

DAFTAR ISI

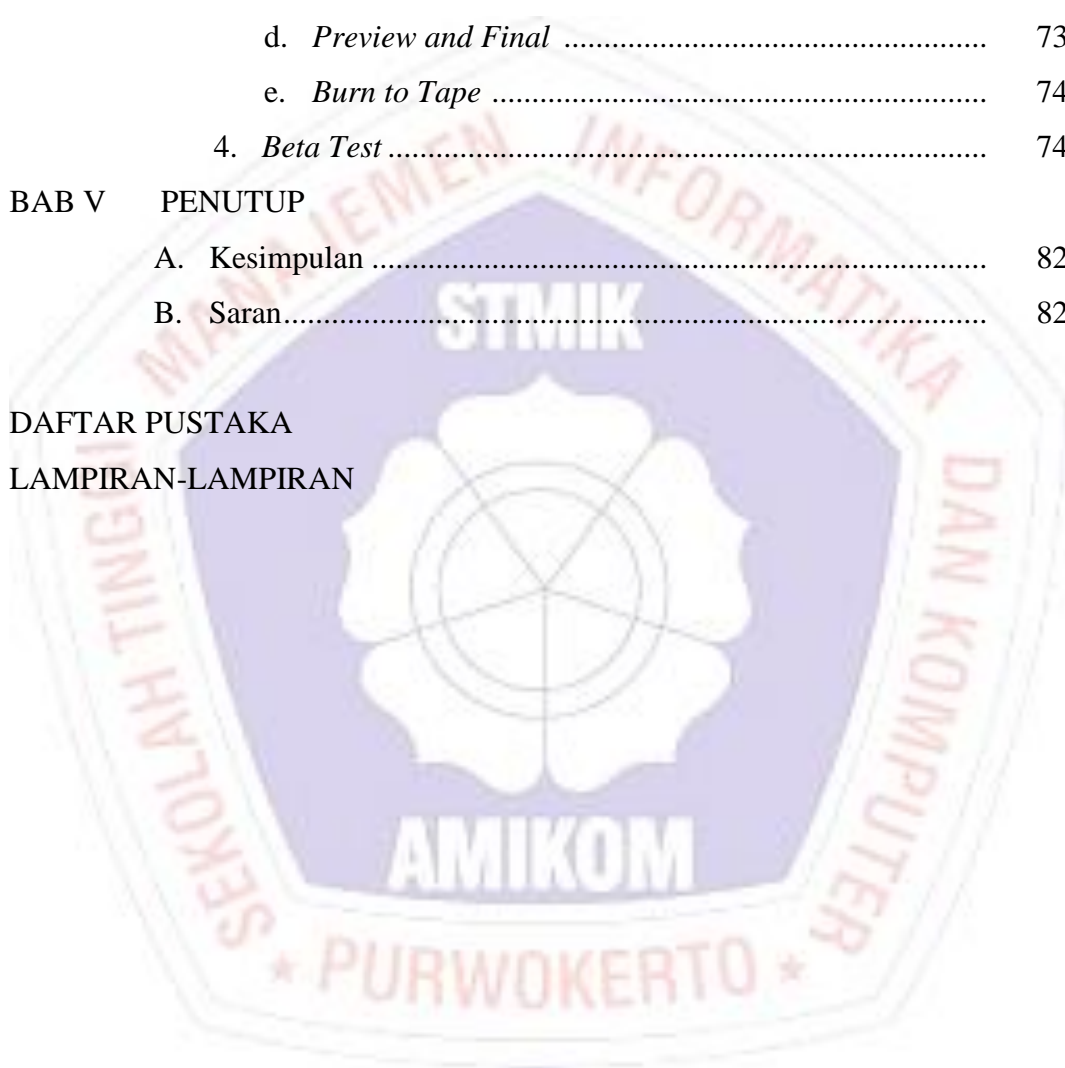
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAM PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
RINGKASAN	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Penelitian	3
E. Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	5
1. Pengertian Video	5
a. Video Analog	5
b. Video Digital	7
2. Begalan	7
a. Sejarah	7
b. Tata Cara Begalan	12
1) Ian dan Ilir	13

