

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
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	
A. Landasan Teori.....	8
1. Perancangan.....	8
2. Video.....	9
3. Animasi	11

4. Animasi 3 Dimensi	12
5. Sistem Pencernaan	13
6. Teknik <i>High Poly</i>	14
7. Multimedia	14
8. <i>Adobe Premiere Pro</i>	20
9. <i>Blender 3D</i>	21
10. Penelitian Sebelumnya	22

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
1. Tempat Penelitian	32
2. Waktu penelitian.....	32
B. Metode pengumpulan data.....	32
1. Wawancara	33
2. Observasi.....	33
3. Dokumentasi.....	34
4. Studi Pustaka	34
C. Alat dan Bahan Penelitian	35
1. Alat penelitian	35
2. Bahan penelitian	35
D. Konsep Penelitian.....	36
1. Mulai	37
2. Pengumpulan Data.....	37
3. Metode Pengembangan Sistem.....	38
1. Tahap Pra Produksi	40
2. Tahap Produksi.....	42
3. Tahap Pasca Produksi.....	44
4. Distribusi	46
5. Pembuatan Laporan Penelitian	46
6. Selesai	46

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisa Hasil..... 47

1. Tahap Pra Produksi..... 49

2. Tahap Produksi..... 56

3. Tahap Pasca Produksi 69

4. Distribusi 72

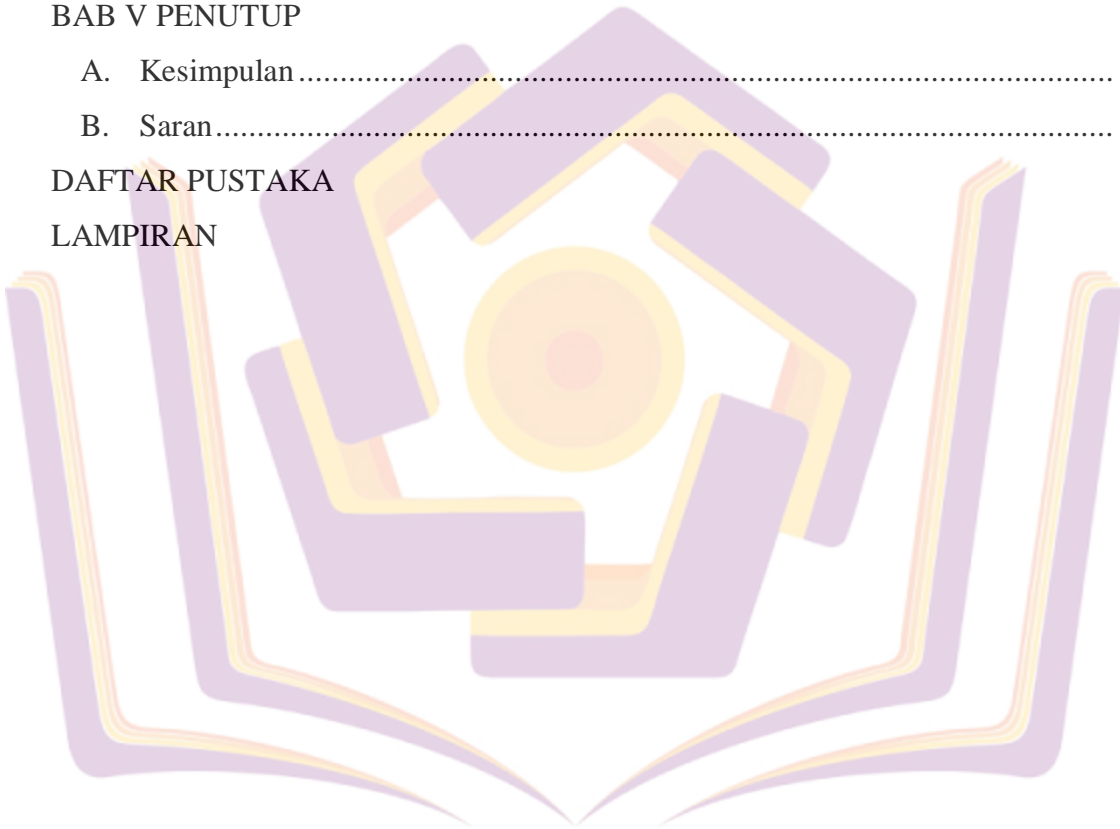
BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan..... 73

