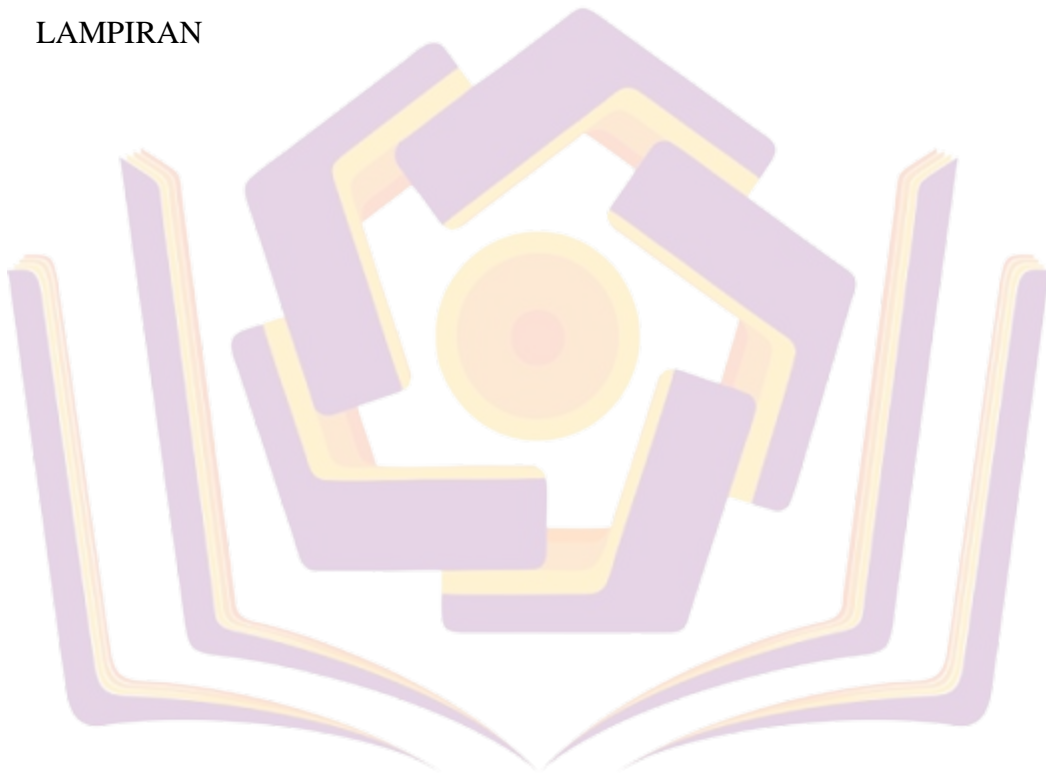


## DAFTAR ISI

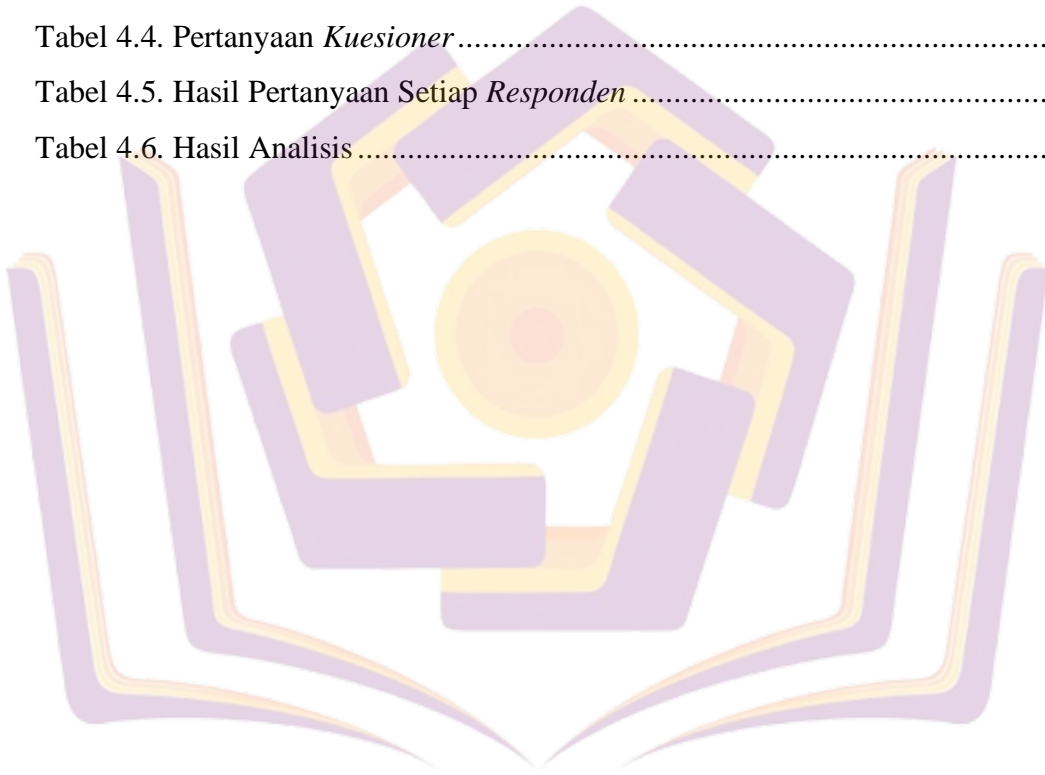
HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teori	7
B. Penelitian Sebelumnya	15
BAB III METODE PENELITIAN	19
A. Tempat dan Waktu Penelitian	19
B. Metode Pengumpulan Data	19
C. Alat dan Bahan Penelitian	21

D. Konsep Penelitian.....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	25
A. Analisis Hasil .....	25
B. Evaluasi Hasil .....	59
BAB V PENUTUP .....	63
A. Kesimpulan .....	63
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Sebelumnya .....	18
Tabel 3.1. <i>Hardware</i> .....	21
Tabel 3.2. <i>Software</i> .....	21
Tabel 4.1. <i>Storyboard</i> .....	29
Tabel 4.2. <i>Material Collecting</i> .....	34
Tabel 4.3 <i>Alpha Test</i> .....	56
Tabel 4.4. Pertanyaan <i>Kuesioner</i> .....	59
Tabel 4.5. Hasil Pertanyaan Setiap <i>Responden</i> .....	61
Tabel 4.6. Hasil Analisis .....	61



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> .....	22
Gambar 4.1. <i>Scene 1</i> .....	40
Gambar 4.2. <i>Scene 2</i> .....	40
Gambar 4.3. <i>Scene 3</i> .....	41
