

DAFTAR ISI

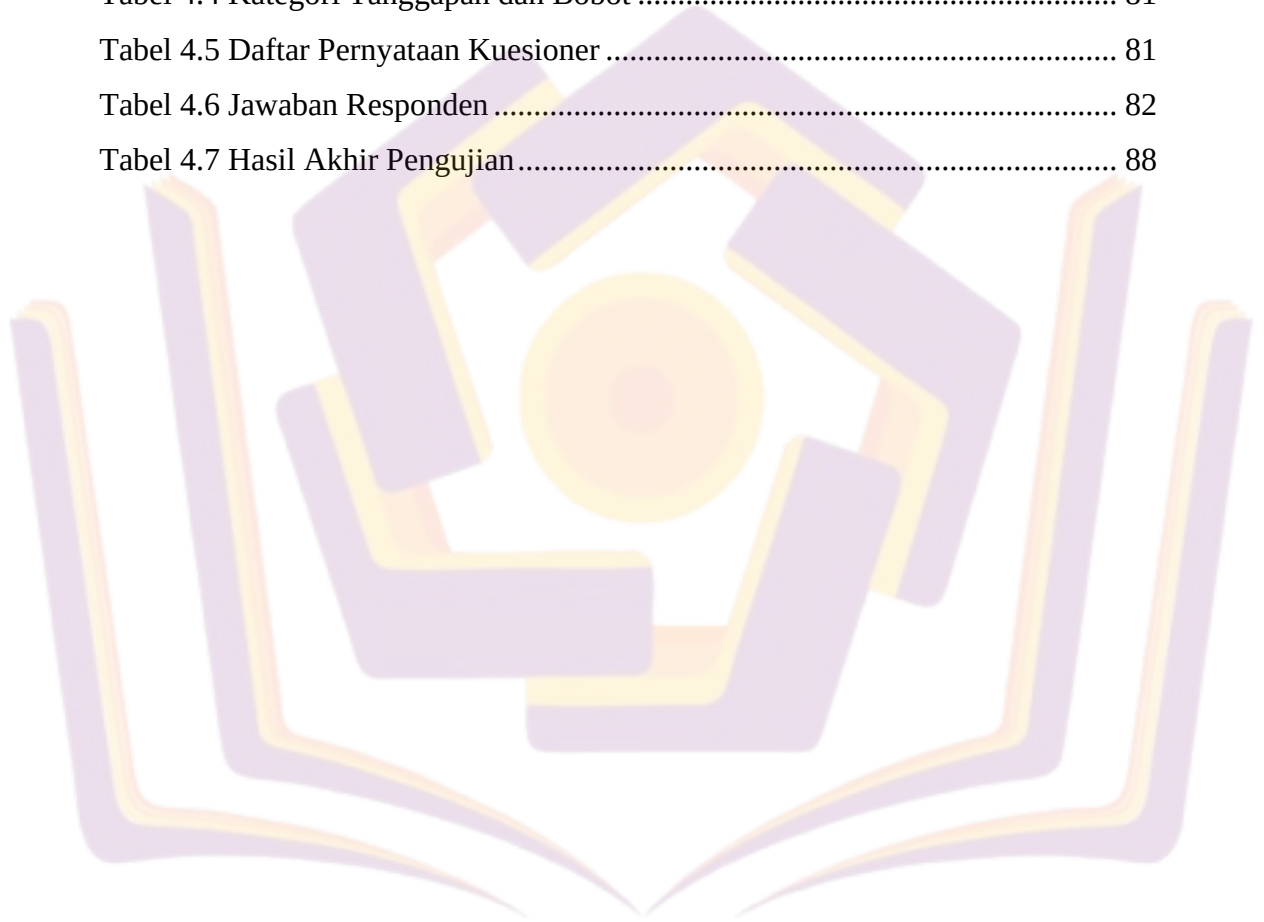
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan Teori.....	8
B. Penelitian Sebelumnya.....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
B. Metode Pengumpulan Data.....	33
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	35
D. Konsep Penelitian	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44

A. Analisis Hasil	44
BAB V PENUTUP.....	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu.....	29
Tabel 4.1 perancangan <i>Storyboard</i>	49
Tabel 4.2 <i>Material Collecting</i>	52
Tabel 4.3 Hasil Pengujian <i>Alpha</i>	77
Tabel 4.4 Kategori Tanggapan dan Bobot	81
Tabel 4.5 Daftar Pernyataan Kuesioner	81
Tabel 4.6 Jawaban Responden	82
Tabel 4.7 Hasil Akhir Pengujian.....	88



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Jumlah Sampah di Beberapa Kota Besar Tahun 2024.....	1
Gambar 1.2 Grafik Peningkatan Jumlah Sampah di Kabupaten Banyumas.....	2
Gambar 3.1 Konsep Penelitian.....	37
Gambar 3.2 Tahapan MDLC.....	41
Gambar 4.1 Proses Pembuatan Karakter.....	60
Gambar 4.2 Proses Pemisahan Bagian Karakter.....	61
Gambar 4.3 Proses Pembuatan Aset	62
Gambar 4.4 Proses Pembuatan <i>Background</i> Rumah.....	62
Gambar 4.5 Proses Pembuatan <i>Background</i> Dapur	63
Gambar 4.6 Proses Pembuatan <i>Background</i> Pusat Daur Ulang.....	64
Gambar 4.7 Proses Pembuatan Bahan <i>Frame by Frame</i> Perempuan	65
Gambar 4.8 Proses Pembuatan Bahan <i>Frame by Frame</i> Laki-laki.....	66
Gambar 4.9 Proses <i>Import File AI</i> ke <i>After Effect</i>	67
Gambar 4.10 Proses Membuat <i>Composition</i>	67
Gambar 4.11 Proses menyesuaikan layer dari <i>file AI</i> ke <i>scene composition</i>	68
Gambar 4.12 Proses Pemberian Gerakan dengan <i>Keyframe</i>	69
Gambar 4.13 Menganimasikan <i>Frame by Frame</i> Perempuan	70
Gambar 4.14 Menganimasikan <i>Frame by Frame</i> Petugas KSM	71
Gambar 4.15 Proses <i>Import File AI</i> ke <i>After Effect</i>	72
Gambar 4.16 Proses <i>Import File AI</i> ke <i>After Effect</i>	73
Gambar 4.17 Proses <i>Import File AI</i> ke <i>After Effect</i>	74
Gambar 4.18 Proses <i>Import File AI</i> ke <i>After Effect</i>	75
Gambar 4.19 Proses <i>Import File AI</i> ke <i>After Effect</i>	76
Gambar 4.20 Proses <i>Rendering</i>	76
Gambar 4.21 Tangkap Layar dari <i>YouTube</i>	90

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Wawancara dengan DLH
- Lampiran 2. Wawancara dengan KSM
- Lampiran 3. Dokumentasi Wawancara dengan DLH
- Lampiran 4. Dokumentasi Wawancara dengan KSM
- Lampiran 5. Observasi
- Lampiran 6. Surat Izin Penelitian Dari Kampus
- Lampiran 7. Surat Izin Penelitian Dari DPMPTSP
- Lampiran 8. Surat Pernyataan Hasil Penelitian
- Lampiran 9. Hasil Jawaban Kuesioner
- Lampiran 10. Kartu Pembimbing Dosen Pembimbing 1
- Lampiran 11. Kartu Pembimbing Dosen Pembimbing 2
- Lampiran 12. Bagan Struktur Organisasi DLH
- Lampiran 13. Susunan Pengurus KSM Brayan