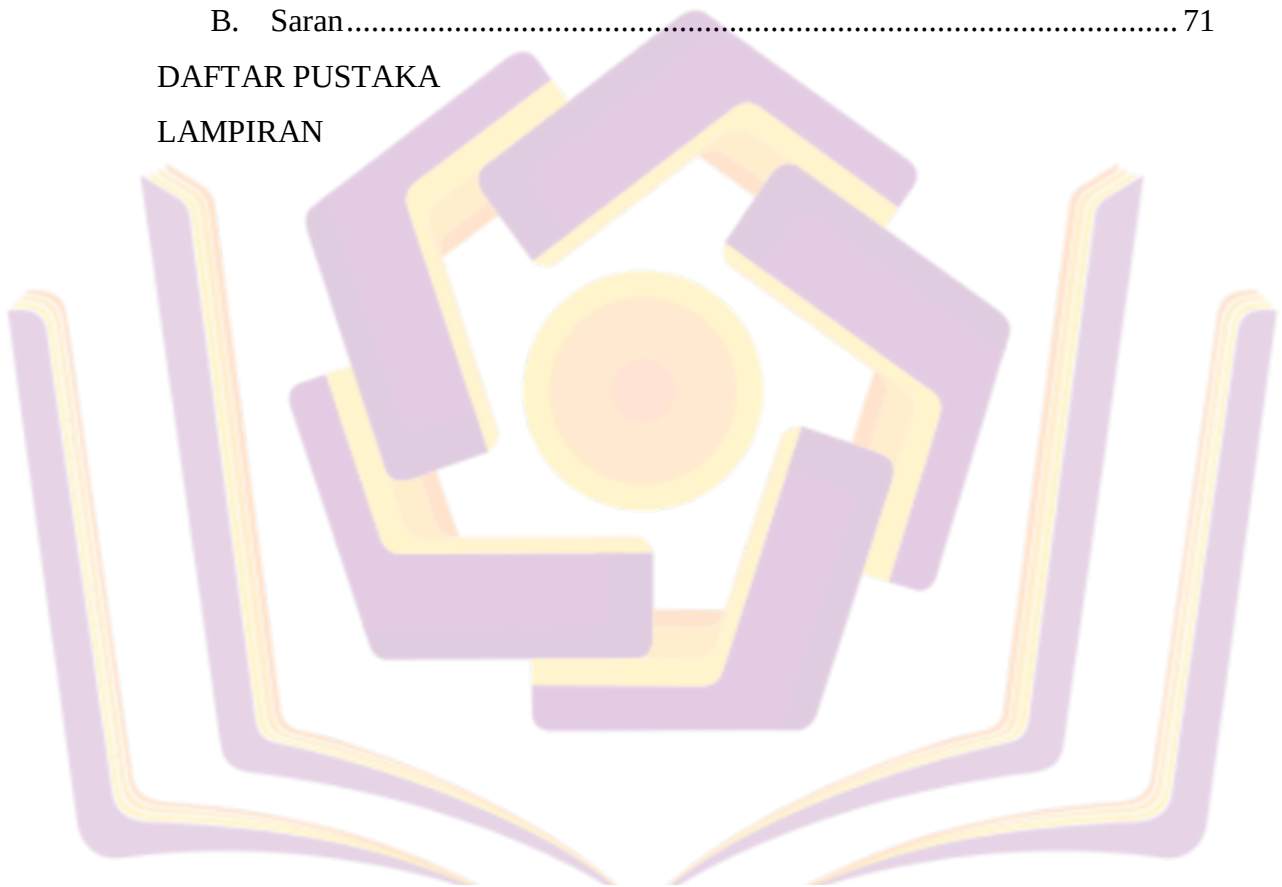


DAFTAR ISI

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 ISTILAH	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori	8
B. Penelitian Sebelumnya	25
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Tempat dan Waktu Penelitian	30
B. Metode Pengumpulan Data	30
C. Alat dan Bahan Penelitian	34
D. Konsep Penelitian	35

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
A. Analyze.....	40
B. Design.....	43
C. Development	50
D. Implementation	62
E. Evaluation	65
BAB V PENUTUP	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya	28
Tabel 3.1 Skala Likert	33
Tabel 3.2 Range Scale.....	34
Tabel 4.1 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak	42
Tabel 4.2 Daftar <i>voiceover</i>	44
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i>	45
Tabel 4.4 Standar karakter	49
Tabel 4.5 Standar property	49
Tabel 4.6 Hasil Alpha Test.....	59
Tabel 4.7 Daftar Responden.....	63
Tabel 4.8 Daftar Pernyataan	65
Tabel 4.9 Data Hasil Ujicoba	66
Tabel 4.10 Hasil Pernyataan 1.....	66
Tabel 4.11 Hasil Pernyataan 2.....	67
Tabel 4.12 Hasil Pernyataan 3.....	67
Tabel 4.13 Hasil Pernyataan 4.....	68
Tabel 4.14 Hasil Pernyataan 5.....	68

