

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
B. Penelitian Sebelumnya.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
B. Metode Pengumpulan Data.....	28
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	30
D. Konsep Penelitian	31

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Hasil	38
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	63
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya	26
Table 3. 1 Pertanyaan	37
Table 3. 2 Skala Penilaian	37
Table 3. 3 Rating Scale	38
Tabel 4. 1 StoryBoard	402
Table 4. 2 Alpha Test	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Solid Drawing</i>	12
Gambar 2.2. <i>Timing</i>	13
Gambar 2.3. <i>Anticipation</i>	13
Gambar 2.4. <i>Ease In & Ease Out</i>	13
Gambar 2.5. <i>Arcs</i>	14
Gambar 2.6. <i>Follow Through & Overlapping Action</i>	14
Gambar 2.7. <i>Secondary Action</i>	15
Gambar 2.8. <i>Squash & Stretch</i>	15
Gambar 2.9. <i>Exaggeration</i>	16
Gambar 2.10. <i>Straight Ahead & Pose to Pose</i>	17
Gambar 2.11. <i>Staging</i>	17
Gambar 2.12. <i>Appeal</i>	18
Gambar 3.1. <i>Kerangka berpikir</i>	36
Gambar 4.1. <i>Roti Atas</i>	39
Gambar 4.2. <i>Geometri Nodes Roti Atas</i>	40
Gambar 4.3. <i>Roti Bawah</i>	40
Gambar 4.4. <i>Daging</i>	41
Gambar 4.5. <i>Selada</i>	41
Gambar 4.6. <i>Keju</i>	42
Gambar 4.7. <i>Tomat</i>	42
Gambar 4.8. <i>Wijen</i>	43
Gambar 4.9. <i>Burger</i>	43
Gambar 4.10. <i>Texturing Roti</i>	44
Gambar 4.11. <i>Texturing Daging</i>	45
Gambar 4.12. <i>Texturing Keju</i>	45
Gambar 4.13. <i>Texturing Selada</i>	46
Gambar 4.14. <i>Texturing Tomat</i>	46
Gambar 4.15. <i>Wijen</i>	47
Gambar 4.16. <i>Tampilan Burger Keseluruhan</i>	47

Gambar 4.17. Setup Lighting	48
Gambar 4.18. Pemberian Lighting	49
Gambar 4.19. Scene 1	49
Gambar 4.20. Scene 2	50
Gambar 4.21. Scene 3	50
Gambar 4.22. Format Hasil Vidio.....	51
Gambar 4.23. Editing	52



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Dosen 1

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Dosen 1

Lampiran 3. Wawancara Dengan Sondi Pemilik Umkm Kids Burger



DAFTAR ISTILAH

- 3D : Ruang dimensi tiga atau trimatra adalah bentuk dari benda yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi.
- Scene : Adegan dari sebuah cerita
- Geometry Nodes: :fitur yang memungkinkan para pengguna untuk mengedit geometri (bentuk objek 3D) secara non-destruktif menggunakan node atau simpul visual.
- Subdivision surface :Menghaluskan permukaan objek

