

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.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
1. Multimedia.....	8
2. Pandemi Covid-19.....	10
3. Animasi.....	11
4. 3D Animasi.....	11

5. Software yang Digunakan.....	19
B. Penelitian Sebelumnya.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	23
B. Metode Pengumpulan Data	24
C. Alat dan Bahan Penelitian	25
D. Konsep Penelitian.....	26
1. Metode Pengembangan Sistem	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Hasil	33
1. Tahap Pra-Produksi	33
a. Kebutuhan Dasar Perangkat.....	33
b. Ide Cerita.....	34
c. Tema Cerita.....	34
d. Skenario	35
e. Sketsa Model Objek.....	37
f. <i>Storyboard</i>	38
g. Take Voice And Music Background	39
2. Tahap Produksi.....	41
a. <i>Modelling</i>	41
b. <i>Texturing</i>	42
c. <i>Lighting</i>	42
d. Environment Effect.....	43
e. Animation.....	44
f. Rendering	45
3. Tahap Pasca-Produksi	46
a. Editing.....	46
b. Adding Sound Audio	47
c. Final Rendering.....	48

d. Distribusi.....	49
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	51
B. Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya.....	22
Tablel 4.1 Hardware Yang Digunakan	34
Tabel 4.2 <i>Software</i> yang digunakan	39
Tablel 4.3 <i>Storyboard</i>	44
Tablel 4.4 Kuesioner	52
Tabel 4.2 Jumlah Titik responden.....	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gerakan anticipation	15
Gambar 2.2 Gerakan Squash dan Stretch.....	16
Gambar 2.3 Gerakan Secondary action.....	18
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian.....	25
Gambar 4.1 Sketsa.	49
Gambar 4.2 Proses Pengambilan Dan Editing Suara	49
Gambar 4.3 Hasil Modeling.....	50
Gambar 4.4 Texturing pada objek.....	50
Gambar 4.5 Proses Pemberian Cahaya (Lighting).....	51
Gambar 4.6 Environment And Efect pada Software Autodesk 3ds Max	51
Gambar 4.7 Proses Animation	52
Gambar 4.8 Rendering Pada Software Autodesk 3ds Max	53
Gambar 4.9 Proses Editing Animation And Voice	54
Gambar 4.10 Proses Import Suara	54
Gambar 4.11 Preview and Final dan Render Menjadi Video	55
Gambar 4.12 Uploading on Youtube	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Alur Cerita *Storyboard*

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 3. *Upload Youtube*

