

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
RINGKASAN.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Landasan Teori.....	7
1. Tunarungu.....	7
a. Pengertian Tunarungu.....	7
b. Klasifikasi Tunarungu.....	8
c. Pengaruh Pendengaran.....	9
2. Multimedia.....	10
a. Pengertian Multimedia.....	10

b. Unsur Multimedia.....	11
c. Penggunaan Multimedia	13
d. Pemanfaatan Multimedia	15
3. Animasi	17
a. Pengertian Animasi	17
b. Jenis-jenis Animasi	18
c. Animasi Komputer	21
d. Prinsip Dasar Animasi.....	22
4. Buku Cerita Interaktif	25
a. Definisi buku visual interaktif.....	25
b. Ilustrasi dalam Buku Anak-Anak.....	26
c. Media Interaktif.....	26
5. Teknik <i>Onion Skinning</i>	27
6. Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	31
a. <i>Adobe Flash Profesional CS6</i>	31
b. <i>Adobe Photoshop CS6</i>	31
c. <i>Adobe Audition CS6</i>	32
B. Penelitian Sebelumnya	32
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Tempat Dan Waktu Penelitian	38
B. Metode Pengumpulan Data	38
1. Observasi	38
2. Wawancara	39
3. Dokumentasi	39
4. Studi pustaka	40
5. Kuesioner(angket)	40
C. Alat Dan Bahan Penelitian	40
1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	40
2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	41
D. Konsep Penelitian	41
1. Langkah-langkah penelitian	41

2. Metode Pengembangan Sistem	43
a. <i>Concept</i>	44
b. <i>Design</i>	45
c. <i>Material Collecting</i>	45
d. <i>Assembly</i>	45
e. <i>Testing</i>	46
f. <i>Distribution</i>	47
BAB IV PEMBAHASAN	49
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	49
B. Hasil dan Analisa	51
1. Pengonsepan (<i>Concept</i>)	51
2. Perancangan (<i>Design</i>).....	52
a. <i>Storyboard</i>	53
b. Struktur Navigasi	59
3. Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>)	60
4. Pembuatan (<i>Assembly</i>)	66
5. Pengujian (<i>Testing</i>).....	77
a. Pengujian <i>Alpha</i>	77
b. Pengujian <i>Beta</i>	88
6. Pendistribusian (<i>Distribution</i>)	101
BAB V PENUTUP	102
A. Kesimpulan	102
B. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN – LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Daftar kemampuan siswa	3
Tabel 2.1. Perbandingan Penelitian Sebelumnya	35
Tabel 3.1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	41
Tabel 3.2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	41
Tabel 3.3. Daftar kuesioner pertanyaan guru	47
Tabel 3.4. Daftar kuesioner pertanyaan siswa	47
Tabel 4.1. <i>Storyboard</i>	53
Tabel 4.2. Pengumpulan Material	59
Tabel 4.3. Pengujian <i>Alpha</i>	76
Table 4.4. Hasil Pengujian <i>Alpha</i>	80
Tabel 4.5. Nama Responden	85
Tabel 4.6. Aspek Penilaian Guru	86
Tabel 4.7. Aspek Penilaian Siswa	86
Tabel 4.8. Nilai Aspek Kuesioner	87
Tabel 4.9. Persentase Nilai	87
Tabel 4.10. Hasil Responden Guru	87
Tabel 4.11. Hasil Responden Siswa	88
Tabel 4.12. Hasil Aspek Pengujian Guru	93
Tabel 4.13. Hasil Aspek Pengujian Siswa	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Multimedia (Purnama, 2013)	11
Gambar 2.2 Pengaktifkan <i>Onion skinning</i>	28
Gambar 2.3 Tampilan <i>frame</i> pada <i>Onion skinning</i>	29
Gambar 2.4 <i>Onion skinning outlines</i>	29
Gambar 2.5 Pengeditan <i>frame</i> ketika <i>Onion skinning</i> diaktifkan	30
Gambar 3.1 Diagram alur penelitian	42
Gambar 3.2 Metode pengembangan <i>system</i>	44
Gambar 4.1 Rancangan Struktur Navigasi	58
Gambar 4.2 Membuat <i>project</i> baru	65
Gambar 4.3 Membuat Tampilan Awal.....	65
Gambar 4.4 Mengconvert objek.....	66
Gambar 4.5 Menganimasikan <i>MovieClip</i>	66
Gambar 4.6 Membuat Tampilan Menu Utama	67
Gambar 4.7 Membuat Tampilan Menu Tentang	67
Gambar 4.8 Membuat Tampilan Menu Info	68
Gambar 4.9 Menu Keluar	68
Gambar 4.10 Masukkan <i>script</i>	69
Gambar 4.11 Membuat Karakter	69
Gambar 4.12 Pewarnaan Karakter	70
Gambar 4.13 Pembuatan <i>background</i>	70
Gambar 4.14 Pewarnaan <i>background</i>	71
Gambar 4.15 Membuat Tampilan bahasa isyarat	71
Gambar 4.16 Penganimasian teknik <i>onion skinning</i>	72
Gambar 4.17 Penerapan teknik <i>onion skinning</i>	72
Gambar 4.18 Penerapan teknik <i>onion skinning</i>	73
Gambar 4.19 Penerapan teknik <i>onion skinning</i>	73
Gambar 4.20 Penerapan teknik <i>onion skinning</i>	74
Gambar 4.21 Penerapan teknik <i>onion skinning</i>	74
Gambar 4.22 Penganimasian gerakan bahasa isyarat	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Daftar Wawancara

Lampiran 3. Hasil Kuesioner

Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian