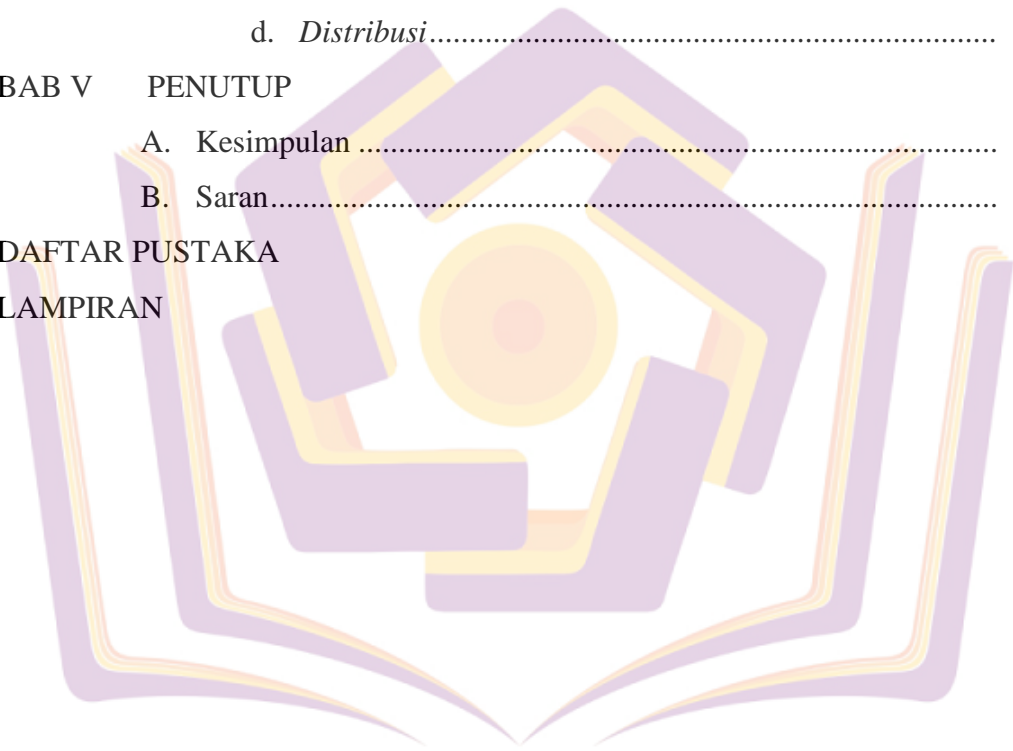


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
RINGKASAN.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	6
1. Implementasi.....	6
2. <i>Teknik Rigging</i>	7
3. Multimedia.....	9
4. Film.....	16

