

## DAFTAR ISI

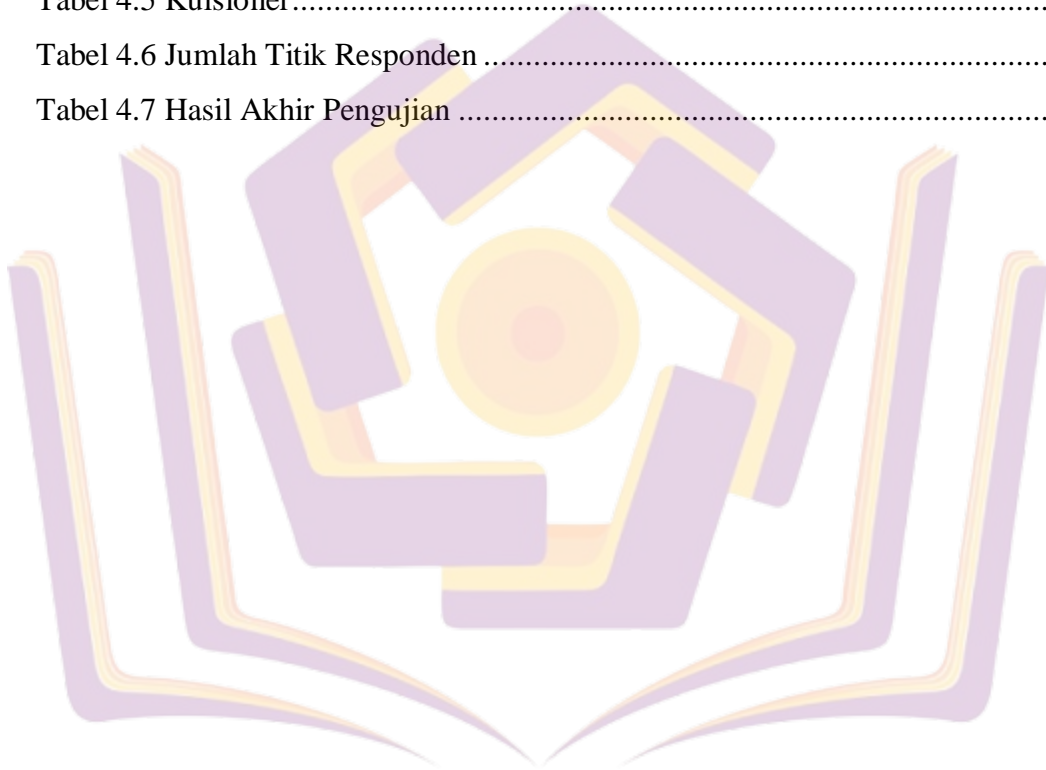
HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori	8
B. Penelitian Sebelumnya	35
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	41
B. Metode Pengumpulan Data	41
C. Alat dan Bahan Penelitian	43
D. Konsep Penelitian	46
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	

A. Analisis Hasil .....	53
B. Metode Pengembangan Sistem .....	54
C. Pengujian ( <i>Testing</i> ) .....	76
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan .....	94
B. Saran .....	94
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



## DAFTAR TABEL

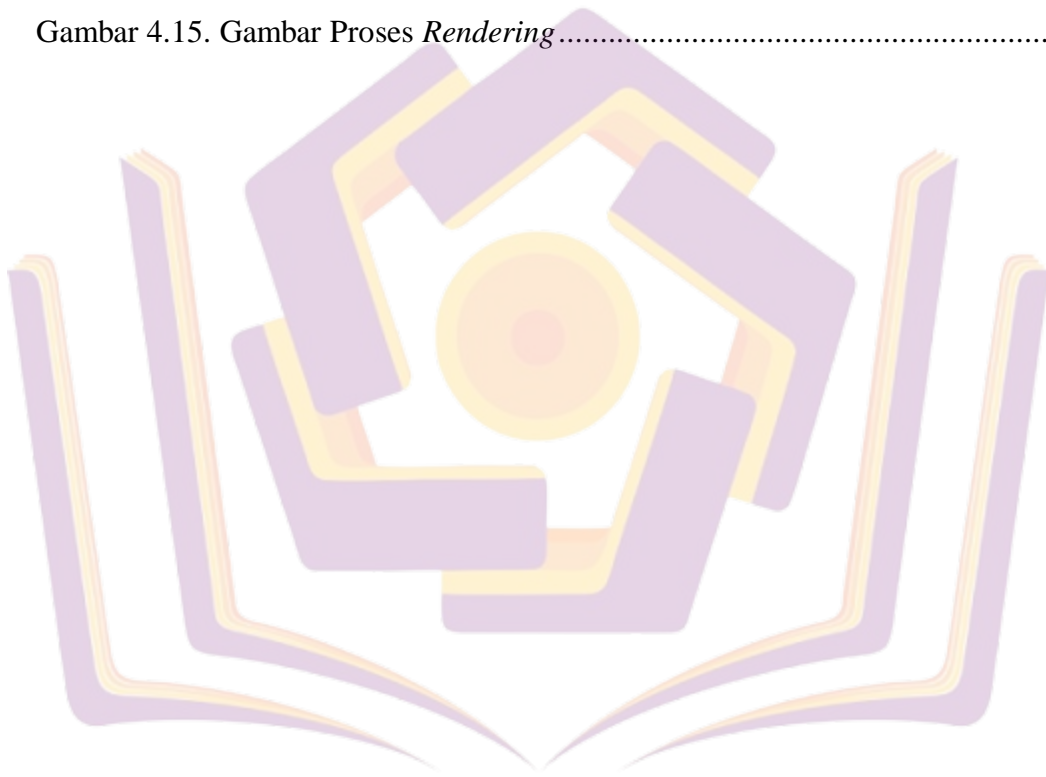
Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya .....	38
Tabel 4.1 Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) yang digunakan.....	53
Tabel 4.2 Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) yang digunakan .....	54
Tabel 4.3. <i>Storyboard</i> .....	58
Tabel 4.4 <i>Alfa Test</i> .....	76
Tabel 4.5 Kuisisioner.....	82
Tabel 4.6 Jumlah Titik Responden .....	83
Tabel 4.7 Hasil Akhir Pengujian .....	92



