

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN 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.....	3
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	6
1. Video	6
2. Multimedia	7
3. Animasi	8
4. Teknik 3 Dimensi (3D)	9
5. Animasi 3 Dimensi.....	10
6. Blender 3D	11
7. Adobe Premier Pro	12

8. Sampah.....	13
9. Sampah Organik.....	13
10. Sampah Anorganik.....	13
B. Penelitian Sebelumnya.....	14
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Alat dan Bahan Penelitian.....	17
B. Metode Pengumpulan Data.....	17
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	19
D. Konsep Penelitian	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisa dan hasil Penelitian	29
1. Pra Produksi	29
2. Produksi.....	35
3. Pasca Produksi.....	37
C. Pengujian.....	40
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	47
B. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

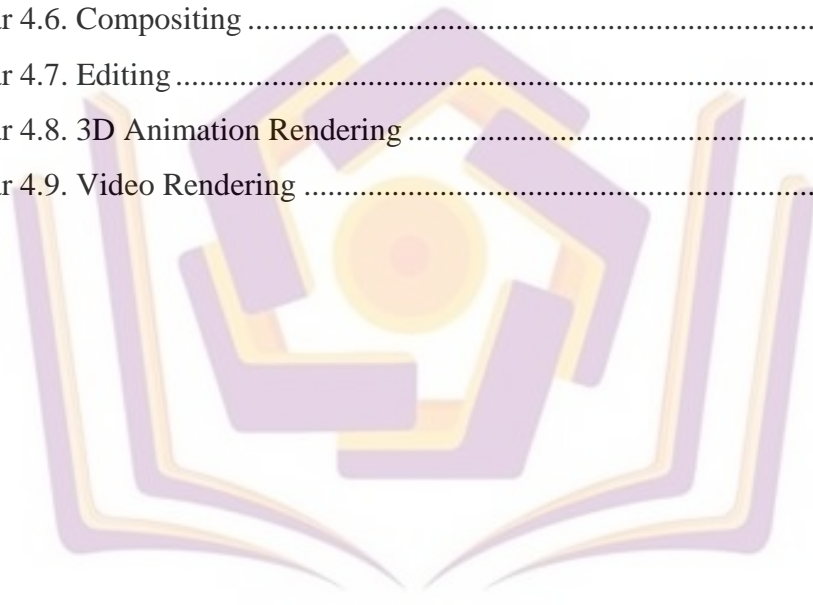
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Sebelumnya.....	16
Tabel 4.1. Storyboard Video	32
Tabel 4. 2 Daftar Aspek Kuisisioner Pengujian Animasi.....	41
Tabel 4. 3 Tabel Jumlah Responden	42
Tabel 4. 4 Hasil Akhir Pengujian	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Kerangka Berfikir.....	22
Gambar 3.2. Metode pengembangan sistem	25
Gambar 4.1. Perekam Suara.....	35
Gambar 4.2. Karakter Modelling	36
Gambar 4.3. Objek Modelling	36
Gambar 4.4. Texturing	37
Gambar 4.5. Rigging	37
Gambar 4.6. Compositing	38
Gambar 4.7. Editing	39
Gambar 4.8. 3D Animation Rendering	39
Gambar 4.9. Video Rendering	40



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2 Dokumentasi

Lampiran 3 Kuisisioner