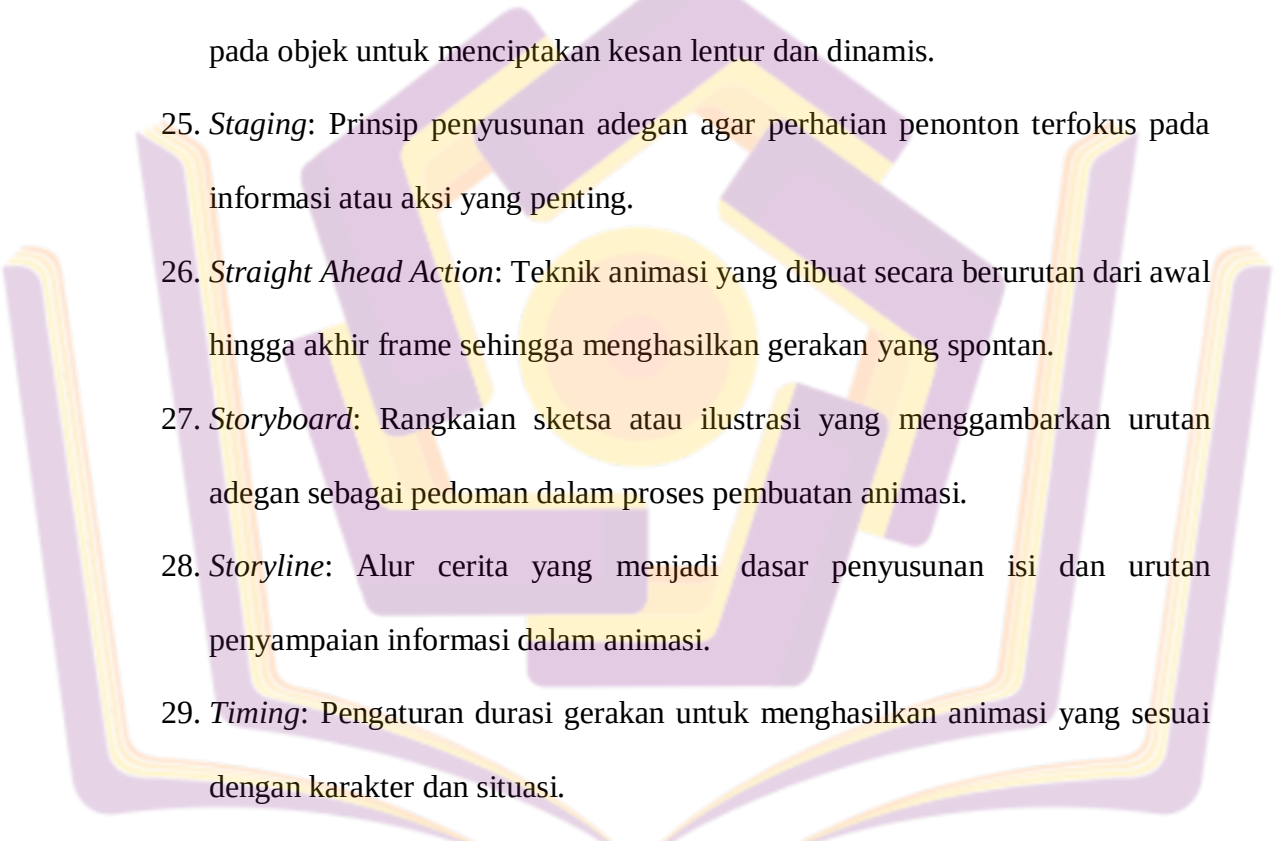
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	35
Gambar 4.1 Proses Perekaman Voiceover	50
Gambar 4.2 Pembuatan Karakter Utama	51
Gambar 4.3 Pembuatan Karakter Pendukung	51
Gambar 4.4 Pembuatan Background	52
Gambar 4.5 Pembuatan Ikon-Ikon Medis	52
Gambar 4.6 Musik Latar	53
Gambar 4.7 Ilustrasi Tempat	53
Gambar 4.8 Proses Animating Scene 1.....	54
Gambar 4.9 Proses Animating Scene 2.....	54
Gambar 4.10 Proses Animating Scene 3.....	55
Gambar 4.11 Proses Animating Scene 4.....	55
Gambar 4.12 Proses Animating Scene 5.....	56
Gambar 4.13 Proses Animating Scene 6.....	56
Gambar 4.14 Proses Animating Scene 7.....	57
Gambar 4.15 Proses Editing	57
Gambar 4.16 Proses Rendering	58
Gambar 4.17 Publikasi pada Platform Youtube	63
Gambar 4.18 Form Kuesioner Google Form.....	64

