

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
RINGKASAN	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Batasan Masalah	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	8
1. Multimedia	8
2. Animasi.....	11
3. Prinsip Animasi	13
4. <i>Software</i> yang digunakan	19
5. <i>Low poly</i>	24
6. Tanggap bencana	25

	7. Gempa Bumi.....	26
	8. Jalur Gempa Bumi.....	30
	9. Kedalaman dan Kekuatan Gempa bumi.....	32
	10. Mitigasi Bencana.....	33
	B. Penelitian Sebelumnya.....	34
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	42
	B. Metode Pengumpulan Data.....	42
	C. Alat Dan Bahan Penelitian.....	45
	D. Konsep Penelitian.....	46
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian.....	52
	B. Analisis Hasil.....	52
	1. Tahap Pra - Produksi.....	53
	<i>a. Story</i>	53
	<i>b. Concept Art</i>	54
	<i>c. Storyboard</i>	55
	2. Tahap Produksi.....	59
	<i>a. Modeling</i>	59
	<i>b. Texturing</i>	59
	<i>c. Rigging</i>	60
	<i>d. Lightning</i>	61
	<i>e. Animating</i>	62
	<i>f. Rendering</i>	63
	3. Tahap Pasca - Produksi.....	63
	<i>a. Compositing</i>	63
	<i>b. Final Output</i>	64
	4. Pengujian.....	65
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan.....	75
	B. Saran.....	75

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Sebelumnya.....	37
Tabel 4.1 Tabel <i>Storyboard</i>	55
Tabel 4.2 Tabel Pengujian <i>Alpa Testing</i>	65
Tabel 4.3 Tabel Pertanyaan Dalam Kuisisioner	69
Tabel 4.4 Tabel Hasil <i>Testing</i> Responden	69
Tabel 4.5 Tabel Hasil Akhir Pengujian masyarakat	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Definisi Multimedia	9
Gambar 2.2 Contoh Animasi 2D.....	12
Gambar 2.3 Contoh Animasi 3D.....	13
Gambar 2.4 <i>3ds Max 2014</i>	19
Gambar 2.5 Area Kerja <i>3ds Max</i>	20
Gambar 2.6 <i>Adobe premiere cs6</i>	23
Gambar 2.7 <i>Adobe Audition</i>	23
Gambar 2.8 Contoh Model <i>Low Poly</i>	25
Gambar 2.9 Pergerakan Kerak Bumi	27
Gambar 2.10 Proses Gempa Tektonik	28
Gambar 2.11 Proses Gempa Vulkanik.....	29
Gambar 2.12 Proses Gempa Runtuhan	30
Gambar 2.13 Proses Gempa Buatan	30
Gambar 2.14 Jenis Pergerakan Lempeng.....	31
Gambar 2.15 Seismogram Digital Vertikal	32
Gambar 3.1 Kerangka Pikir Penelitian	46
Gambar 3.2 Metode Pengembangan Sistem	48
Gambar 4.1 <i>Concept Art</i>	54
Gambar 4.2 Hasil Modeling karakter.....	59
Gambar 4.3 <i>Texturing</i> objek lempeng bumi	60
Gambar 4.4 Penambahan <i>Bipped</i> Dalam Proses <i>Rigging</i>	61
Gambar 4.5 Proses Pemberin Cahaya (<i>Lighting</i>).....	61
Gambar 4.6 Proses <i>Animating</i>	62
Gambar 4.7 Proses <i>Rendering</i>	63
Gambar 4.8 Proses <i>compositing</i>	64
Gambar 4.9 <i>Final Output</i>	64

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Daftar Wawancara
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 3. Surat kerjasama
- Lampiran 4. Hasil Quesioner
- Lampiran 5. Dokumentasi