

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.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
B. Penelitian Sebelumnya	21
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	25
B. Metode Pengumpulan Data.....	25
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	27
D. Konsep Penelitian	28

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran dan objek penelitian.....35
B. Analisis hasil.....35

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan59
B. Saran.....59

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian	23
Tabel 4.1 <i>storyboard lithong</i>	39
Table 4.2 perbedaan waktu proses <i>rigging</i>	49
Tabel 4.3 hasil uji fungsi <i>controller rigging</i>	51



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Buku lithong! Dolanan Tradisional Banyamanan (Sumber : Kompas.id)	21
Gambar 3.1 rangkaian metode pengumpulan data	26
Gambar 3.2 metode pengembangan sistem	29
Gambar 4.1 karakter tiga dimensi yang akan di <i>rigging</i>	36
Gambar 4.2 <i>blueprint</i> dalam penganimasian <i>walk cycles</i>	37
Gambar 4.3 <i>blueprint</i> dalam penganimasian <i>run cycles</i>	38
Gambar 4.4 <i>blueprint</i> dalam penganimasian <i>jumping</i>	38
Gambar 4.5 karakter dan kerangka <i>rigging</i>	42
Gambar 4.6 proses <i>skining</i>	43
Gambar 4.7 proses <i>building controll rigging</i>	43
Gambar 4.8 proses <i>parent</i> karakter dan kerangka	44
Gambar 4.9 proses <i>weight painting</i>	45
Gambar 4.10 mempersiapkan bone sebagai controller	46
Gambar 4.11 membuat <i>shape key</i> dan <i>group vertex</i>	46
Gambar 4.12 proses perekaman gerakan wajah pada <i>shape key</i>	47
Gambar 4.13 pengaturan driver untuk membuat <i>rigging</i> sebagai controller pada gerakan wajah	47
Gambar 4.14 tes koneksi <i>rigging</i> dengan gerakan wajah	48
Gambar 4.15 grafik perbandingan waktu proses <i>rigging</i>	50
Gambar 4.16 proses penganimasian gerakan berjalan	53
Gambar 4.17 proses penganimasian gerakan berlari	53
Gambar 4.18 proses penganimasian gerakan melompat	54
Gambar 4.19 proses <i>animate scene</i> ekspresi	55
Gambar 4.20 proses <i>animate scene</i> bermain sunda manda	55
Gambar 4.21 proses <i>render</i> animasi	56
Gambar 4.22 proses <i>editing</i>	57
Gambar 4.23 proses <i>final render</i>	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Wawancara

Lampiran 2. Dokumentasi

Lampiran 3. Surat Permohonan Izin Penelitian

Lampiran 3. Kartu Bimbingan

