

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	10
B. Penelitian Sebelumnya	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Waktu Penelitian	42
B. Metode Pengumpulan Data	42
C. Alat dan Bahan Penelitian	42
D. Konsep Penelitian.....	43

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Hasil 51

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan..... 89

B. Saran..... 89

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya.....	40
Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i>	53
Tabel 4. 2 <i>Asset Gambar</i>	57
Tabel 4. 3 <i>Alpha Testing</i>	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Persentase Jumlah Pemain Game tiap Negara	2
Gambar 1. 2 Persentase Pengeluaran Media Digital Indonesia	3
Gambar 1. 3 Rata-rata Durasi Bermain Game <i>Online</i>	4
Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian	44
Gambar 3. 2 Metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC)	46
Gambar 4. 1 <i>Backsound</i> Musik Animasi	65
Gambar 4. 2 Membuat Dokumen Baru <i>Adobe Illustrator</i>	66
Gambar 4. 3 Karakter Dokter	66
Gambar 4. 4 Bagian Terpisah Karakter Dokter	67
Gambar 4. 5 <i>Grouping</i> Kepala Karakter Dokter	67
Gambar 4. 6 Menampilkan Kepala Karakter Dokter	68
Gambar 4. 7 Proses <i>Export</i> Kepala Karakter Guru	69
Gambar 4. 8 Settingan <i>Export file</i> PNG	69
Gambar 4. 9 Membuat <i>file</i> baru <i>Adobe Audition</i>	70
Gambar 4. 10 Perekaman <i>Voice over</i>	71
Gambar 4. 11 Pengeditan Audio	72
Gambar 4. 12 Proses <i>Export Voice over</i>	72
Gambar 4. 13 Membuat <i>Project</i> Baru <i>Alight Motion</i>	73
Gambar 4. 14 Menambahkan <i>Voice over</i> kedalam <i>Project</i>	74
Gambar 4. 15 Menambahkan <i>Background Scene 1</i>	75
Gambar 4. 16 Menambahkan Teks kedalam <i>Project</i>	75
Gambar 4. 17 Penambahan Animasi <i>Zoom in</i>	76
Gambar 4. 18 Penambahan Animasi <i>Move</i>	77
Gambar 4. 19 Penambahan <i>Curve</i>	78
Gambar 4. 20 Penambahan Efek <i>Blur</i>	78
Gambar 4. 21 Penambahan Efek <i>Text Randomizer</i>	79
Gambar 4. 22 Proses <i>Export Scene 1</i>	79
Gambar 4. 23 Memasukan <i>Asset Scene 2</i>	80
Gambar 4. 24 <i>Pivot Point</i>	81

Gambar 4. 25 Gerakan Kepala Mengikuti <i>Pivot Point</i>	82
Gambar 4. 26 Proses <i>Parenting</i>	83
Gambar 4. 27 Penambahan <i>Keyframe</i> Animasi Karakter Guru	84
Gambar 4. 28 Proses <i>Compositing</i>	84
Gambar 4. 29 Proses <i>Rendering</i>	85
Gambar 4. 30 Proses pendistribusian video animasi melalui <i>platform Youtube</i>	88



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

