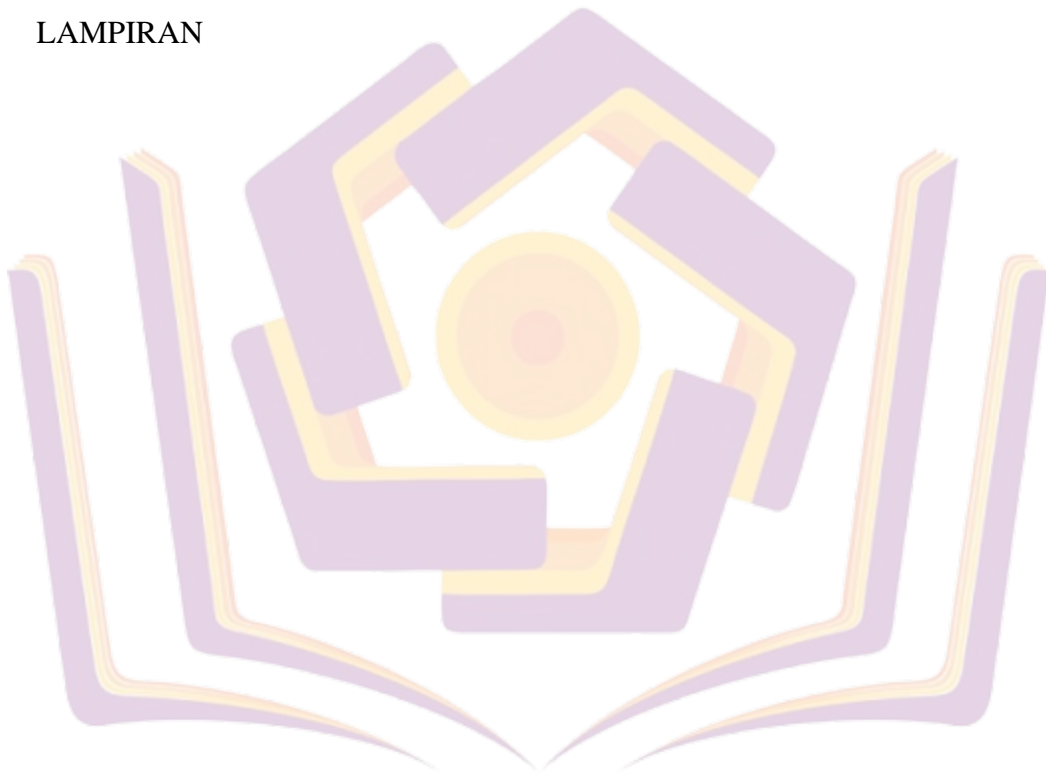


DAFTAR ISI

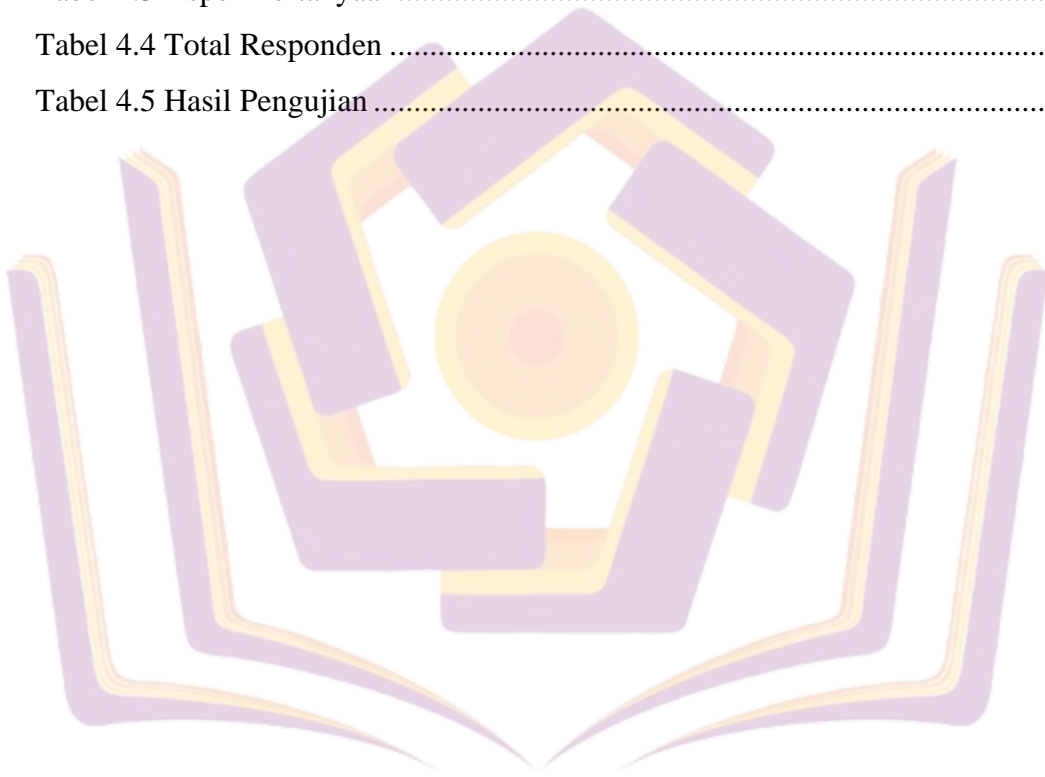
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Landasan Teori.....	6
B. Penelitian Sebelumnya.....	13
BAB III METODE PENELITIAN.....	19
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	19
B. Metode Pengumpulan Data.....	19
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	20
D. Konsep Penelitian	21

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
A. Tahap Pra Produksi	31
B. Tahap Produksi	40
C. Tahap Pasca Produksi	55
BAB V PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

