

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
B. Penelitian Sebelumnya.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	25
B. Metode Pengumpulan Data.....	25
C. Alat dan Bahan Penelitian	26
D. Metode Pengembangan Sistem.....	27

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Perancangan Animasi	31
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tampilan Website Jalumas.....	2
Gambar 2. 1 Ilustrasi <i>pose to pose</i>	13
Gambar 2. 2 Tampilan Blender	14
Gambar 2. 3 <i>State of properties</i>	15
Gambar 2. 4 Representasi <i>keyframe</i>	16
Gambar 2. 5 <i>Graph editor</i>	17
Gambar 2. 6 <i>Handle</i>	18
Gambar 2. 7 <i>Modifier list</i>	19
Gambar 2. 8 Tampilan <i>simple deform modifier</i>	20
Gambar 4. 1 Pembuatan model 3D kemasan pouch	37
Gambar 4. 2 Pembuatan Model 3D <i>box</i>	38
Gambar 4. 3 Pembuatan model 3D logo Jalumas	38
Gambar 4. 4 <i>Layouting</i>	40
Gambar 4. 5 <i>Storyboard scene 1</i>	41
Gambar 4. 6 <i>Origin modifier simple deform</i>	41
Gambar 4. 7 <i>Simple deform bend</i> pada kotak	42
Gambar 4. 8 <i>Keyframe 8 sampai 20</i>	42
Gambar 4. 9 <i>Frame 28 sampai 54</i>	43
Gambar 4. 10 <i>Simple deform stretch frame 43</i>	44
Gambar 4. 11 <i>Frame 28 sampai 54</i>	44
Gambar 4. 12 <i>Frame 45 sampai 68</i>	46
Gambar 4. 13 <i>Storyboard scene 4</i>	46
Gambar 4. 14 <i>Frame 1 sampai 95</i>	47
Gambar 4. 15 <i>Interpolation bezier</i>	48
Gambar 4. 16 <i>curve rotation</i> produk	48
Gambar 4. 17 Perubahan rotasi produk	49
Gambar 4. 18 warna <i>background</i>	50
Gambar 4. 19 <i>Interpolation constant</i>	50

Gambar 4. 20 <i>Keyframe warna background</i>	51
Gambar 4. 21 <i>Storyboard scene 5</i>	51
Gambar 4. 22 <i>Perubahan transform location axis x</i>	52
Gambar 4. 23 <i>Delay frame</i>	53
Gambar 4. 24 <i>keyframe scene 5</i>	54
Gambar 4. 25 <i>Three-point lighting</i>	54
Gambar 4. 26 <i>Format rendering</i>	55
Gambar 4. 27 <i>Dokumentasi distribusi oleh UMKM</i>	59



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 <i>State color of properties</i>	15
Tabel 2. 2 Penelitian Sebelumnya.....	23
Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i>	33
Tabel 4. 2 Pengumpulan material	35
Tabel 4. 3 Detail aset 3D.....	39
Tabel 4. 4 <i>Beta test</i>	56



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi dengan ketua UMKM Jalumas

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Dosen 1

Lampiran 3. Kartu Bimbingan Dosen 2

