

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
RINGKASAN .....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
<b>BAB I    PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II   TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	8
1. Penyuluhan .....	8
2. Media .....	10
3. Multimedia .....	11
4. Animasi .....	17
5. Animasi 2 Dimensi .....	24
6. Animasi 3 Dimensi .....	26
7. Manfaat Animasi .....	28

	8. Media Grafis .....	30
	9. Teknik <i>Rigging</i> .....	31
	10. Penyakit Diare .....	32
	11. <i>Software</i> yang digunakan .....	33
	B. Penelitian Sebelumnya .....	34
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN</b>	
	A. Konsep Penelitian.....	39
	1. Waktu Penelitian .....	39
	2. Metode Pengumpulan Data.....	39
	a. Wawancara .....	39
	b. Studi Pustaka .....	39
	c. Dokumentasi .....	40
	3. Kebutuhan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i> .....	40
	a. Alat .....	40
	b. Bahan .....	41
	B. Alur Penelitian .....	42
	1. Metode Pengembangan Sistem .....	42
	a. Tahap Pra-Produksi .....	43
	b. Tahap Produksi .....	45
	c. Tahap Pasca-Produksi.....	46
<b>BAB IV</b>	<b>PEMBAHASAN</b>	
	A. Gambaran Objek Penelitian .....	48
	B. Analisis Hasil .....	48
	1. Tahap Pra-Produksi .....	49
	a. Ide Cerita .....	49
	b. Tema Cerita .....	49
	c. Skenario/script .....	50
	d. Sketsa Model <i>Object</i> atau Karakter .....	50
	e. <i>Take Voice and Music Background</i> .....	54
	2. Tahap Produksi .....	55
	a. <i>Modeling</i> .....	55

	b. <i>Texturing</i> .....	56
	c. Teknik <i>Rigging</i> .....	57
	d. <i>Lighting</i> .....	67
	e. <i>Environment Effect</i> .....	67
	f. <i>Animation</i> .....	68
	g. <i>Rendering</i> .....	69
	3. Tahap Pasca-Produksi .....	70
	a. <i>Editing</i> .....	70
	b. <i>Adding Sound and Audio</i> .....	71
	c. <i>Final and Rendering</i> .....	71
	d. Penyajian .....	72
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan .....	74
	B. Saran .....	74
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN-LAMPIRAN		

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu.....	36
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> .....	51



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 definisi multimedia.....	15
Gambar 2.2 gerakan <i>anticipation</i> .....	20
Gambar 2.3 gerakan <i>squash</i> dan <i>stretch</i> .....	20
Gambar 2.4 gerakan <i>secondary action</i> .....	22
Gambar 3.1 diagram alur penelitian.....	42
Gambar 3.2 tahap pengembangan sistem.....	43
Gambar 4.1 proses pengambilan dan editing suara.....	55
Gambar 4.2 hasil <i>modeling</i> karakter .....	56
Gambar 4.3 <i>texturing</i> karakter moderator.....	56
Gambar 4.4 penambahan <i>biped</i> dalam proses <i>rigging</i> .....	57
Gambar 4.5 pembuatan <i>rigging</i> dengan memilih <i>biped</i> .....	58
Gambar 4.6 proses penambahan jari pada tangan.....	58
Gambar 4.7 proses penambahan tulang jari pada tangan.....	59
Gambar 4.8 proses pemasangan tulang bagian tangan.....	59
Gambar 4.9 proses pemasangan tulang bagian kaki .....	60
Gambar 4.10 proses pemasangan tulang bagian kepala.....	60
Gambar 4.11 proses pemasangan <i>rigging</i> .....	61
Gambar 4.12 proses pemberian <i>skining</i> pada tubuh.....	61
Gambar 4.13 proses penyesuaian <i>skining</i> dengan <i>envelope</i> .....	62
Gambar 4.14 proses penyesuaian <i>skining</i> dengan <i>envelope</i> .....	62
Gambar 4.15 proses penyesuaian <i>skining</i> dengan <i>envelope</i> .....	63
Gambar 4.16 proses penyesuaian <i>skining</i> dengan <i>envelope</i> .....	63
Gambar 4.17 proses penyesuaian <i>skining</i> dengan <i>envelope</i> .....	64
Gambar 4.18 proses penyesuaian <i>skining</i> dengan <i>envelope</i> .....	64
Gambar 4.19 proses penyesuaian <i>skining</i> dengan <i>envelope</i> .....	65
Gambar 4.20 proses penyesuaian <i>skining</i> dengan <i>envelope</i> .....	65
Gambar 4.21 proses penyesuaian <i>skining</i> dengan <i>envelope</i> .....	66
Gambar 4.22 proses pengecekan antara <i>biped</i> dan kulit pada karakter ....	66

Gambar 4.23 proses pemberian cahaya ( <i>lighting</i> ).....	67
Gambar 4.24 pembuatan <i>environment</i> .....	68
Gambar 4.25 proses animation.....	69
Gambar 4.26 proses rendering .....	70
Gambar 4.27 proses <i>editing animation and voice</i> .....	70
Gambar 4.28 proses <i>import suara</i> .....	71
Gambar 4.29 <i>preview and final and render</i> menjadi video .....	72
Gambar 4.30 proses <i>upload</i> ke situs <i>Youtube</i> .....	73



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu bimbingan

Lampiran 2 Surat Pelaksanaan Pengambilan Data

