

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
HALAMAN MOTTO .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	7
B. Penelitian Sebelumnya.....	21
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	24
B. Metode Pengumpulan Data.....	24
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	25
D. Konsep Penelitian .....	27

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

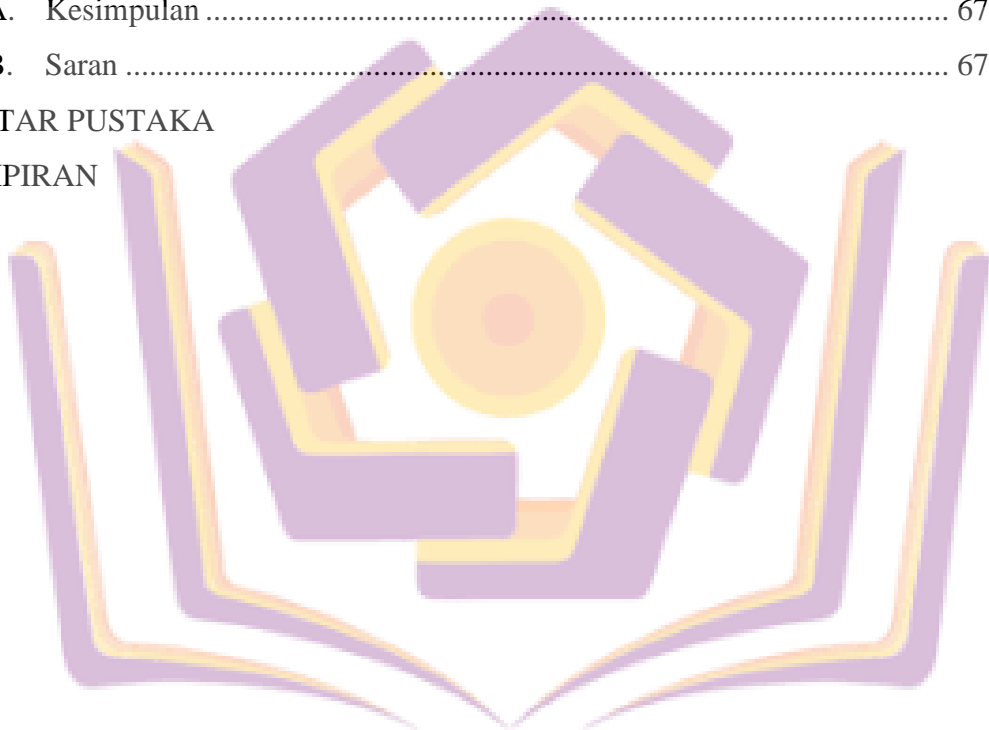
A. *Concept* (Pengonsepan) ..... 34  
B. *Design* (Perancangan) ..... 34  
C. *Material Collecting* ..... 52  
D. *Assembly* ..... 52  
E. *Testing* ..... 57  
F. *Distribution* ..... 66

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan ..... 67  
B. Saran ..... 67