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Animasi <i>Stop Motion</i> .....	12
Gambar 2. 2 Contoh Animasi <i>Cell Animation</i> .....	13
Gambar 2. 3 Contoh Animasi komputer ( <i>Computer Graphics Animation</i> ) .....	13
Gambar 2. 4 Contoh <i>Squash</i> dan <i>Stretch</i> (Tri Widadijo 2020) .....	14
Gambar 2. 5 Contoh <i>Anticipation</i> (Tri Widadijo 2020).....	15
Gambar 2. 6 Contoh <i>Staging</i> (Tri Widadijo 2020) .....	15
Gambar 2. 7 Contoh <i>Straight-ahead action</i> (Tri Widadijo 2020) .....	16
Gambar 2. 8 Contoh <i>Overlapping</i> dan <i>follow thought</i> (Tri Widadijo 2020) .....	17
Gambar 2. 9 Contoh <i>Slow in</i> dan <i>Slow out</i> (Tri Widadijo 2020) .....	18
Gambar 2. 10 Contoh <i>Arcs</i> (Tri Widadijo 2020).....	18
Gambar 2. 11 <i>Secondary Action</i> (Tri Widadijo 2020).....	19
Gambar 2. 12 Contoh <i>Timing</i> (Tri Widadijo 2020) .....	20
Gambar 2. 13 Contoh <i>Exaggeration</i> (Tri Widadijo 2020).....	20
Gambar 2. 14 Contoh <i>Solid drawing</i> (Tri Widadijo 2020) .....	21
Gambar 2. 15 Contoh <i>Appeal</i> (Tri Widadijo 2020).....	21
Gambar 2. 16 Animasi <i>Cartoon 2D – My Neighbour Totoro</i> .....	22
Gambar 2. 17 Animasi <i>Stop Motion – Shaun the Sheep</i> .....	23
Gambar 2. 18 Animasi Komputer 3D – <i>Upin &amp; Ipin</i> .....	23
Gambar 2. 19 <i>Animatronic – Walking With the Dinosaur</i> .....	24
Gambar 2. 20 Teknik <i>frame by frame animation</i> .....	24
Gambar 2. 21 Teknik <i>tweened animation</i> .....	25
Gambar 4. 1. Pembuatan ulang background dari situs web <i>Freepik Background</i> ke aplikasi <i>Sketchbook</i> . .....	58
Gambar 4.2. Proses <i>drawing</i> .....	64
Gambar 4.3. Gambar Pewarnaan Jenderal Soedirman.....	65
Gambar 4.4. Gambar Presiden Soekarno .....	66
Gambar 4.5. Gambar Pasukan Tentara Jenderal Soedirman 1 .....	67
Gambar 4.6. Gambar Pasukan Tentara Jenderal Soedirman 2 .....	67

Gambar 4.7. Gambar Warga Indonesia.....	68
Gambar 4.8. Gambar Warga Indonesia Wanita.....	69
Gambar 4.9. Gambar Komandan Belanda .....	69
Gambar 4.10. Gambar Pasukan Tentara Belanda.....	70
Gambar 4.11. Penganimasian Tahap Pertama .....	71
Gambar 4.12. Tentara Jenderal Soedirman mulai bergerak .....	71
Gambar 4.13. Proses Perekaman Suara .....	72
Gambar 4.14. Proses Penggabungan Animasi dan Suara .....	74
Gambar 4.15. Gambar Proses <i>Rendering</i> .....	75



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Wawancara di SDN 3 Kutasari.....	98
Lampiran 2. Surat Penelitian .....	105
Lampiran 3. Kartu Bimbingan.....	106
Lampiran 4. Kuisisioner .....	107
Lampiran 5. Dokumentasi.....	127

