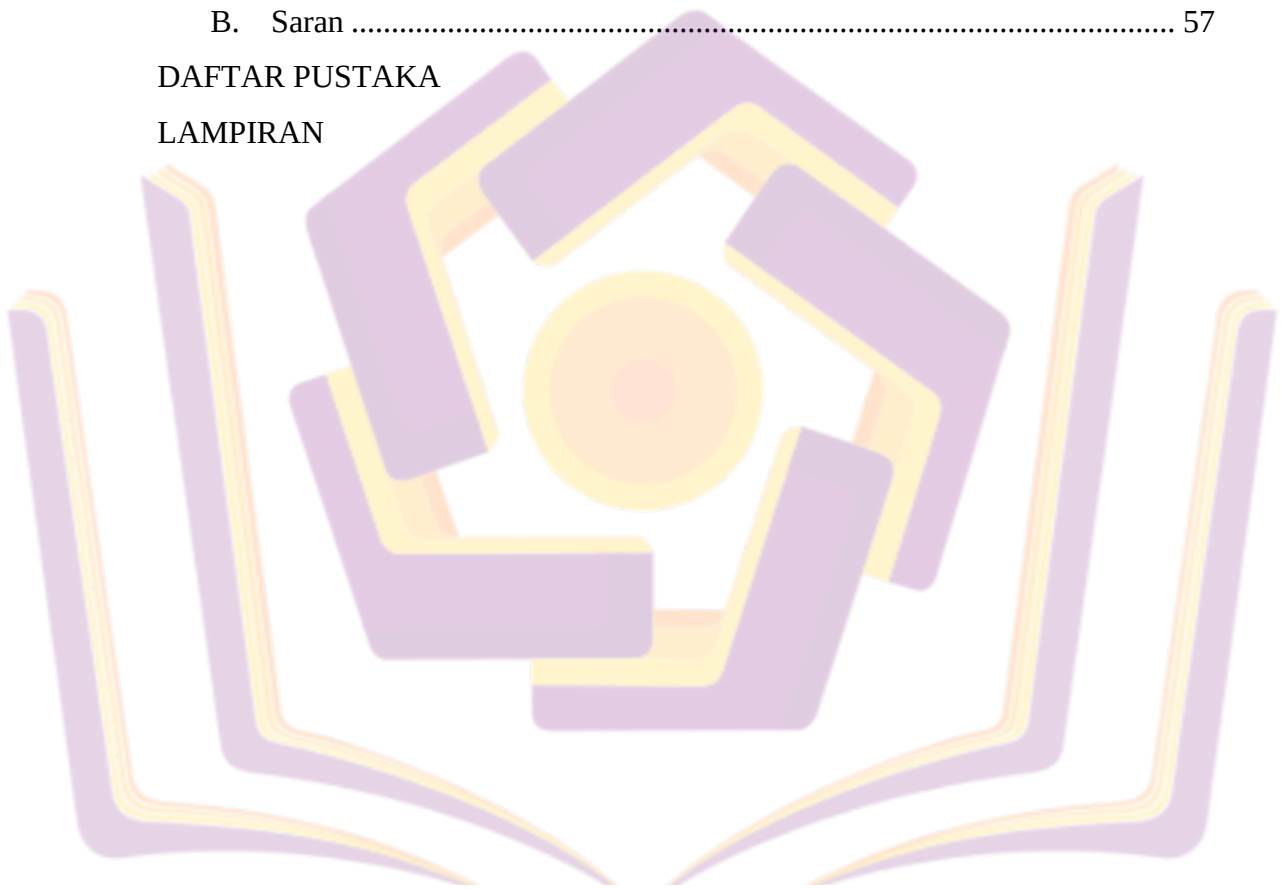


DAFTAR ISI

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.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Media Edukasi.....	8
2. Animasi 2D	9
3. Multimedia	10
B. Penelitian Sebelumnya.....	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	23
B. Metode Pengumpulan Data.....	23

C. Alat dan Bahan Penelitian.....	25
D. Konsep Penelitian	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
A. Deskripsi Objek Penelitian	33
B. Pengumpulan Data	33
C. Pengembangan Sistem	35
BAB V PENUTUP.....	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

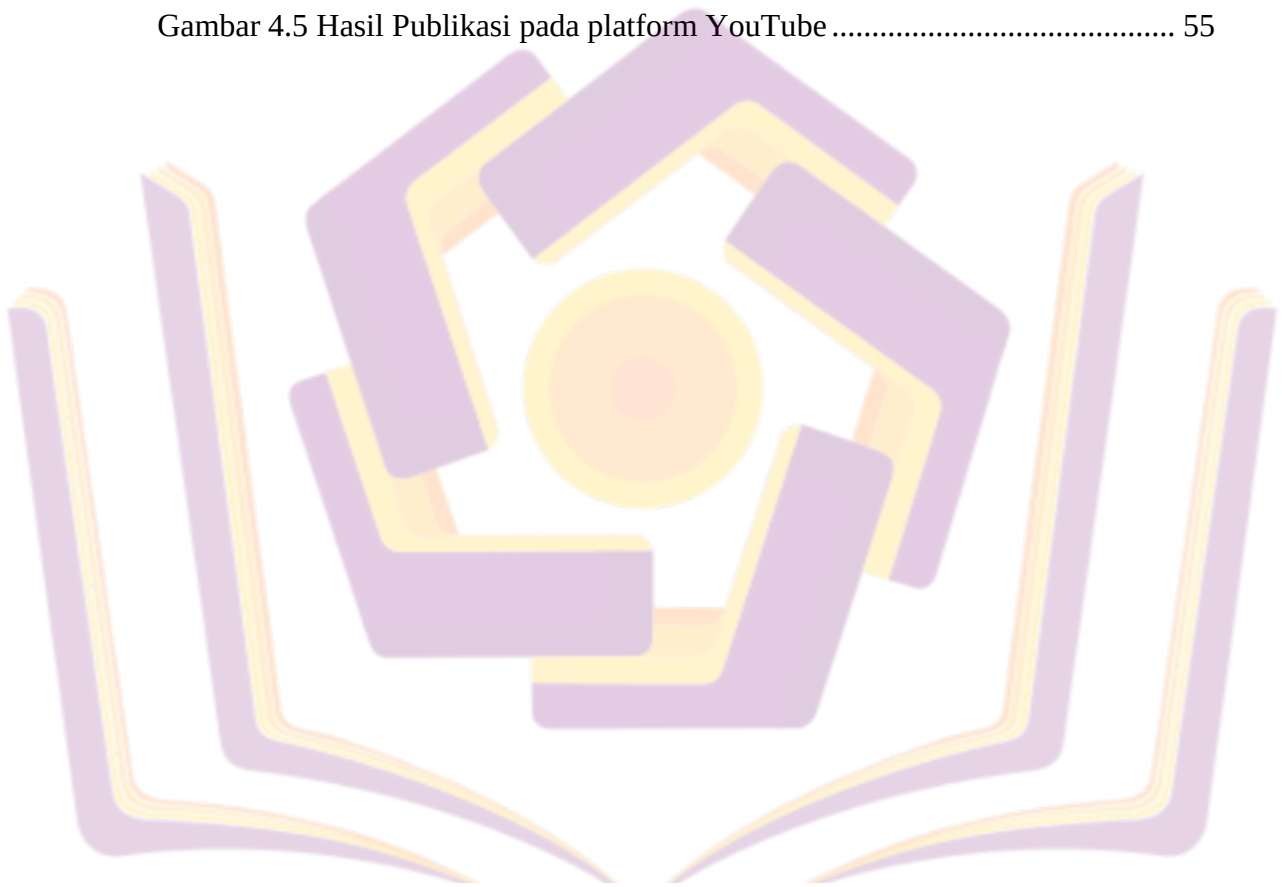


DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya.....	21
Tabel 4. 1 Analisis Media	36
Tabel 4. 2 Desain Sketsa Asset	37
Tabel 4. 3 <i>Storyboard</i>	39
Tabel 4. 4 Bahan Materi Pencegahan Stunting	40
Tabel 4. 5 Pemodelan Asset	41
Tabel 4. 6 <i>Alpha Testing</i> (Pengujian Alpha)	46
Tabel 4. 7 Aspek Pertanyaan.....	48
Tabel 4. 8 Hasil Penyebaran Kuesioner	48
Tabel 4. 9 Hasil Index Pengujian	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Konsep Penelitian.....	27
Gambar 3.2 Metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC).....	29
Gambar 4.1 Proses Animasi.....	43
Gambar 4.2 Proses Penggabungan Vidio.....	44
Gambar 4.3 Proses Penambahan Audio dan <i>Voice Over</i>	44
Gambar 4.4 Proses Ekstrak Vidio	45
Gambar 4.5 Hasil Publikasi pada platform YouTube	55



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Tempat Penelitian

Lampiran 2 Blangko Kuesioner

Lampiran 3 Dokumentasi

Lampiran 4 Hasil Wawancara