DAFTAR ISTILAH

1. *ADDIE*: Model pengembangan yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.
2. *Alpha Test*: Pengujian awal yang dilakukan oleh pengembang untuk memastikan seluruh fungsi dan isi media berjalan dengan baik sebelum diuji kepada pengguna.
3. *Analyze*: Tahap analisis kebutuhan, karakteristik pengguna, dan materi sebagai dasar pengembangan media.
4. *Animating*: Proses memberikan gerakan pada objek atau karakter sehingga menghasilkan animasi.
5. *Anticipation*: Gerakan pendahuluan yang diberikan sebelum gerakan utama untuk mempersiapkan perhatian penonton.
6. *Appeal*: Prinsip yang menekankan daya tarik visual karakter atau objek agar terlihat menarik dan mudah diingat.
7. *Arc*: Prinsip yang menyatakan bahwa sebagian besar gerakan alami mengikuti lintasan melengkung sehingga terlihat lebih realistis.
8. *Design*: Tahap perancangan konsep, alur, storyboard, serta elemen visual dan audio sebelum proses produksi.
9. *Development*: Tahap pengembangan produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat hingga menjadi media yang siap digunakan.
10. *Dubbing*: Proses perekaman atau pengisian suara sesuai dengan naskah yang telah dibuat.

11. *Editing*: Proses menggabungkan serta menyempurnakan elemen visual dan audio menjadi video yang utuh.
12. *Evaluation*: Tahap evaluasi untuk menilai kualitas dan kelayakan produk berdasarkan hasil pengujian.
13. *Exaggeration*: Prinsip yang memberikan penekanan atau pembesaran gerakan tertentu agar lebih ekspresif tanpa menghilangkan makna.
14. *Follow Through and Overlapping*: Prinsip yang menjelaskan bahwa bagian tubuh atau objek tetap bergerak setelah gerakan utama berhenti sehingga terlihat lebih alami.
15. *Frame Rate*: Jumlah frame yang ditampilkan setiap detik dalam video, biasanya dinyatakan dalam satuan fps (*frames per second*).
16. *Implementation*: Tahap penerapan atau uji coba produk kepada pengguna sasaran untuk memperoleh tanggapan terhadap media.
17. *Motion Graphic*: Teknik animasi yang menggabungkan elemen grafis, teks, ilustrasi, dan audio menjadi visual yang bergerak untuk menyampaikan informasi.
18. *Pose to Pose*: Teknik animasi dengan membuat pose-pose utama terlebih dahulu sebelum menambahkan gerakan di antaranya.
19. *Rendering*: Proses akhir untuk menghasilkan video animasi dari proyek yang telah selesai disusun.
20. *Research and Development (R&D)*: Metode penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu produk sekaligus menguji kelayakan produk tersebut.

- 
21. *Script*: Naskah yang berisi dialog atau narasi yang digunakan sebagai panduan dalam proses produksi.
 22. *Secondary Action*: Gerakan pendukung yang melengkapi gerakan utama sehingga animasi terlihat lebih hidup.
 23. *Solid Drawing*: Prinsip yang menekankan pemahaman bentuk, proporsi, perspektif, dan volume objek agar terlihat meyakinkan.
 24. *Squash and Stretch*: Prinsip yang memberikan efek memanjang dan memampat pada objek untuk menciptakan kesan lentur dan dinamis.
 25. *Staging*: Prinsip penyusunan adegan agar perhatian penonton terfokus pada informasi atau aksi yang penting.
 26. *Straight Ahead Action*: Teknik animasi yang dibuat secara berurutan dari awal hingga akhir frame sehingga menghasilkan gerakan yang spontan.
 27. *Storyboard*: Rangkaian sketsa atau ilustrasi yang menggambarkan urutan adegan sebagai pedoman dalam proses pembuatan animasi.
 28. *Storyline*: Alur cerita yang menjadi dasar penyusunan isi dan urutan penyampaian informasi dalam animasi.
 29. *Timing*: Pengaturan durasi gerakan untuk menghasilkan animasi yang sesuai dengan karakter dan situasi.
 30. *Voiceover*: Rekaman suara narator yang digunakan untuk menjelaskan materi dalam video animasi.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian DPMPTSP

Lampiran 3. Surat Izin Pengambilan Data

