

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
RINGKASAN.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	9
1. Multimedia.....	9
a. Definisi Multimedia.....	9
b. Manfaat Multimedia.....	10
c. Jenis-Jenis Multimedia.....	12
d. Komponen Multimedia.....	14

2. Animasi	16
a. Pengertian Animasi	16
b. Jenis-Jenis Animasi	17
c. Animasi Komputer	21
3. Animasi 3D.....	22
4. <i>Video</i>	23
a. Pengertian <i>Video</i>	24
b. Jenis-Jenis <i>Video</i>	24
c. Keunggulan <i>Video</i>	25
5. Informasi	25
6. Promosi.....	26
a. Pengertian Promosi	26
b. Promosi Perpustakaan	27
7. Perpustakaan	27
a. Pengertian Perpustakaan.....	27
b. Fungsi Perpustakaan Umum.....	29
c. Tujuan Perpustakaan	31
d. Peran Perpustakaan Umum Daerah.....	32
8. <i>Modelling</i>	33
9. <i>Low Poly</i>	34
a. Sejarah <i>Low Poly</i>	34
b. Pengertian <i>Low Poly</i>	35
c. Kelebihan <i>Low Poly</i>	36
d. Tahapan <i>Low Poly</i>	36
10. Kuesioner.....	44
11. <i>Testing</i> (Pengujian).....	45
12. <i>Software</i> yang digunakan	49
a. <i>Adobe Premiere Pro CS6</i>	49
b. <i>Autodesk 3D Studio Max 2014</i>	51
c. <i>Adobe Audition CS6</i>	53
B. Penelitian Sebelumnya	54

BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian	59
	B. Metode Pengumpulan Data	59
	C. Alat Dan Bahan Penelitian	62
	D. Konsep Penelitian.....	64
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian	68
	1. Sejarah Singkat Perpustakaan.....	68
	2. Visi dan Misi	70
	3. Struktur Organisasi	71
	4. Tugas Pokok dan Fungsi.....	72
	5. Tujuan.....	73
	6. Layanan	74
	B. Analisis Sistem.....	75
	1. <i>Concept</i>	75
	2. <i>Design</i>	76
	a. <i>Storyboard</i>	76
	b. Struktur Navigasi.....	80
	3. <i>Material Collecting</i>	81
	a. <i>Take Voice And Music</i>	84
	4. <i>Assembly</i>	85
	a. <i>Modelling</i>	85
	b. <i>Colouring</i>	86
	c. <i>Rigging</i>	86
	d. <i>Lighting</i>	87
	e. <i>Environment Effect</i>	88
	f. <i>Animation</i>	89
	g. <i>Rendering</i>	90
	5. <i>Testing</i> (Pengujian).....	90
	a. <i>Alpha Test</i>	91
	b. <i>Beta Test</i>	93

	6. <i>Distribution</i> (Penyaluran).....	101
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	103
	B. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN-LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kuesioner	45
Tabel 2.2 Hasil Pengujian <i>Alpha Test</i>	46
Tabel 2.3 Jumlah Titik Respon	48
Tabel 2.4 Hasil Akhir Pengujian.....	49
Tabel 2.5 Penelitian Sebelumnya.....	57
Tabel 3.1 Spesifikasi Laptop Pembuatan Animasi 3D.....	63
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	78
Tabel 4.2 Pengumpulan Bahan	83
Tabel 4.3 Pengujian <i>Alpha Test</i>	92
Tabel 4.4 Kuesioner.....	95
Tabel 4.5 Jumlah Titik Respon.....	95
Tabel 4.6 Hasil Akhir Pengujian.....	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Definisi Multimedia	13
Gambar 2.2 Sudut X, Y, Z Pada Animasi 3D	23
Gambar 2.3 <i>Tools Convert Modelling</i>	37
Gambar 2.4 Menu <i>Editable Poly</i>	37
Gambar 2.5 Proses <i>Vertex Modelling</i>	38
Gambar 2.6 Hasil Proses <i>Vertex Modelling</i>	38
Gambar 2.7 Proses <i>Polygon Modelling</i> Badan	39
Gambar 2.8 Hasil Proses <i>Polygon Modelling</i> Badan	39
Gambar 2.9 Proses <i>Edge Modelling</i> Kepala	40
Gambar 2.10 Proses <i>Tools Vertex Modelling</i>	40
Gambar 2.11 Proses <i>Tools Polygon Modelling</i>	41
Gambar 2.12 Proses <i>Tools Polygon Modeling</i> Kepala	41
Gambar 2.13 Proses <i>Tools Polygon</i> Pada Pohon.....	41
Gambar 2.14 Proses <i>Tools Polygon Modelling</i> Mobil.....	42
Gambar 2.15 Proses <i>Tool Polygon Modelling</i> Rumah.....	42
Gambar 2.16 Hasil Proses <i>Polygon Modelling</i> Ox Pada Motor.....	43
Gambar 2.17 Proses <i>Tools Polygon Modelling</i> Mainan Kuda.....	43
Gambar 2.18 Tampilan Awal <i>Adobe Premiere Pro CS6</i>	50
Gambar 2.19 Tampilan Menu <i>Adobe Premiere Pro CS6</i>	51
Gambar 2.20 Tampilan Awal <i>Autodesk 3D Studio Max 2014</i>	53
Gambar 2.21 Tampilan Antarmuka <i>Autodesk 3D Studio Max 2014</i>	53
Gambar 2.22 Tampilan Menu <i>Adobe Audition CS6</i>	54
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia	65
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Perpustakaan dan Arsip Banyumas.....	72
Gambar 4.2 Navigasi Linear	82
Gambar 4.3 Proses Pengambilan dan Editing Suara	85
Gambar 4.4 Hasil <i>Modelling</i> Karakter Moderator	86
Gambar 4.5 <i>Texturing</i> Karakter Moderator	87
Gambar 4.6 Penambahan <i>Biped</i> dalam Proses <i>Rigging</i>	88

Gambar 4.7 Proses Pemberian Cahaya (<i>Lighting</i>).....	88
Gambar 4.8 Jendela <i>Environment and Efect</i>	89
Gambar 4.9 Proses <i>Animation</i>	90
Gambar 4.10 Proses <i>Rendering</i>	91
Gambar 4.11 Proses <i>Upload</i> ke <i>Youtube</i>	102
Gambar 4.12 <i>Video</i> Telah Diupload.....	103



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Wawancara

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 3. Surat Keterangan

Lampiran 4. Dokumentasi

Lampiran 5. Data Perpustakaan

Lampiran 6. Kuesioner