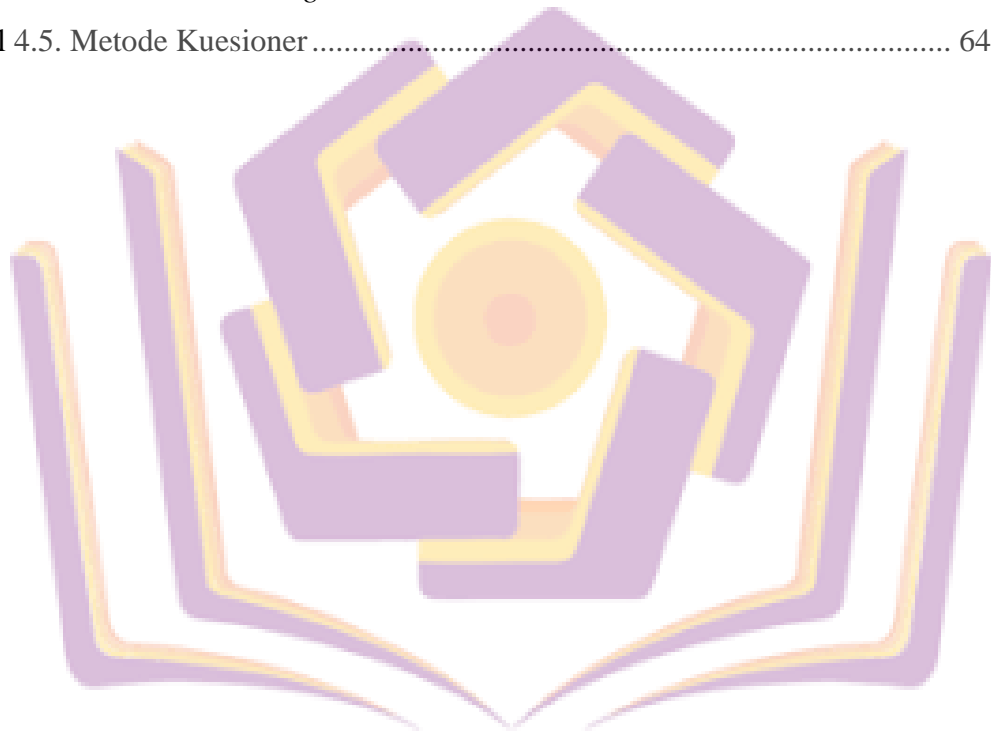
**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

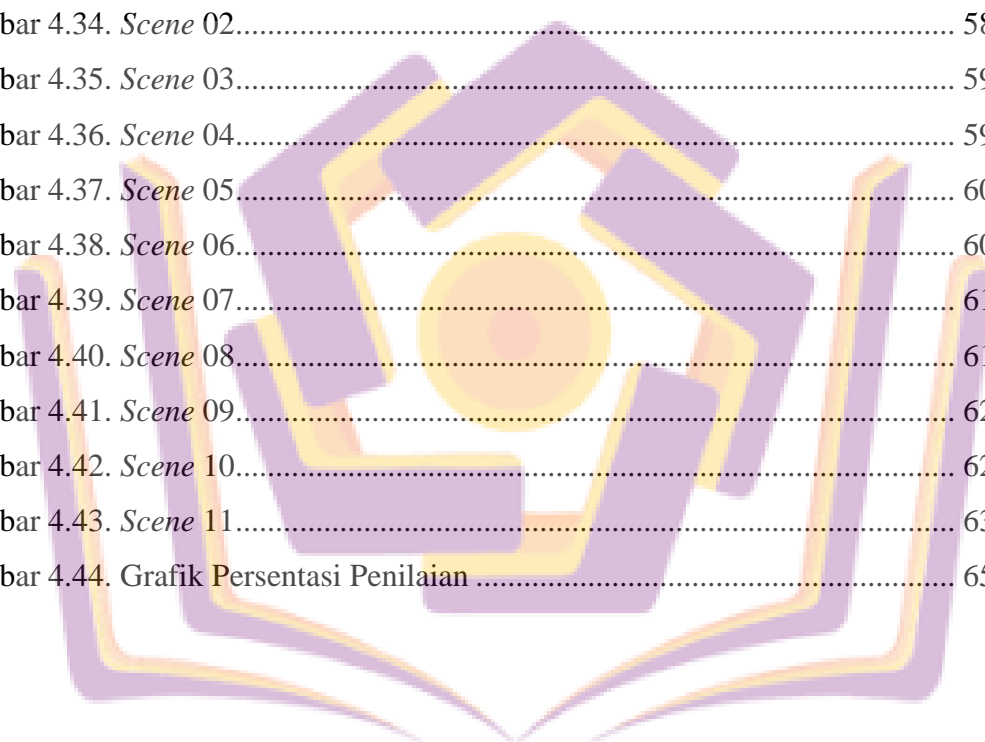
Tabel 2.1. Tabel Perbandingan Penelitian.....	23
Tabel 3.1. Spesifikasi Laptop Pembuatan Animasi 3 Dimensi.....	26
Tabel 4.1. <i>Storyboard</i> .....	35
Tabel 4.2. Perangkat Keras .....	51
Tabel 4.3. Perangkat Lunak .....	51
Tabel 4.4. Material <i>Collecting</i> .....	52
Tabel 4.5. Metode Kuesioner .....	64



