

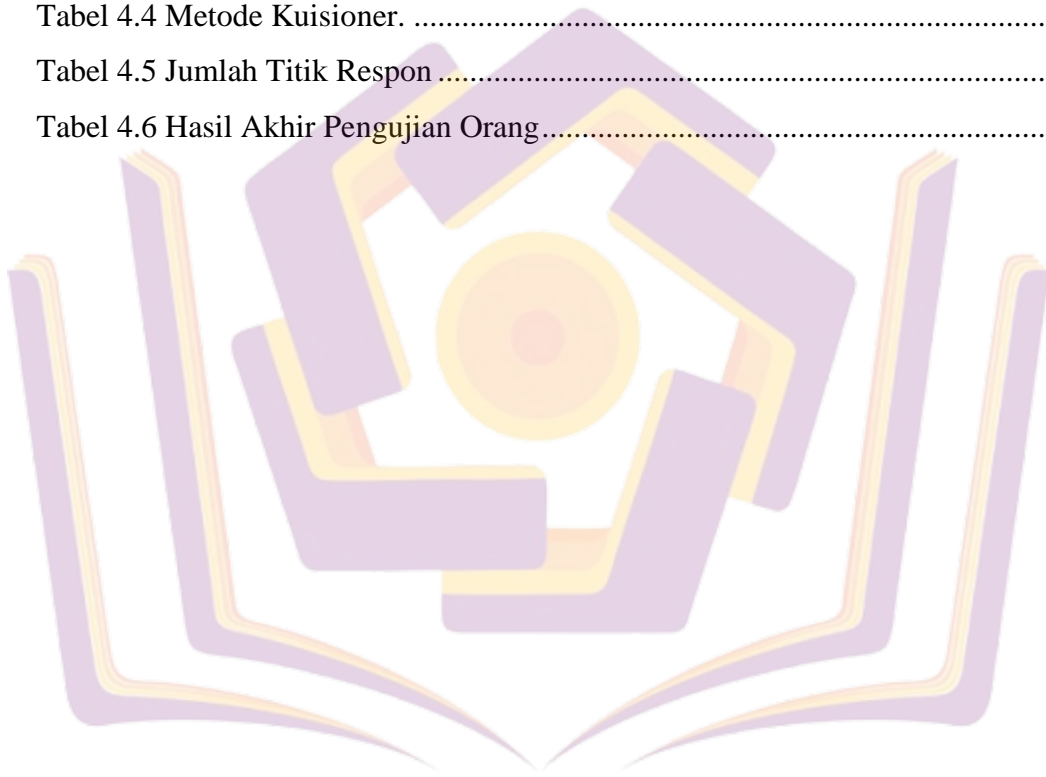
DAFTAR ISI

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.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Multimedia.....	8
2. Elemen Multimedia.....	10
3. Animasi	12
4. Animasi 3 Dimensi (3D).....	17
5. Software Yang Digunakan	19
B. Penelitian Sebelumnya	20
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	26

B. Metode Pengumpulan Data	26
C. Alat dan Bahan Penelitian	27
D. Konsep Penelitian.....	28
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Gambaran Objek Penelitian	35
B. Analisis Hasil	35
1. Tahap Pra Produksi	36
2. Tahap Produksi	47
3. Tahap Pasca – Produksi	63
4. Pengujian Beta test.....	68
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	74
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Merupakan data kecelakaan dari tahun 2018 hingga 2023	4
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	24
Tabel 4.1 <i>Hardware</i>	36
Tabel 4.2 <i>Software</i>	37
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i>	42
Tabel 4.4 Metode Kuisiner.	69
Tabel 4.5 Jumlah Titik Respon	69
Tabel 4.6 Hasil Akhir Pengujian Orang	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Definisi Multimedia (Binanto, 2010).....	10
Gambar 2. 2 Gerakan Anticipation	13
Gambar 2. 3 Gerakan squash dan stretch.....	13
Gambar 2. 4 Gerakan Secondary Action	15
Gambar 3. 1 Diagram Alur Penelitian Sumber Romario (2018)	29
Gambar 3. 2 Metode Pengembangan Sistem (Suyanto. 2006)	30
Gambar 4. 1 Karakter Siswa.	41
Gambar 4. 2 Proses Pengambilan Dan Editing Suara.....	46
Gambar 4. 3 Object Box Modelling.....	47
Gambar 4. 4 Tools Convert Modelling	47
Gambar 4. 5 Menu Editable Poly.....	48
Gambar 4. 6 Proses Vertex Modelling.....	49
Gambar 4. 7 Hasil Proses Vertex Modelling	49
Gambar 4. 8 Proses Polygon Modelling	50
Gambar 4. 9 Hasil Proses Polygon Modelling.....	50
Gambar 4. 10 Proses Penambahan Edge Modelling	51
Gambar 4. 11 Hasil Modeling.	52
Gambar 4. 12 Texturing Seragam.....	53
Gambar 4. 13 Texturing Baju Seragam	54
Gambar 4. 14 Texturing Ikat Pinggang	54
Gambar 4. 15 Texturing Warna Rambut	55
Gambar 4. 16 Texturing Warna Sepatu	56
Gambar 4. 17 Proses Pemberian Cahaya (Lighting).....	57
Gambar 4. 18 Jendela Environment And Efect Pada Software Autodesk 3ds Max	58
Gambar 4. 19 Proses Animation 1	59
Gambar 4. 20 Proses Animation 2	60
Gambar 4. 21 Proses Animation 3	60
Gambar 4. 22 Proses Animation 4	61
Gambar 4. 23 Proses Animation 5	61
Gambar 4. 24 Proses Animation Frame By Frame 1	62
Gambar 4. 25 Proses Animation Frame By Frame 2.....	62
Gambar 4. 26 Proses Rendering Pada Software Autodesk 3ds Max 2014	63

Gambar 4. 27 Tahapan Pengeditan Suara.....	64
Gambar 4. 28 Tahapan Pemberian Subtitle.....	65
Gambar 4. 29 Tahapan Pemberian Backsound.....	65
Gambar 4. 30 Tahap Import Suara.....	66
Gambar 4. 31 Preview And Final Dan Render Menjadi Video	67
Gambar 4. 32 Distribusi Vidio Ke Youtube	68



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian

Lampiran 2. Dokumentasi

Lampiran 3. Wawancara

Lampiran 4. Koesioner

Lampiran 5. Kartu Bimbingan Skripsi

