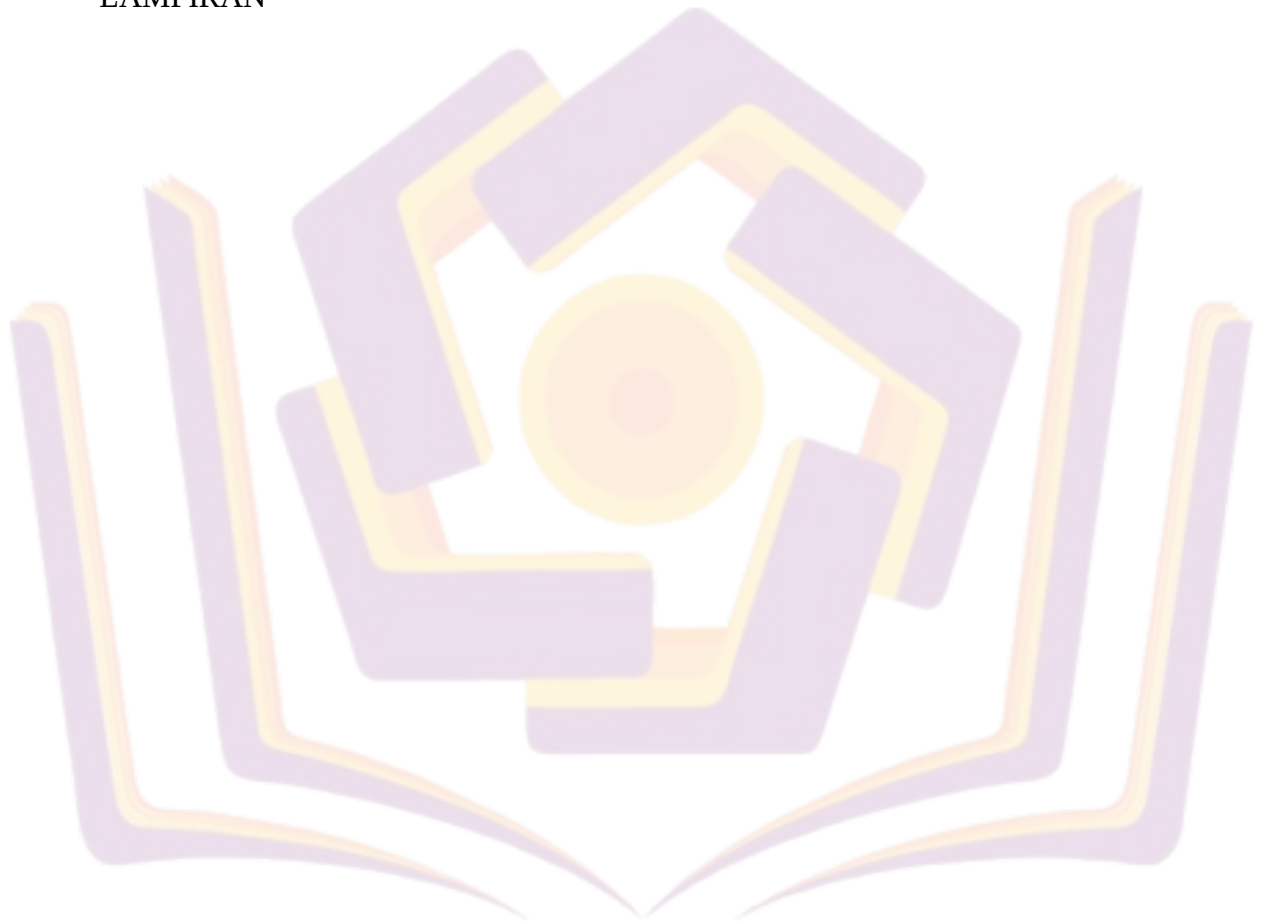


DAFTAR ISI

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
<i>ABSTRACT</i>	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.....	8
A. Landasan Teori.....	8
B. Penelitian Sebelumnya.....	14
BAB III METODE PENELITIAN.....	19
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	19
B. Metode Pengumpulan Data	19
C. Alat dan Bahan Penelitian	20
D. Konsep Penelitian.....	21

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
A. Analisis Hasil	29
BAB V PENUTUP.....	48
A. Kesimpulan	48
B. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Peneliti Sebelumnya.....	17
Tabel 3. 1 Skala Likert	26
Tabel 3. 2 Skala Penilaian.....	27
Tabel 3. 3 Daftar Pernyataan Pengujian.....	27
Tabel 4. 1 Storyboard.....	30
Tabel 4. 2 Kebutuhan Hardware	35
Tabel 4. 3 Kebutuhan Software.....	36
Tabel 4. 4 Visual Material.....	37
Tabel 4. 5 Audio Material.....	37
Tabel 4. 6 Alpha Testing.....	42
Tabel 4. 7 Hasil Pengujian Beta-Testing	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Konsep Penelitian.....	21
Gambar 4. 1 Karakter Guru.....	30
Gambar 4. 2 Karakter Murid.....	31
Gambar 4. 3 Ruang Kelas	32
Gambar 4. 4 Kantin Sekolah	32
Gambar 4. 5 Asset Animasi	36
Gambar 4. 6 Asset Audio	37
Gambar 4. 7 Komposisi dan layer.....	37
Gambar 4. 8 Key Frame Pada karakter	38
Gambar 4. 9 Preview dan penyesuaian	38
Gambar 4. 10 Rendering	39
Gambar 4. 11 Alpha Testing	40
Gambar 4. 12 Grafik Hasil Presentase Responden	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tabel perhitungan kuisioner

Lampiran 2. Dokumentasi

Lampiran 3. Wawancara

Lampiran 4. Surat izin Penelitian

Lampiran 5. Kartu Bimbingan

