

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	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.....	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.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	8
B. Penelitian Sebelumnya.....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
B. Metode Pengumpulan Data.....	40
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	42
D. Konsep Penelitian.....	44

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

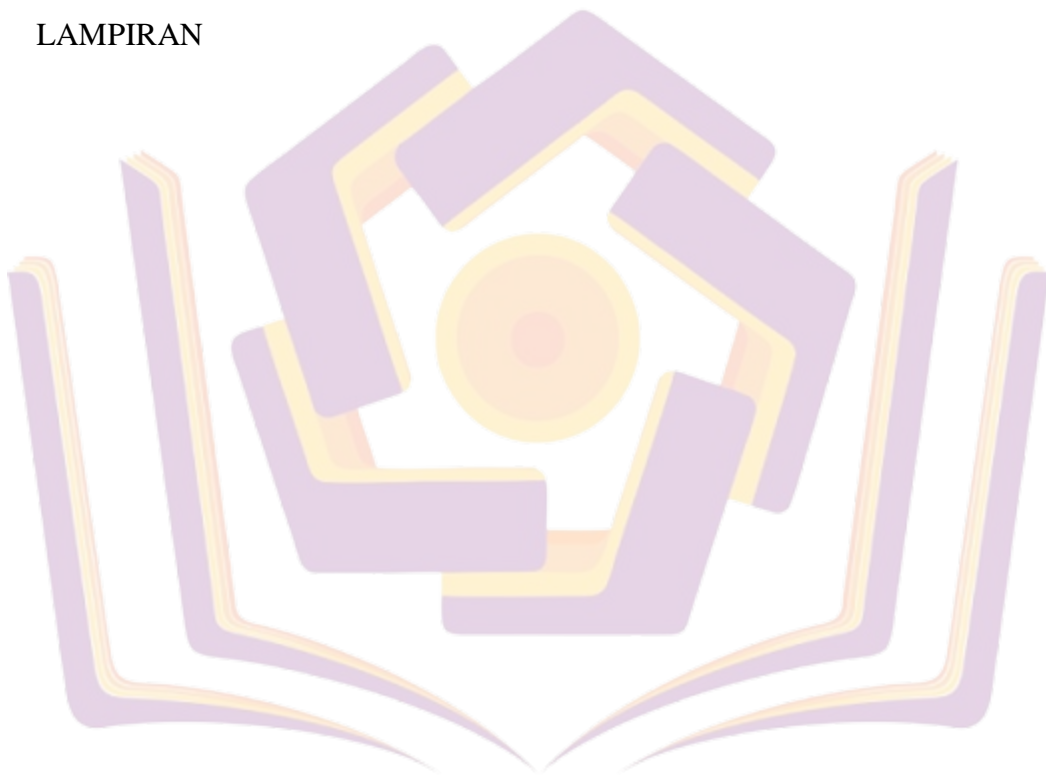
A. Hasil Pembahasan .....	51
B. Pengujian.....	79
C. <i>Distribution</i> (Distribusi).....	95

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan .....	96
B. Saran .....	97

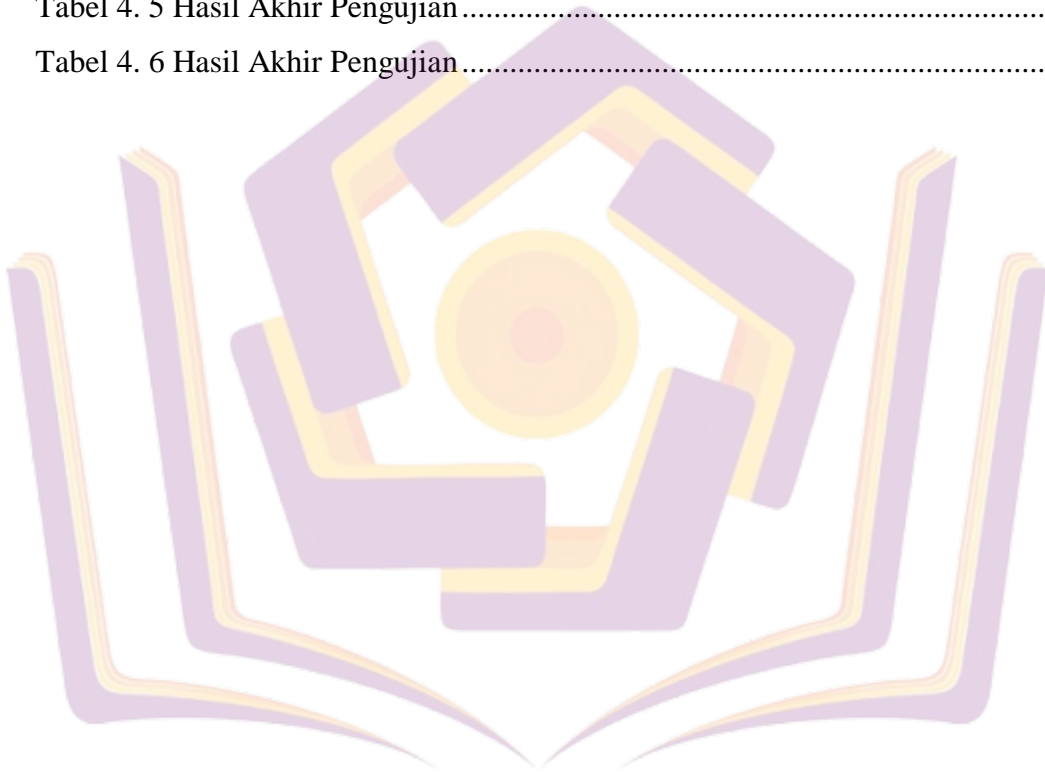
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu .....	39
Tabel 4. 1 Storyboard .....	55
Tabel 4. 2 Hasil Pengujian Alfa .....	80
Tabel 4. 3 Interpretasi Skor .....	83
Tabel 4. 4 Pertanyaan Kuesioner .....	84
Tabel 4. 5 Hasil Akhir Pengujian .....	84
Tabel 4. 6 Hasil Akhir Pengujian .....	94



## DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2. 1 Squash and Strecth</i> .....	11
<i>Gambar 2. 2 Anticipation</i> .....	11
Gambar 2. 3 Staging.....	12
Gambar 2. 4 <i>Pose to Pose Action</i> .....	13
Gambar 3. 1 Kerangka Berfikir.....	44
Gambar 3. 2 Metode Pengembangan Sistem pipeline .....	45
Gambar 4. 1 Naskah Animasi Scene 1.....	53
Gambar 4. 2 Naskah Animasi Scene 2.....	53
Gambar 4. 3 Naskah Animasi Scene 3.....	54
<i>Gambar 4. 4 Naskah Animasi Scene 4</i> .....	54
Gambar 4. 5 Character Design Lia.....	59
Gambar 4. 6 Character Design Bimo .....	60
Gambar 4. 7 <i>Character Design</i> pendukung .....	60
Gambar 4. 8 Asset awan.....	61
Gambar 4. 9 Asset pohon .....	61
Gambar 4. 10 Asset rumput .....	62
Gambar 4. 11 Asset batu .....	62
Gambar 4. 12 Asset gedung kampus.....	63
Gambar 4. 13 Asset papan iklan .....	63
Gambar 4. 14 Asset Pop up.....	64
Gambar 4. 15 Asset toko bouquet lyco.id Purwokerto .....	64
Gambar 4. 16 Asset mobil.....	65
Gambar 4. 17 Asset Handphone.....	65
Gambar 4. 18 Proses layouting Scene 1 .....	66
Gambar 4. 19 Proses penganimasian kaki karakter bimo .....	67
Gambar 4. 20 Proses penganimasian rumput .....	68
Gambar 4. 21 Proses Layouting Scene 2 .....	68
Gambar 4. 22 Proses Penganimasian Scene 2.....	69

Gambar 4. 23 Proses Penganimasian Pop Up .....	70
Gambar 4. 24 Proses Layouting Scene 3 .....	70
Gambar 4. 25 Proses Animasi Pop Up.....	71
Gambar 4. 26 Proses Layouting Scene 4 .....	71
Gambar 4. 27 Proses Animasi Box .....	72
Gambar 4. 28 Proses Layouting Scene 5 .....	72
Gambar 4. 29 Proses Animasi HP.....	73
Gambar 4. 30 Proses Penggabungan Suara.....	74
<i>Gambar 4. 31 Mengatur Equalizer .....</i>	<i>74</i>
Gambar 4. 32 Mengurangi Noise.....	75
Gambar 4. 33 Normalize.....	75
Gambar 4. 34 Hasil dubbing .....	76
Gambar 4. 35 Rendering per-scene.....	76
Gambar 4. 36 Hasil render setiap scene .....	77
Gambar 4. 37 Proses import file ke library .....	77
Gambar 4. 38 Proses Compositting setiap scene .....	78
Gambar 4. 39 Editing .....	78
Gambar 4. 40 Rendering Final .....	79
Gambar 4. 41 Unggahan Video Animamsi di Akun Tiktok .....	95

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Hasil Wawancara dengan Narasumber

Lampiran 3. Dokumentasi Observasi

