

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	5
1. <i>Asset</i> .....	5

2. Animasi.....	5
3. Animasi 2D.....	6
4. Animasi 3D.....	6
5. Model 3 Dimensi.....	7
6. Permainan Tradisional.....	8
7. Budaya Banyumasan.....	8
8. <i>Software Blender</i> .....	8
9. <i>Lowpoly</i> .....	9
B. Penelitian Selanjutnya.....	10
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Waktu dan Tempat Penelitian.....	17
B. Metode Pengumpulan Data.....	17
1. Wawancara.....	17
2. Studi Literatur.....	18
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	18
D. Konsep Penelitian.....	18
1. Pra produksi.....	20
2. Produksi.....	21
3. Pasca produksi.....	21
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Pra Produksi.....	23
1. Ide dan Konsep.....	23
2. Pembuatan Sketsa.....	23
3. Penyesuaian Karakter dan Warna.....	34

B. Produksi.....	35
1. Perancangan Asset.....	35
2. Proses Pemodelan dan Warna .....	37
C. Pasca Produksi.....	42
1. Pengujian Rancangan.....	42
2. Pempublikasian.....	45
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	46
B. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	28
Tabel 4. 1 Pengujian Rancangan.....	42



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan awal <i>Software</i> .....	9
Gambar 2. 2 Tampilan Lembar Kerja <i>Software Blender</i> .....	10
Gambar 4. 1 Gambar sketsa Karakter Bawor.....	24
Gambar 4. 2 Gambar Sketsa anak laki-laki.....	25
Gambar 4. 3 Gambar Sketsa Anak Laki-Laki 2.....	27
Gambar 4. 4 Gambar Sketsa Anak Laki-Laki 3.....	28
Gambar 4. 5 Gambar Sketsa Anak Perempuan.....	29
Gambar 4. 6 Gambar Sketsa Bangunan Sekolah.....	31
Gambar 4. 7 Gambar Sketsta Tiang Bendera.....	32
Gambar 4. 8 Gambar Sketsa Awan.....	33
Gambar 4. 9 Gambar Sketsa Pohon.....	33
Gambar 4. 10 Tampilan Awal <i>Software Blender</i> .....	36
Gambar 4. 11 <i>Subdivision Surface tool</i> .....	36
Gambar 4. 12 <i>2D Bawor</i> .....	37
Gambar 4. 13 2D Anak laki-laki Berambut rapi.....	38
Gambar 4. 14 2D Anak laki-laki rambut keatas.....	38
Gambar 4. 15 2D Anak Laki-laki berambut Kriting.....	39
Gambar 4. 16 2D Anak Perempuan.....	39
Gambar 4. 17 2D Gedung Sekolah.....	40
Gambar 4. 18 2D Bendera.....	40
Gambar 4. 19 2D Awan.....	41
Gambar 4. 20 2D Pohon.....	41

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Wawancara