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Elemen-elemen Multimedia (Binanto, 2012).....	10
Gambar 3.1. Kerangka Berfikir.....	27
Gambar 3.2. Tahapan Pengembangan Multimedia .....	29
Gambar 4.1. 3D Kepala.....	38
Gambar 4.2. 3D Kepala <i>Wireframe</i> .....	38
Gambar 4.3. <i>Preview</i> Objek 3D Kepala Karakter.....	39
Gambar 4.4. Objek <i>Base Body</i> 3D <i>Geometri</i> .....	39
Gambar 4.5. Objek 3D <i>Base Body</i> Karakter <i>Wireframe</i> .....	40
Gambar 4.6. <i>Preview Rendering</i> Objek 3D <i>Base Body</i> Karakter .....	40
Gambar 4.7. Objek 3D Pakaian.....	41
Gambar 4.8. Objek 3D Pakaian <i>Wireframe</i> .....	42
Gambar 4.9. <i>Preview</i> Objek 3D Pakaian .....	42
Gambar 4.10. Objek 3D Celana <i>Flat Shading</i> .....	43
Gambar 4.11. Objek 3D Celana <i>Wireframe</i> .....	44
Gambar 4.12. <i>Preview</i> Objek 3D Celana Setelah Diberikan Tekstur.....	44
Gambar 4.13. Objek 3D Sepatu <i>Flat Shading</i> .....	45
Gambar 4.14. Objek 3D Sepatu <i>Wireframe</i> .....	46
Gambar 4.15. Objek 3D Sepatu Setelah di <i>Render</i> .....	46
Gambar 4.16. Keseluruhan 3D <i>Modeling</i> Karakter .....	47
Gambar 4.17. Gambar <i>Rotate Tool</i> .....	47
Gambar 4.18. <i>Auto Key</i> .....	48
Gambar 4.19. <i>Key</i> Pada Timeline Pertama .....	48
Gambar 4.20. <i>Key</i> Terakhir.....	48
Gambar 4.21. <i>Preview Composition</i> Adobe <i>After Effect</i> .....	49
Gambar 4.22. Penambahan Objek Lain Selain <i>Rendering</i> di 3DS Max .....	49
Gambar 4.23. Objek Hasil <i>Rendering</i> 3D .....	50
Gambar 4.24. Penambahan <i>Animasi Motion</i> di Adobe <i>After Effect</i> .....	50
Gambar 4.25. 3D Karakter Pada <i>Viewport</i> .....	53

Gambar 4.26. <i>Setting Rendering</i> .....	54
Gambar 4.27. Penyimpanan <i>File</i> yang di <i>Render</i> .....	54
Gambar 4.28. <i>Editing Material</i> Pada 3DS Max .....	55
Gambar 4.29. <i>Presset List Adobe Affter Effects</i> .....	55
Gambar 4.30. <i>Timeline Adobe After Effects</i> .....	56
Gambar 4.31. Penggabungan Video, Musik dan Teks <i>Opening</i> .....	56
Gambar 4.32. Proses <i>Render Video</i> .....	57
Gambar 4.33. <i>Scene 01</i> .....	58
Gambar 4.34. <i>Scene 02</i> .....	58
Gambar 4.35. <i>Scene 03</i> .....	59
Gambar 4.36. <i>Scene 04</i> .....	59
Gambar 4.37. <i>Scene 05</i> .....	60
Gambar 4.38. <i>Scene 06</i> .....	60
Gambar 4.39. <i>Scene 07</i> .....	61
Gambar 4.40. <i>Scene 08</i> .....	61
Gambar 4.41. <i>Scene 09</i> .....	62
Gambar 4.42. <i>Scene 10</i> .....	62
Gambar 4.43. <i>Scene 11</i> .....	63
Gambar 4.44. Grafik Persentasi Penilaian .....	65



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengantar Penelitian

Lampiran 2. Dokumentasi Pelaksanaan

Lampiran 3. Kartu Bimbingan

Lampiran 4. Lembar Kuesioner