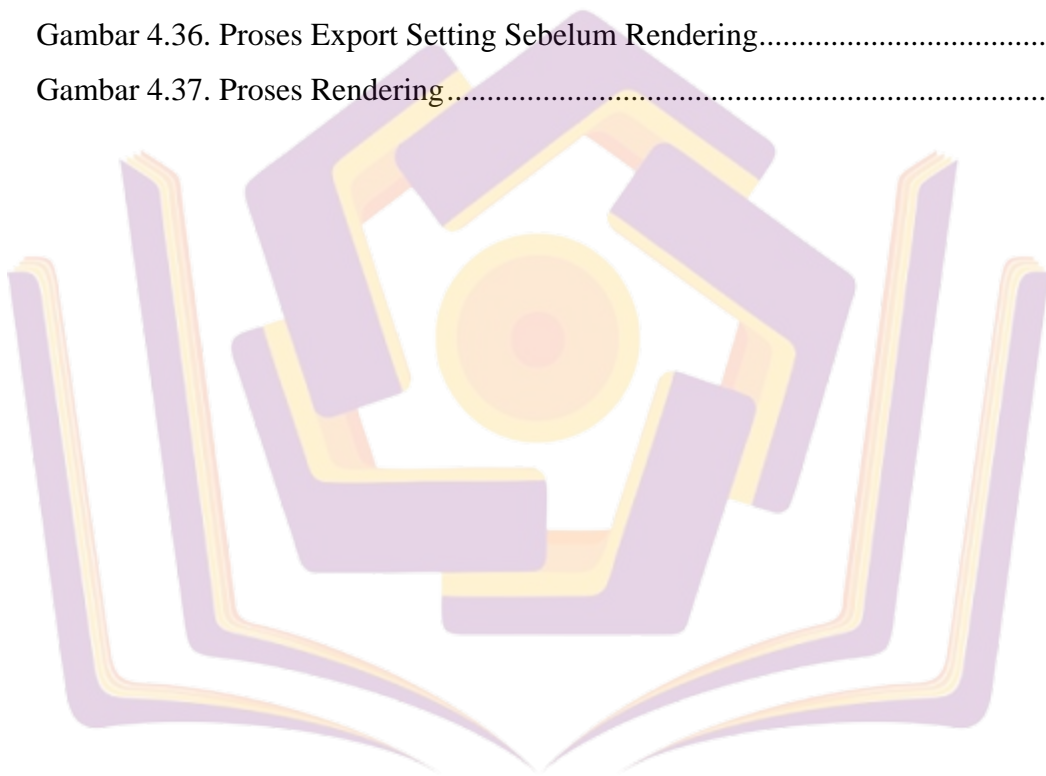
Tabel 2.1 Hasil Penelitian Sebelumnya	4
Tabel 3.1 Skala Likert	29
Tabel 3.2 Skala Penilaian	29
Tabel 4.1 Storyboard Animasi Calung Banyumasan	33
Tabel 4.2 Uji Kesesuaian Storyboard dan Video	60
Tabel 4.3 Aspek Pertanyaan.....	65
Tabel 4.4 Total Responden	66
Tabel 4.5 Hasil Pengujian	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Kerangka Kerja	21
Gambar 3.2. Metode Pengembangan Sistem	24
Gambar 4.1. Tahap Pengambilan <i>Voice Over</i> / rekaman	38
Gambar 4.2. Tahapan Pengolahan Rekaman Suara dari <i>Smartphone</i>	38
Gambar 4.3. Pemilihan Untuk Musik Background.....	39
Gambar 4.4. Proses Modeling Calung	39
Gambar 4.5. Proses <i>Modelling</i> Penyempurnaan Bentuk Calung	41
Gambar 4.6. Modeling Akhir Calung	41
Gambar 4.7. Export Model 3D dengan Ekstensi Obj.....	42
Gambar 4.8. Proses Modeling Instrumen Slenthem dan Saron	42
Gambar 4.9. Proses Modeling Bentuk Instrumen Slenthem	43
Gambar 4.10. Proses Pewarnaan dan Export Model 3D Slenthem Saron	44
Gambar 4.11 Modeling Kendang	44
Gambar 4.12. Tahap <i>Modelling</i> Bentuk Akhir	45
Gambar 4.13. Tahap Akhir <i>Modelling</i> dan Export 3D Kendang	45
Gambar 4.14. Tahap <i>Modelling</i> Gong Sebul	46
Gambar 4.15. Tahap <i>Modelling</i> Akhir Gong Sebul.....	46
Gambar 4.16. Tahap Akhir <i>Modelling</i> dan Export 3D Kendang	47
Gambar 4.17. <i>Modelling</i> Set Perayaan Calung Banyumasan	47
