

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
RINGKASAN.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori.....	8
1. Implementasi	8
2. Teknik <i>Rigging</i>	9
3. Multimedia.....	10
4. Film	17
5. Animasi	21
6. Cerita Rakyat.....	31
7. Software yang digunakan.....	32
a. 3ds Max	32
b. Adobe Premiere.....	32
c. Adobe Audition.....	32
d. Adobe Photoshop	33
B. Penelitian Sebelumnya	20

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu Penelitian	37
B. Metode Pengumpulan Data	37
C. Alat Dan Bahan Penelitian	39
1. Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	40
2. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	40
3. Bahan	40
D. Konsep Penelitian	41

1. Langkah-langkah Penelitian	41
2. Metode Pengembangan Sistem	42
a. <i>Pre-Production</i>	43
b. <i>Production</i>	45
c. <i>Post-Production</i>	47
 BAB IV PEMBAHASAN	
A. Gambaran Objek Penelitian.....	49
B. Analisis Hasil.....	49
1. Tahap Pra-Produksi	50
a. Ide Cerita	50
b. Tema Cerita	50
c. Sinopsis	51
d. Sketsa model <i>object</i> atau karakter	51
e. <i>Storyboard</i>	52
f. <i>Take voice</i>	55
2. Tahap Produksi	56
a. <i>Modeling</i>	56
b. <i>Texturing</i>	57
c. <i>Lighting</i>	57
d. <i>Environment effect</i>	58
e. <i>Animation</i>	59
f. <i>Rendering</i>	60

3. Tahap Pasca-Produksi	61
a. <i>Editing</i>	61
b. <i>Compositing and visual effect</i>	62
c. <i>Adding Sound and audio</i>	63
d. <i>Preview and final</i>	64
e. <i>Burn to tape</i>	65

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	65
B. Saran	66

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	23
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Definisi Multimedia	21
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian	35
Gambar 3.2 Tahap Pengembangan Sistem	37
Gambar 4.1 Sketsa model objek karakter.....	45
Gambar 4.2 adalah karakter.....	45
Gambar 4.3 adalah karakter.....	46
Gambar 4.4 adalah <i>take voice</i>	49
Gambar 4.5 adalah Proses pengambilan dan editing suara	50
Gambar 4.6 adalah Proses pembuatan karakter.....	51
Gambar 4.7 adalah <i>Texturing</i> karakter	51
Gambar 4.8 adalah Proses pemberian cahaya (<i>Lighting</i>)	52
Gambar 4.9 adalah Jendela <i>Environment and Effect</i>	52
Gambar 4.10 adalah animation atau mengerakan objek	54
Gambar 4.11 adalah <i>Setting</i> untuk proses <i>rendering</i>	55
Gambar 4.12 adalah Proses <i>Editing animation and voice</i>	55
Gambar 4.13 adalah Proses <i>Compositing and Visual effects</i>	56
Gambar 4.14 adalah Proses import suara	57
Gambar 4.16 adalah <i>Preview and final dan render</i> menjadi video	58