2) Cething	14
3) Siwur	14
4) Irus	14
5) Kukusan	14
6) Wangkring	15
7) Centhong	15
3. Pengertian Media	15
4. Pengertian Promosi.....	16
5. Pengertian Multimedia	16
a. Jenis – jenis Multimedia	16
1) Multimedia Interaktif	16
2) Multimedia Hiperaktif	17
3) Multimedia Linier	17
6. Animasi	17
a. Pengertian Animasi	17
b. Jenis - jenis Animasi	18
1) <i>Stop Motion</i>	18
2) <i>Cell Motion</i>	18
3) <i>Time Lapse</i>	18
4) <i>Claymotion</i>	19
5) <i>Cut out Animation</i>	19
6) <i>Puppet Animation</i>	19
a) Animasi 2D	20
b) Animasi 3D	20
c) Animasi Tanah Liat (<i>Clay Motion</i>)	20
c. Prinsip Animasi	21
1) <i>Anticipation</i>	21
2) <i>Squash dan Strech</i>	21
3) <i>Sataging</i>	21
4) <i>Stright-ahead Action dan Pose-to-pose</i>	21
5) <i>Follow-through dan Overlapping Avtion</i>	22

6) <i>Slow in-slow out</i>	22
7) <i>Arcs</i>	22
8) <i>Secondari Action</i>	22
9) <i>Timing</i>	23
10) <i>Exaggeration</i>	23
11) <i>Solid Drawing</i>	23
12) <i>Appeal</i>	24
7. <i>Autodesk 3Ds Max 2014</i>	24
8. <i>Adobe Premiere Pro</i>	24
9. <i>Adobe Audition CS 6</i>	24
10. <i>Banyumas</i>	25
B. Penelitian Sebelumnya	25
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Pengumpulan Data	29
1. Metode Observasi	29
2. Wawancara	29
3. Studi Pustaka	30
B. Alat Dan Bahan Penelitian.....	30
1. Alat	30
2. Bahan	31
C. Konsep Penelitian.....	32
1. Langkah – langkah penelitian	32
2. Metode pengembangan sistem	33
a. Tahap Pra Produksi	35
1) Menentukan ide cerita	35
2) Menentukan tema cerita	35
3) Skenario	36
4) Sketsa karakter	36
5) <i>Storyboard</i>	36
6) <i>Take Voice</i>	37
b. Tahap Produksi	37

1) <i>Modelling</i>	37
2) <i>Texturing</i>	37
3) <i>Lighting</i>	38
4) <i>Environment Effect</i>	38
5) Animasi	38
6) <i>Rendering</i>	38
c. Tahap Pasca Produksi	39
1) <i>Editing</i>	39
2) <i>Compsiting</i>	39
3) <i>Adding Sound and Audio</i>	39
4) <i>Final Rendering</i>	40
5) Penyajian	40
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Gambaran Objek Penelitian	41
B. Identifikasi Masalah	41
C. Analisis Kebutuhan Sistem	42
1. Tahap Pra Produksi	42
a. Kebutuhan Dasar Perangkat	42
1) Analisis Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	42
2) Analisis Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	43
b. Ide dan konsep	43
c. Tema Cerita	44
d. Skenario / <i>Script</i>	45
e. Sketsa model object / karakter	47
f. <i>Storyboard</i>	48
g. <i>Take Voice and Music Background</i>	53
2. Tahap Produksi	54
a. <i>Modeling</i>	54
b. <i>Texturing</i>	66
c. <i>Lighting</i>	67
d. <i>Environment Effect</i>	67

	e. <i>Animation</i>	69
	f. <i>Rendering</i>	70
3.	Tahap Pasca Produksi	71
	a. <i>Editing Animation and Voice</i>	71
	b. <i>Compositing and Visual Effect</i>	72
	c. <i>Adding Sounng and Audio</i>	72
	d. <i>Preview and Final</i>	73
	e. <i>Burn to Tape</i>	74
4.	<i>Beta Test</i>	74
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	82
	B. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN-LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	27
Tabel 4.1 Perangkat Keras yang digunakan	42
Tabel 4.2 Perangkat Lunak yang digunakan.....	43
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i>	2
Tabel 4.4 Pertanyaan dalam kuisisioner	75
Tabel 4.5 Jumlah Titik Respon	76
Tabel 4.6 Hasil Akhir Pengujian Masyarakat	80



