

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.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
RINGKASAN	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	6
1. Karies Gigi.....	6
2. Multimedia	9
3. Animasi.....	13
4. Animasi 3D.....	18
5. Media Sosialisai.....	21
B. Software yang digunakan	25
C. Penelitian Sebelumnya	26

BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian	29
	B. Metode Pengumpulan Data	29
	C. Alat Dan Bahan Penelitian	30
	D. Metode Pengembangan Sistem	31
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian	38
	B. Analisis Hasil	38
	1. Tahap Pra Produksi.....	39
	2. Pra Produksi.....	44
	3. Tahap Pasca Produksi.....	50
	4. <i>Testing</i> (Penguian).....	54
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	66
	B. Saran.....	67
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya	28
Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan.....	37
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	41
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> (Lanjutan).....	42
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> (Lanjutan).....	43
Tabel 4.2 Nama-nama Responden	54
Tabel 4.2 Nama-nama Responden (Lanjutan)	55
Tabel 4.3 Tabel Pertanyaan	56
Tabel 4.3 Tabel Pertanyaan (Lanjutan).....	57
Tabel 4.4 Tabel Skala Jawaban	57
Tabel 4.5 Hasil Tanggapan Responden.....	57
Tabel 4.5 Hasil Tanggapan Responden (Lanjutan).....	58
Tabel 4.5 Hasil Tanggapan Responden (Lanjutan).....	59
Tabel 4.6 Jumlah Titik Respon	59
Tabel 4.7 Hasil Akhir Pengujian Responden	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jumlah Perilaku Siswa Menggosok Gigi	2
Gambar 2.1 Cara menyikat gigi <i>horizontal</i>	7
Gambar 2.2 Cara menyikat gigi <i>vertical</i>	8
Gambar 2.3 Cara menyikat gigi <i>Roll</i>	9
Gambar 2.4 Devinisi Multimedia.....	11
Gambar 2.5 Gerakan <i>Anticipation</i>	14
Gambar 2.6 Gerakan <i>squash and stretch</i>	15
Gambar 2.7 Gerakan <i>Secondary action</i>	17
Gambar 3.1 Metode Pengembangan Sistem	32
Gambar 4.1 Sketsa Karakter Gigi	40
Gambar 4.2 Pengambilan dan Editing Suara	44
Gambar 4.3 Modeling Karakter	45
Gambar 4.4 <i>Texturing</i> Karakter Moderator	45
Gambar 4.5 Penambahan <i>biped</i> dalam proses <i>rigging</i>	46
Gambar 4.6 Proses Pemberian Cahaya (<i>lighting</i>)	47
Gambar 4.7 Jendela <i>Environment and Effect</i> pada <i>Software</i>	48
Gambar 4.8 Proses Animation	49
Gambar 4.9 Rendering pada <i>software autodesk 3ds Max 2014</i>	50
Gambar 4.10 Proses <i>Editing animation and voice</i>	50
Gambar 4.11 Proses <i>Compositing and Visual effects</i>	51
Gambar 4.12 Proses Import Suara	52
Gambar 4.13 <i>Preview and final</i> dan render menjadi video	52
Gambar 4.14 Proses <i>upload</i> ke situs <i>Youtube</i>	53

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 2. Daftar Wawancara
- Lampiran 3. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 4. Dokumentasi
- Lampiran 5. Hasil Quesioner