B. Saran..... 73

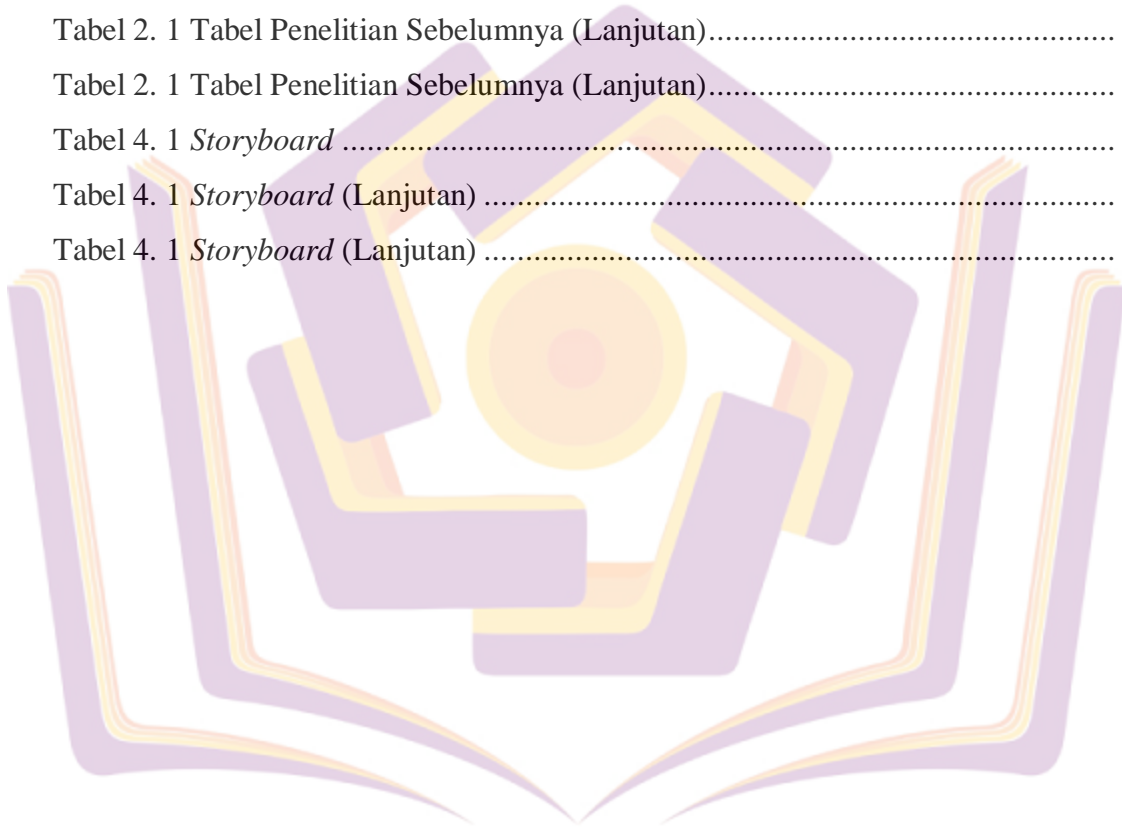
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Sebelumnya.....	27
Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Sebelumnya (Lanjutan).....	28
Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Sebelumnya (Lanjutan).....	29
Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Sebelumnya (Lanjutan).....	30
Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Sebelumnya (Lanjutan).....	31
Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i>	53
Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i> (Lanjutan)	54
Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i> (Lanjutan)	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Konsep Penelitian	36
Gambar 3. 2 Metode Pengembangan Sistem M.Suyanto (2006)	39
Gambar 4. 1 Proses Pertama Pembuatan Kerongkongan.....	57
Gambar 4. 2 Proses Penggunaan <i>Path</i> yang Membentuk Usus 12 Jari	58
Gambar 4. 3 Pemberian Volume pada Obyek <i>Path</i>	59
Gambar 4. 4 Pembuatan Obyek Seperti Lambung dan Hati	60
Gambar 4. 5 Proses Pembuatan Organ Sistem Pencernaan Manusia	61
Gambar 4. 6 Proses <i>Texturing</i>	62
Gambar 4. 7 Proses Pembuatan <i>Set</i> Latar Belakang Dengan Menggunakan <i>Plane</i> ...	63
Gambar 4. 8 Proses Pembuatan <i>Set Lighting</i> Pada Obyek Animasi.....	64
Gambar 4. 9 Penerapan Posisi Kamera Pada Obyek	65
Gambar 4. 10 Hasil dari <i>Field Of View</i> dari Kamera.....	66
Gambar 4. 11 Tahapan <i>Animation</i> Dimulai	67
Gambar 4. 12 Proses <i>Render</i> Menjadi Sebuah Video.....	68
Gambar 4. 13 Proses <i>Editing Animation and Voice</i>	69
Gambar 4. 14 Pemberian Narasi pada Video	70
Gambar 4. 15 Pemberian Musik pada Video	71
Gambar 4. 16 <i>Preview and Final</i>	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Wawancara

Lampiran 2. Dokumentasi

Lampiran 3. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian

Lampiran 5. Materi Sistem Pencernaan

