

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	10
1. Media Pembelajaran.....	10
2. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi..	11
3. Teknik Kendaraan Ringan (TKR).....	14
4. Multimedia	15
5. Animasi 2D	20
6. Perangkat Lunak (<i>Software</i>) yang digunakan	25
B. Penelitian Sebelumnya.....	27

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
B. Metode Pengumpulan Data.....	33
C. Konsep Penelitian	35

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Hasil	41
B. Hasil Evaluasi	64

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	67
B. Saran	67

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Perbandingan.....	31
Tabel 4.1. Tabel Hasil Kuesioner.....	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Kerangka Berfikir.....	37
Gambar 4.1. <i>Storyboard</i> reaksi baterai pada saat mengeluarkan arus	43
Gambar 4.2. <i>Storyboard</i> pada saat isi ulang	44
Gambar 4.3. <i>Storyboard</i> reaksi listrik saat Platina pada kendaraan menutup.....	45
Gambar 4.4. <i>Storyboard</i> reaksi listrik saat Platina pada kendaraan membuka.....	46
Gambar 4.5. <i>Storyboard</i> reaksi listrik pada <i>air conditioner</i> (AC).....	47
Gambar 4.6. <i>Storyboard</i> reaksi listrik pada <i>air conditioner</i> (AC).....	48
Gambar 4.7. <i>Storyboard</i> tentang posisi switch starter pada posisi <i>on</i>	49
Gambar 4.8. <i>Storyboard</i> posisi <i>pioning gear</i> berhubungan dengan <i>ring gear</i>	50
Gambar 4.9.. <i>Storyboard</i> tentang posisi <i>switch off</i>	51
Gambar 4.10. Membuat Materi Animasi	52
Gambar 4.11. Tahap memisahkan <i>object</i>	52
Gambar 4.12. Proses <i>Import</i> Materi Animasi	53
Gambar 4.13. Tahap Animasi	53
Gambar 4.14. Proses Pembuatan Animasi Motion Graphic	54
Gambar 4.15. Proses Animasi Berulang (<i>Looping</i>)	55
Gambar 4.16. Penerapan Prinsip Timing Pada Animasi.....	55
Gambar 4.17. Proses <i>Compositing</i>	56
Gambar 4.18. Editing Akhir Animasi	57
Gambar 4.19. <i>Setting</i> Render Format.....	57
Gambar 4.20. Proses Rendering Akhir	58
Gambar 4.21. Membuat Materi Animasi	59
Gambar 4.22. Tahap memisahkan <i>object</i>	59
Gambar 4.23. Proses <i>Import</i> Materi Animasi	60
Gambar 4.24. Tahap Animasi	60
Gambar 4.25. Proses Pembuatan Animasi Motion Graphic	61
Gambar 4.26. Proses Animasi Berulang (<i>Looping</i>)	62
Gambar 4.27. Penerapan Prinsip Timing Pada Animasi.....	62
Gambar 4.28. Proses <i>Compositing</i>	63

Gambar 4.29. Editing Akhir Animasi	64
Gambar 4.30. <i>Setting</i> Render Format.....	64
Gambar 4.31. Proses Rendering Akhir	65



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Wawancara

Lampiran 3. Surat Kerjasama