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Definisi Multimedia	17
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian.....	32
Gambar 3.2 Metode Pengembangan Sistem	34
Gambar 4.1 Sketsa karakter Mas Somad sebagai moderator	47
Gambar 4.2 Proses pengambilan dan editing suara	53
Gambar 4.3 <i>Object Box Modelling</i> kepala	54
Gambar 4.4 <i>Tools Convert Modelling</i> Kepala	55
Gambar 4.5 Menu <i>Editable Poly</i>	55
Gambar 4.6 Proses <i>Vertex Modelling</i> Kepala	56
Gambar 4.7 Hasil <i>Proses Vertex Modelling</i> Kepala	56
Gambar 4.8 Proses <i>Polygon Modelling</i> Kepala	57
Gambar 4. 9 Hasil Proses <i>Polygon Modelling</i> Kepala	57
Gambar 4. 10 Proses Penambahan <i>Edge Modelling</i> Kepala.....	58
Gambar 4. 11 Proses Penggunaan <i>Tools Vertex Modelling</i> Kepala	58
Gambar 4. 12 Hasil <i>Modelling</i> Kepala	59
Gambar 4. 13 <i>Object Box Modelling</i> Tangan Mas Somad	59
Gambar 4. 14 <i>Tools Convert Modelling</i> Tangan mas Somad	60
Gambar 4. 15 Proses Penggunaan <i>Tools Polygon Modelling</i> Tangan	60
Gambar 4. 16 Hasil <i>Modelling</i> Tangan mas Somad	61
Gambar 4. 17 Hasil Penggunaan <i>Turbosmooth</i>	61
Gambar 4. 18 <i>Object Box Modelling</i> Kaki mas Somad	62
Gambar 4.19 <i>Tools Convert Modelling</i> Kaki	62
Gambar 4.20 Proses Penambahan <i>Edge Modelling</i> Kaki	63
Gambar 4.21 Proses Penggunaan <i>Tools Polygon Modelling</i>	63
Gambar 4.22 Hasil Proses <i>Polygon Modelling</i> Kepala	64
Gambar 4.23 Proses Penambahan <i>Edge Modelling</i> Kepala	64
Gambar 4.24 <i>Modeling</i> karakter	65
Gambar 4.25 Hasil <i>Modeling</i> karakter	65
Gambar 4.26 Model karakter Mas Somad	66
Gambar 4.27 <i>Texturing Karakter</i> Mas Somad	66

Gambar 4.28 Proses pemberian cahaya (<i>Lighting</i>)	67
Gambar 4.29 Jendela <i>Environment and Effect</i> pada software Autodesk 3ds Max	68
Gambar 4.30 <i>Environment and Effect</i> pada software Autodesk 3ds Max	69
Gambar 4.31 <i>Environment and Effect</i> pada software Autodesk 3ds Max	69
Gambar 4.32 Proses <i>Animation</i>	70
Gambar 4.33 Proses <i>rendering</i> pada software Autodesk 3ds Max 2014	71
Gambar 4.34 Proses <i>Editing animation and voice</i>	71
Gambar 4.35 Proses <i>Compositing and visual effect</i>	72
Gambar 4.36 Proses <i>import suara</i>	73
Gambar 4.37 Penyesuaian suara	73
Gambar 4.38 <i>Preview and Final</i>	74



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Wawancara

Lampiran 2. Dokumentasi Wawancara

Lampiran 3. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 4. Hasil Kuesioner

