

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Landasan Teori.....	6
B. Penelitian Sebelumnya	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
A. Tempat dan Waktu Penelitian	20
B. Metode Pengumpulan Data	20
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	22
D. Konsep Penelitian.....	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33

A. Gambaran Umum.....	33
B. Analisis Hasil	34
BAB V PENUTUP.....	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran.....	65

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian Terdahulu	18
Tabel 4. 1 Perangkat Keras	34
Tabel 4. 2 Perangkat Lunak	35
Tabel 4. 3 <i>Storyboard</i>	35
Tabel 4. 4 Pengujian <i>Alpa Testing</i>	51
Tabel 4. 5 Pengujian <i>Black Box</i>	52
Tabel 4. 6 Skala <i>Likert</i> dan Nilai	54
Tabel 4. 7 Skala <i>Likert</i> dan Penilaian	55
Tabel 4. 8 Daftar Nama Responden Pertama	56
Tabel 4. 9 Jumlah Titik Responden Pertama	56
Tabel 4. 10 Hasil Akhir Pengujian Responden Pertama	61
Tabel 4. 11 Daftar Nama Validator.....	63
Tabel 4. 12 Jumlah Titik Responden Kedua	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Bagian Kerangka Berpikir.....	24
Gambar 3. 2 Metode Pengembangan Sistem (Lailatul Fadilah et al., 2021)	26
Gambar 4. 1 <i>Modeling</i> Topi	40
Gambar 4. 2 <i>Modeling</i> Kepala Karakter	40
Gambar 4. 3 <i>Modeling</i> Tangan Karakter.....	41
Gambar 4. 4 <i>Modeling</i> Kaki Karakter.....	41
Gambar 4. 5 <i>Modeling</i> Motor.....	42
Gambar 4. 6 <i>Modeling</i> Rumah	43
Gambar 4. 7 <i>Modeling</i> Rangka Sepeda.....	43
Gambar 4. 8 <i>Modeling</i> roda	44
Gambar 4. 9 <i>Modeling</i> Tangan.....	45
Gambar 4. 10 <i>Texturing</i> Karakter	46
Gambar 4. 11 Penataan <i>Lighting</i>	46
Gambar 4. 12 <i>Rigging</i>	47
Gambar 4. 13 <i>Graph Editor</i>	48
Gambar 4. 14 <i>Render Settings</i>	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lampiran Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Hasil Penilaian dari Ahli Media/Validator

Lampiran 3. Kuisisioner

