

DAFTAR ISI

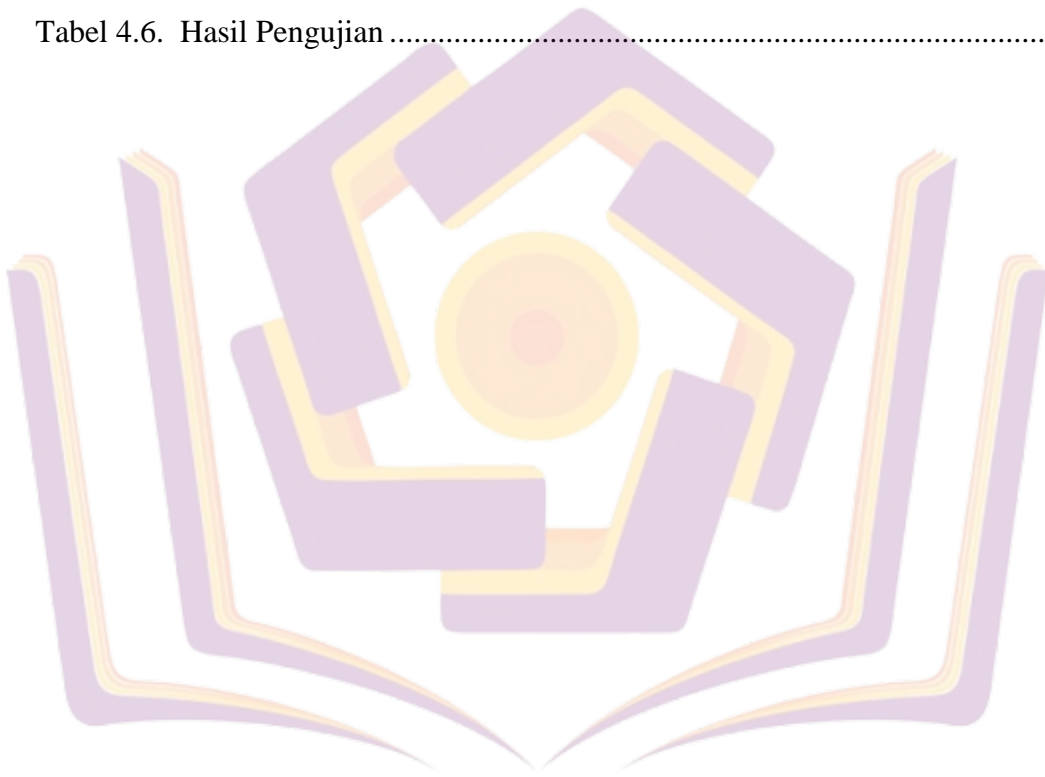
HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
B. Penelitian Sebelumnya	36
BAB III METODE PENELITIAN	
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. Gambaran Objek Penelitian	49

B. Analisis Hasil	49
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	72
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Sebelumnya.....	4
Tabel 4.1. <i>Storyboard</i>	53
Tabel 4.2. <i>Alfa Test</i>	61
Tabel 4.3. Nilai <i>Skala Likert</i>	63
Tabel 4.4. <i>Quisioner</i>	64
Tabel 4.5. Hasil <i>Quisioner</i>	64
Tabel 4.6. Hasil Pengujian	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Komponen Multimedia	23
Gambar 2.2. Contoh Karya Animasi.....	26
Gambar 2.3. Animasi Tradisional	27
Gambar 2.4. Animasi 2D	28
Gambar 2.5. Animasi 3D	29
Gambar 3.1. Konsep Penelitian.....	44
Gambar 3.2. Konsep MDLC	46
Gambar 4.1. Desain.....	51
Gambar 4.2. Hasil Pembuatan Partikel	54
Gambar 4.3. Logo	55
Gambar 4.4. Pembuatan <i>Scene</i> 1.....	56
Gambar 4.5. Pembuatan <i>Scene</i> 2.....	56
Gambar 4.6. Pembuatan <i>Scene</i> 3.....	57
Gambar 4.7. Pembuatan <i>Scene</i> 4.....	58
Gambar 4.8. Pembuatan <i>Scene</i> 5.....	59
Gambar 4.9. Rendering	59
Gambar 4.10. Hasil Upload Youtube Ampu Studio	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. *Quisioner*

