

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
INTISARI.....	xii
<i>ABSTRACT</i> .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
B. Penelitian Sebelumnya.....	19
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
B. Metode Pengumpulan Data.....	28
C. Konsep Penelitian .....	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. <i>Concept</i> .....	34
B. <i>Design</i> .....	36

<i>C. Material Collecting</i> .....	44
<i>D. Assembly</i> .....	44
<i>E. Testing</i> .....	55
<i>F. Distribution</i> .....	61

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	62
B. Saran .....	63

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan Penelitian .....	25
Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i> .....	38
Tabel 4. 2 Kuesioner .....	58
Tabel 4. 3 Perbandingan Grafik Persentase .....	61



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i> .....	31
Gambar 4. 1 Desain Karakter .....	37
Gambar 4. 2 Desain <i>Environment</i> .....	44
Gambar 4. 3 Seleksi <i>Layer</i> yang Akan di <i>Rigging</i> .....	45
Gambar 4. 4 Pemberian Nama <i>Puppet Pin</i> .....	46
Gambar 4. 5 Merubah <i>Puppet Pin</i> Menjadi <i>Bone</i> .....	46
Gambar 4. 6 <i>Controller</i> Untuk <i>Rigging</i> .....	47
Gambar 4. 7 <i>Parent Layer Bone</i> .....	48
Gambar 4. 8 Pemberian <i>IK</i> Pada Siku .....	48
Gambar 4. 9 <i>Sample</i> Menggerakkan <i>Controller</i> .....	49
Gambar 4. 10 Karakter Tanpa <i>Rigging</i> Penelitian Sebelumnya .....	50
Gambar 4. 11 Implementasi <i>Staging</i> .....	51
Gambar 4. 12 Implementasi <i>Pose to Pose</i> .....	51
Gambar 4. 13 Implementasi <i>Follow Through &amp; Overlapping Action</i> .....	52
Gambar 4. 14 Implementasi <i>Slow In &amp; Slow Out</i> .....	53
Gambar 4. 15 Implementasi <i>Arcs</i> .....	53
Gambar 4. 16 Proses Animasi Penelitian Sebelumnya .....	54
Gambar 4. 17 Penggabungan Karakter dan <i>Environment</i> .....	54
Gambar 4. 18 <i>Compositing</i> .....	55
Gambar 4. 19 Karakter yang Sudah di <i>Rigging</i> .....	56
Gambar 4. 20 Gambar Animasi Berjalan .....	56
Gambar 4. 21 Grafik Persentase Penilaian .....	59
Gambar 4. 22 Grafik Persentase Penelitian Sebelumnya .....	60