

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	10
1. Multimedia.....	10
2. Animasi.....	13
3. Animasi 3 Dimensi (3D).....	18
4. Software Penunjang.....	21
B. Penelitian Sebelumnya.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	

A. Analisis Hasil.....	26
B. Metode Pengumpulan Data.....	26
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	28
1. Alat	28
2. Bahan	29
D. Konsep Penelitian	30
1. Metode Pengembangan Sistem.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Hasil.....	37
1. Tahap Pra-Produksi	38
a. Ide Cerita	39
b. Tema Cerita.....	39
d. Skenario	39
e. Sketsa Model Objek	39
f. Storyboard.....	40
g. Take Voice And Music Background.....	40
2. Tahap Produksi	44
a. Modelling	44
b. Texturing	45
c. Lighting	46
d. Environment Effect	46
e. Animation.....	47
f. Rendering.....	48
3. Tahap Pasca-Produksi.....	49
a. Editing	49
b. Adding Sound Audio	49
c. Final Rendering	50
d. Distribusi.....	51
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	58
B. Saran	58

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Masalah Proses Belajar Mahasiswa	5
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	24
Tabel 2.2 Tabel Resarch Gap	25
Tabel 4.1 <i>Hardware</i>	38
Tabel 4.2 <i>Software</i>	38
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i>	41
Tabel 4.4 Metode Kuisisioner.....	52
Tabel 4.5 Jumlah Titik Respon	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Definisi Multimedia	11
Gambar 2.2 Gerakan Anticipation	14
Gambar 2.3 Gerakan Squash and Stretch.....	15
Gambar 2.4 Gerakan Secondary action.....	17
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian.....	30
Gambar 3.2 Metode Pengembangan Sistem.	31
Gambar 4.1 Sketsa Gigi	40
Gambar 4.2 Proses Pengambilan dan Editing Suara.....	44
Gambar 4.3 Hasil Modeling Gigi.....	45
Gambar 4.4 Texturing	45
Gambar 4.5 Proses Pemberian Cahaya (Lighting).....	46
Gambar 4.6 Jendela Environment and Effect pada Software	47
Gambar 4.7 Proses Animation.....	48
Gambar 4.8 Proses Rendering pada Software Autodesk 3ds Max 2014.....	48
Gambar 4.9 Tahap Pengeditan Suara	49
Gambar 4.10 Tahap Import Suara.....	50
Gambar 4.11 Preview and Final dan Render Menjadi Video	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Kuisisioner