Gambar 4.4. <i>Scene 4</i> .....	41
Gambar 4.5. <i>Scene 5</i> .....	42
Gambar 4.6. <i>Scene 6</i> .....	43
Gambar 4.7. <i>Scene 7</i> .....	43
Gambar 4.8. <i>Scene 8</i> .....	44
Gambar 4.9. <i>Scene 9</i> .....	44
Gambar 4.10. <i>Scene 10</i> .....	45
Gambar 4.11. <i>Scene 11</i> .....	46
Gambar 4.12. <i>Scene 12</i> .....	46
Gambar 4.13. <i>Scene 13</i> .....	47
Gambar 4.14. <i>Scene 14</i> .....	48
Gambar 4.15. <i>Scene 15</i> .....	48
Gambar 4.16. <i>Scene 16</i> .....	49
Gambar 4.17. <i>Scene 17</i> .....	49
Gambar 4.18. <i>Scene 18</i> .....	50
Gambar 4.19. <i>Scene 19</i> .....	51
Gambar 4.20. <i>Scene 20</i> .....	52
Gambar 4.21. <i>Scene 21</i> .....	53
Gambar 4.22. <i>Scene 22</i> .....	54
Gambar 4.23. <i>Scene 23</i> .....	54
Gambar 4.24. Proses <i>Dubbing</i> dan <i>Rendering</i> .....	55

## DAFTAR ISTILAH

PDU (Pusat Daur Ulang Sampah)

KLHK (Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan)

AI (*Artificial Intelligence*)



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Material Collecting (*Freepick*)

Lampiran 3. Dokumentasi PDU Karangwangkal