Gambar 4.18. Tahap Akhir <i>Modelling</i> Set Perayaan Calung Banyumasan	48
Gambar 4.19. <i>Modelling</i> Set Penyebaran Agama Islam Dengan Calung	49
Gambar 4.20. <i>Modelling</i> 3D Set Penyebaran Dengan Color Tekstur.....	49
Gambar 4.21. Penerapan Texturing Low Poly Objek.....	50
Gambar 4.22. Proses Animasi Background Loop	51
Gambar 4.23. Persiapan Proses Animasi Teks 3D.....	51
Gambar 4.24. Proses Membentuk 3D Layar Teks di After Effect.....	52
Gambar 4.25. Proses 3D Menambahkan Volume Pada Shape Text Layer.....	52
Gambar 4.26. Hasil Dari Geometry Option	53
Gambar 4.27. Proses Animasi 3D Teks	53

Gambar 4.28. Proses Import File 3D Dengan Ekstensi Obj	54
Gambar 4.29. Proses Import File 3D	54
Gambar 4.30. Interface Plug In Element 3D.....	55
Gambar 4.31. Proses Animasi Objek 3D	56
Gambar 4.32. Proses Menyusun Alur Editing dan Voice Over	57
Gambar 4.33. Proses Dynanmic Link Premiere dan Affter Effect	57
Gambar 4.34. Proses Penyesuaian Sequences Animasi Pada Adobe Premier.....	58
Gambar 4.35. Proses Penggabungan Sequence Dengan Musik.....	59
Gambar 4.36. Proses Export Setting Sebelum Rendering.....	60
Gambar 4.37. Proses Rendering.....	60



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Bimbingan Desen Pembimbing 1

Lampiran 2 Kartu Bimbingan Desen Pembimbing 2

Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian

Lampiran 4 Hasil Wawancara

Lampiran 5 Data Kuesioner

Lampiran 6 Dokumentasi