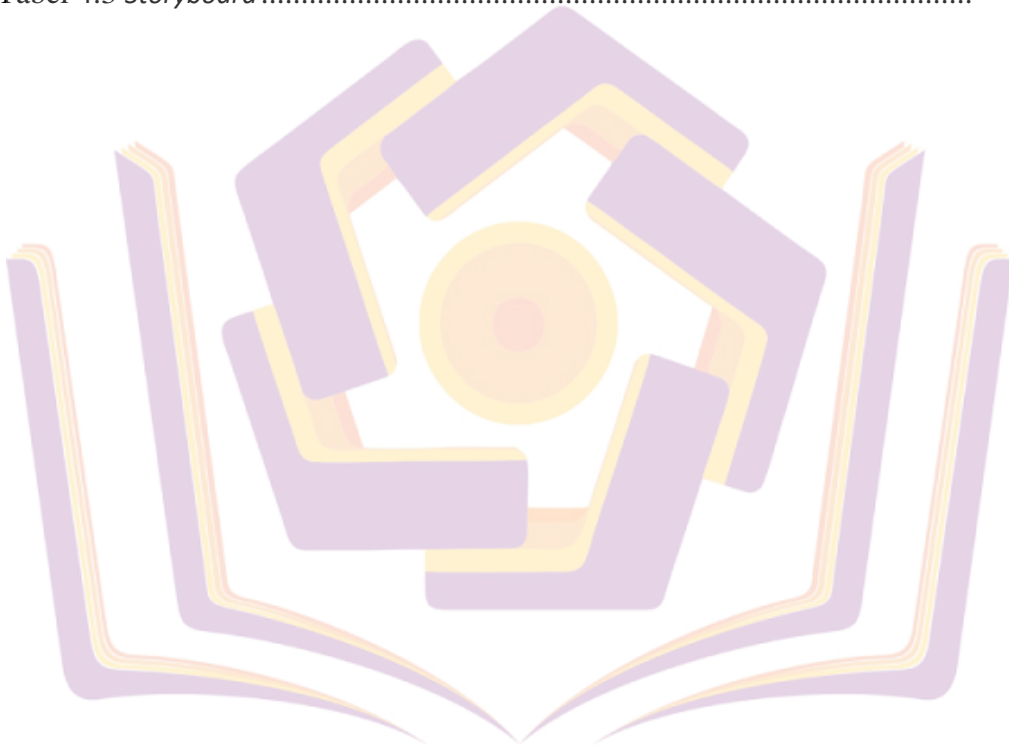
	5. Animasi	20
	6. Software Yang Digunakan	30
	B. Penelitian Sebelumnya	31
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Waktu dan Penelitian	34
	B. Metode Pengumpulan Data	34
	C. Alat	36
	D. Bahan	36
	E. Konsep Penelitian	37
	1. Langkah-langkah Penelitian	37
	2. Metode Pengembangan Sistem	38
	a. Tahap Pra Produksi	38
	b. Tahap Produksi	40
	c. Tahap Pasca Produksi	42
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	A. Analisis Hasil	44
	1. Tahap Pra-Produksi	44
	a. Kebutuhan Dasar Perangkat	44
	b. Ide Cerita	45
	c. Tema Cerita	45
	d. Skenario	46
	e. Sketsa Model Objek	46
	f. <i>Storyboard</i>	46
	g. <i>Take Voice And Music Background</i>	50
	2. Tahap Produksi	51
	a. <i>Modeling</i>	51
	b. <i>Texturing</i>	51
	c. <i>Rigging</i>	52
	d. <i>Lighting</i>	53

	<i>e. Environment Effect</i>	54
	<i>f. Animation</i>	55
	<i>g. Rendering</i>	56
3.	Tahap Pasca-Produksi	57
	<i>a. Editing</i>	58
	<i>b. Adding Sound Audio</i>	58
	<i>c. Final Rendering</i>	59
	<i>d. Distribusi</i>	59
BAB V PENUTUP		
	A. Kesimpulan	60
	B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	33
Tabel 4.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) yang digunakan.....	45
Tabel 4.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>) yang digunakan.....	45
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i>	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Penerapan <i>Rigging</i> pada karakter	7
Gambar 2.1. Definisi Multimedia	10
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian.....	37
Gambar 3.2 Metode Pengembangan Sistem	50
Gambar 4.1 Sketsa Karakter	46
Gambar 4.2 Proses pengambilan dan <i>editing</i> suara	51
Gambar 4.3 Hasil <i>Modeling</i> karakter.....	52
Gambar 4.4 <i>Texturing</i> Karakter.....	53
Gambar 4.5 Penambahan <i>Biped</i> Dalam Proses <i>Rigging</i>	54
Gambar 4.6 Proses Pemberian Cahaya	54
Gambar 4.7 Jendela <i>Enviroment And Effect</i>	55
Gambar 4.8 Proses Animation.....	56
Gambar 4.9 Proses Pencetakan	57
Gambar 4.10 Proses Editing Animation	58
Gambar 4.11 proses <i>Import Suara</i>	59
Gambar 4.12 <i>Preview And Final Render</i>	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Wawancara

Lampiran 3. Dokumentasi

