

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Penelitian.....	3
E. Manfaat Penelitian.....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	5
1. <i>Pose to pose</i> .....	5
2. Video .....	5
3. Animasi 3D.....	6
4. Promosi.....	7
5. Multimedia .....	8
6. Software yang digunakan .....	9

B. Penelitian Sebelumnya .....	11
1. Hasil Penelitian (Abdilah, 2021) .....	11
2. Hasil Penelitian (Dwimursito, 2022).....	11
3. Hasil Penelitian (Purwanto, 2019).....	12
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	15
1. Tempat Penelitian.....	15
2. Waktu penelitian.....	15
B. Metode Pengumpulan Data .....	15
C. Alat dan Bahan Penelitian .....	17
D. Konsep Penelitian.....	18
1. Kerangka Pikir Penelitian.....	18
2. Metode Pengembangan Sistem.....	18
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil dan Analisis.....	22
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	60
B. Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya .....	13
Tabel 4.1 Gambar <i>Storyboard</i> .....	23
Tabel 4.2 Spesifikasi Komputer .....	28
Tabel 4.3 Software .....	29
Tabel 4.4 <i>Alpha Test</i> .....	48
Tabel 4.5 Kuesioner <i>Likert</i> .....	50
Tabel 4. 6 Kuesioner <i>Likert</i> .....	50
Tabel 4. 7 Tabel Skala Likert Pertanyaan 1 .....	51
Tabel 4. 8 Tabel Skala Likert Pertanyaan 2 .....	52
Tabel 4. 9 Tabel Skala Likert Pertanyaan 3 .....	54
Tabel 4. 10 Tabel Skala Likert Pertanyaan 4 .....	55
Tabel 4. 11 Tabel Skala Likert Pertanyaan 5 .....	56
Tabel 4. 12 Tabel Index .....	58
Tabel 4. 13 Tabel Kelayakan .....	58

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Kerangka Pikir Penelitian .....	18
Gambar 3.2	Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	19
Gambar 4.1	Modeling Objek Kantin .....	29
Gambar 4.2	Modeling Objek Toilet .....	30
Gambar 4.3	Modeling Objek Mushola .....	30
Gambar 4.4	Modeling Objek Bangku Taman .....	31
Gambar 4.5	Modeling objek kandang .....	31
Gambar 4.6	Modeling objek tempat duduk pengunjung .....	32
Gambar 4.7	Modeling objek kandang bebek.....	32
Gambar 4.8	Modeling objek kolam.....	33
Gambar 4.9	Modeling objek kincir angin.....	34
Gambar 4.10	Modeling objek tempat playground.....	34
Gambar 4.11	Modeling objek kursi Panjang.....	34
Gambar 4.12	Modeling objek tempat makan domba .....	35
Gambar 4.13	Modeling objek kandang domba .....	35
Gambar 4.14	Modeling objek kantin.....	36
Gambar 4.15	Pemberian texture warna pada objek loket.....	36
Gambar 4.16	Pemberian texture warna pada objek toilet .....	37
Gambar 4.17	Pemberian texture objek mushola .....	37
Gambar 4.18	Pemberian texture objek kursi .....	38
Gambar 4.19	Pemberian texture objek kandang .....	38
Gambar 4.20	Pemberian texture objek tempat duduk pengunjung .....	39
Gambar 4.21	Pemberian texture objek kandang bebek.....	39
Gambar 4.22	Pemberian texture objek kolam.....	40
Gambar 4.23	Pemberian texture kincir angin.....	40
Gambar 4.24	Pemberian texture tempat playground.....	41
Gambar 4.25	Pemberian texture objek bangku .....	41
Gambar 4.26	Pemberian texture objek tempat makan domba.....	42

Gambar 4.27 Pemberian texture objek kandang domba.....	42
Gambar 4.28 Pemberian texture objek kantin.....	43
Gambar 4.29 Pencahayaan pada objek modeling.....	44
Gambar 4.30 Meletakkan objek-objek pada lokasi/penempatan.....	45
Gambar 4.31 Animating karakter domba.....	45
Gambar 4.32 Animasi camera.....	46
Gambar 4.33 Export video animasi.....	47
Gambar 4.34 Rendering Video Animasi.....	47
Gambar 4.35 Promosi Melalui Youtube.....	59



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan
- Lampiran 2. Hasil Wawancara
- Lampiran 3. Kuesioner
- Lampiran 4. Foto Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 5. Proses Wawancara

