

DAFTAR ISI

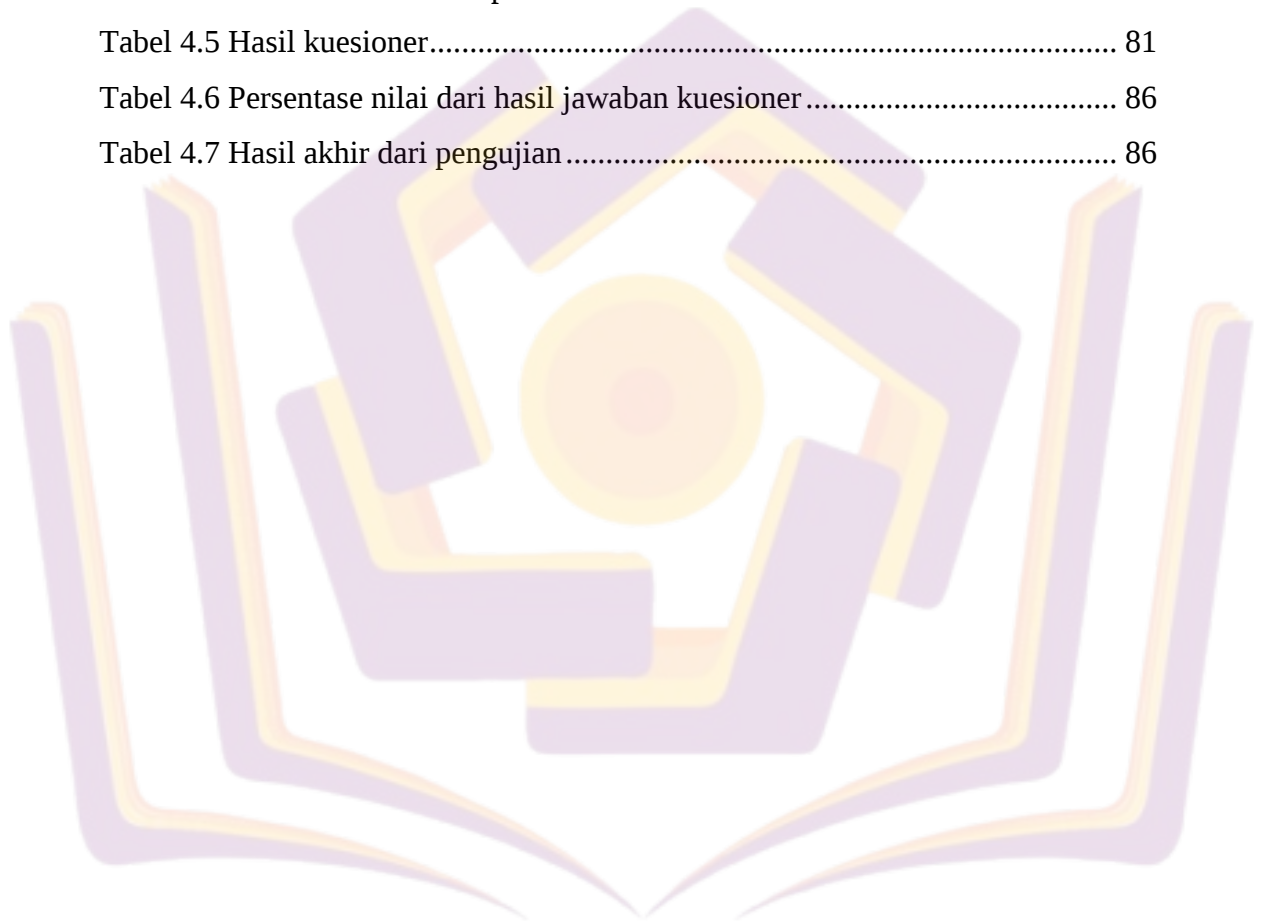
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Landasan Teori.....	9
B. Penelitian Sebelumnya.....	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	26
B. Metode Pengumpulan Data.....	26
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	28
D. Konsep Penelitian	30

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
A. Analisis Hasil	40
B. <i>Testing</i> / Pengujian.....	75
C. Distribusi (<i>Distribution</i>).....	87
BAB V PENUTUP.....	88
A. Kesimpulan	88
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya.....	24
Tabel 4.1 Perancangan Script.....	42
Tabel 4.2 Perancangan Storyboard	44
Tabel 4.3 Hasil pengujian alpha.....	76
Tabel 4.4 Nama-nama data responden	80
Tabel 4.5 Hasil kuesioner.....	81
Tabel 4.6 Persentase nilai dari hasil jawaban kuesioner	86
Tabel 4.7 Hasil akhir dari pengujian.....	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Konsep Penelitian.....	31
Gambar 3.2 Metode Pengembangan Sistem (Aulia, 2013).....	34
Gambar 4.1 Pembuatan karakter utama	48
Gambar 4.2 Pembuatan karakter siswa-siswi.....	49
Gambar 4.3 Pembuatan karakter pendukung guru dan siswa	49
Gambar 4.4 Pembuatan karakter pendukung siswa berdoa	50
Gambar 4.5 Pembuatan karakter pendukung siswa hormat	51
Gambar 4.6 Pembuatan karakter siswa bergotong royong.....	51
Gambar 4.7 Pembuatan karakter siswa voting	52
Gambar 4.8 Pembuatan aset awan	52
Gambar 4.9 Pembuatan aset tiang bendera merah putih	53
Gambar 4.10 Pembuatan aset buku	53
Gambar 4.11 Pembuatan aset buku belajar SD	54
Gambar 4.12 Pembuatan aset gelembung teks.....	54
Gambar 4.13 Pembuatan aset jam dinding.....	55
Gambar 4.14 Pembuatan aset layar proyektor	55
Gambar 4.15 Pembuatan aset meja	56
Gambar 4.16 Pembuatan aset papan tulis	56
Gambar 4.17 Pembuatan aset pohon.....	57
Gambar 4.18 Pembuatan aset gedung SD Negeri Sikampuh 01.....	57
Gambar 4.19 Pembuatan aset tanda tanya.....	58
Gambar 4.20 Pembuatan aset teks Pancasila	58
Gambar 4.21 Pembuatan aset petunjuk.....	59
Gambar 4.22 Pembuatan aset penghapus papan tulis	59
Gambar 4.23 Pembuatan aset silang	60
Gambar 4.24 Pembuatan aset simbol agama.....	60
Gambar 4.25 Proses pengambilan suara menggunakan smartphone	61
Gambar 4.26 Proses menghilangkan <i>Noise</i> rekaman suara	62
Gambar 4.27 Hasil perekaman suara (<i>Dubbing</i>).....	62

Gambar 4.28 Pembuatan <i>composition</i> dari setiap <i>scene</i>	63
Gambar 4.29 Proses <i>layouting</i> pada setiap <i>scene</i>	63
Gambar 4.30 Proses animasi <i>scene</i> 1	64
Gambar 4.31 Proses animasi <i>scene</i> 2	65
Gambar 4.32 Proses animasi <i>scene</i> 3	65
Gambar 4.33 Proses animasi <i>scene</i> 4	66
Gambar 4.34 Proses animasi <i>scene</i> 5	66
Gambar 4.35 Proses animasi <i>scene</i> 6	67
Gambar 4. 36 Proses animasi <i>scene</i> 7	67
Gambar 4.37 Proses animasi <i>scene</i> 8	68
Gambar 4.38 Proses animasi <i>scene</i> 9	69
Gambar 4.39 Proses animasi <i>scene</i> 10	69
Gambar 4.40 Proses animasi <i>scene</i> 11	70
Gambar 4.41 Proses <i>rendering composition</i>	70
Gambar 4.42 Hasil <i>rendering</i> setiap <i>scene</i>	71
Gambar 4.43 Proses pembuatan intro video logo Universitas Amikom Purwokerto.....	71
Gambar 4.44 Proses pembuatan intro video logo Tut Wuri Handayani	72
Gambar 4.45 Proses <i>import file</i> pada <i>library</i>	73
Gambar 4.46 Proses mengurutkan <i>scene</i>	73
Gambar 4.47 Proses <i>editing</i> akhir	74
Gambar 4.48 Proses <i>setting rendering</i>	74
Gambar 4.49 Proses <i>rendering</i>	75
Gambar 4.50 Screenshot YouTube	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian

Lampiran 3. Wawancara

Lampiran 4. Dokumentasi

Lampiran 5. Blangko Kuesioner

