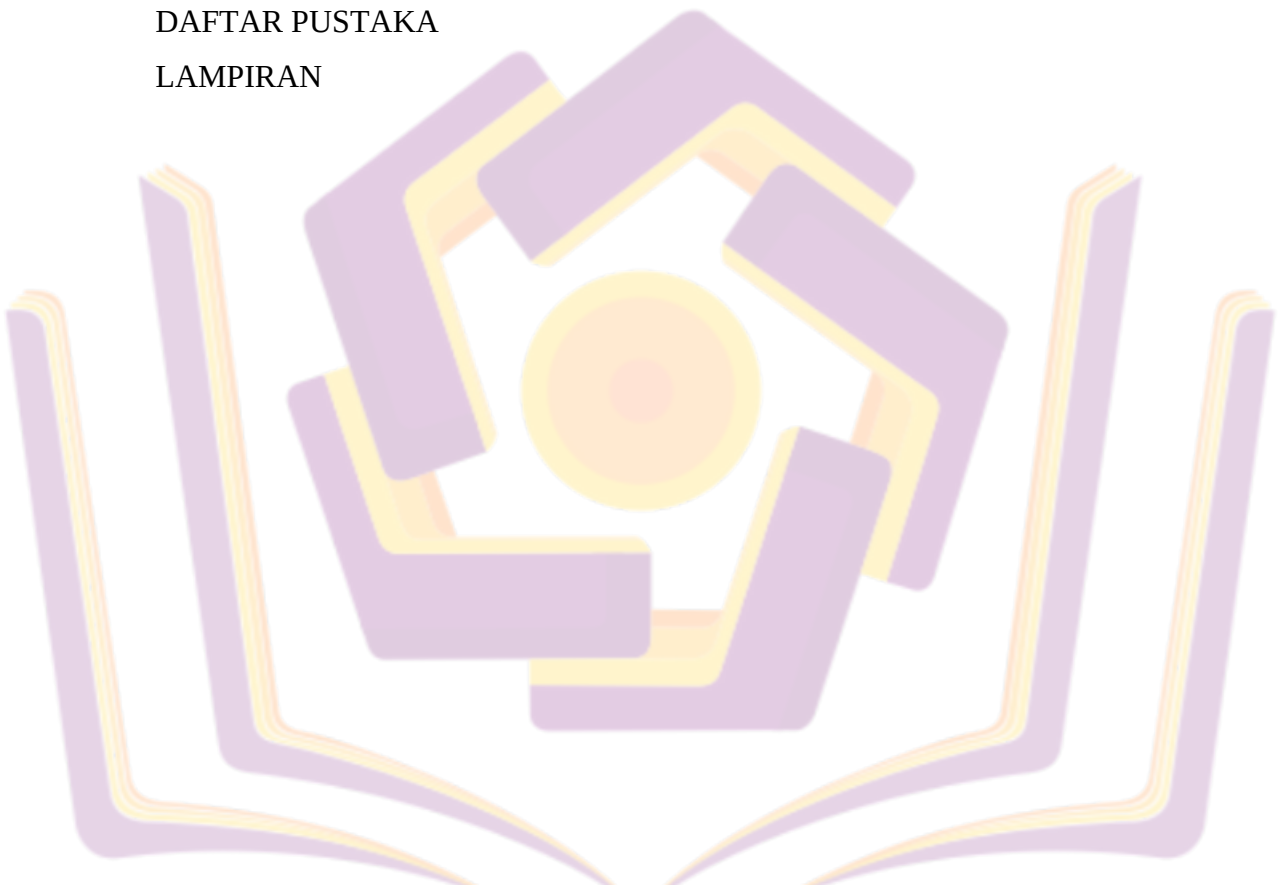


DAFTAR ISI

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 ISTILAH	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
ABSTRAK.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Landasan Teori.....	10
B. Penelitian Sebelumnya.....	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	24
B. Metode Pengumpulan Data.....	25
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	28
D. Konsep Penelitian	30

E. Metode Pengembangan Sistem.....	32
F. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
A. Pembahasan.....	42
B. Hasil	70
BAB V PENUTUP.....	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Sebelumnya.....	23
Tabel 3.1. Spesifikasi Perangkat Keras.....	29
Tabel 3.2. Perangkat Lunak	29
Tabel 3.3. Bahan Penelitian	30
Tabel 3.4. Skala Penilaian Likert	40
Tabel 4.1. Spesifikasi Proyek Video Animasi 3D <i>Mockup</i> Twixx Factory	43
Tabel 4.2. <i>Storyboard</i> Video Animasi 3D Empat Varian Twixx Factory	44
Tabel 4.3. Konfigurasi <i>Material</i> Setiap Komponen Botol Parfum.....	53
Tabel 4.4. <i>Environment Scene</i> per Varian Produk	55
Tabel 4.5. Pengaturan <i>Rendering</i> Blender	58
Tabel 4.6. Rekapitulasi Skor Penilaian Ahli Media	62
Tabel 4.7. Rekapitulasi Penilaian Ahli Media per Aspek	63
Tabel 4.8. Rekapitulasi Skor Penilaian Ahli Materi (Pihak <i>Brand</i>).....	65
Tabel 4.9. Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi per Aspek.....	65
Tabel 4.10. Rekapitulasi Skor Penilaian Target Audiens (42 Responden)	66
Tabel 4.11. Rekapitulasi Penilaian Target Audiens per Aspek.....	67
Tabel 4.12. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kelayakan Video Animasi 3D <i>Mockup</i>	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Flowchart Konsep Penelitian	31
Gambar 3.2. Metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC)	33
Gambar 4.1. File Label Desain Keempat Varian Produk Twixx Factory	48
Gambar 4.2. Foto Referensi Produk Keempat Varian Twixx Factory	49
Gambar 4.3. Pengambilan Aset Properti <i>BlenderKit</i> melalui Blender 4.4.....	49
Gambar 4.4. Proses <i>Modelling</i> Komponen Botol Parfum di Blender.....	51
Gambar 4.5. Konfigurasi Material pada <i>Shader Editor</i> Blender	53
Gambar 4.6. Verifikasi Kemiripan Model 3D dengan Pihak <i>Brand</i>	54
Gambar 4.7. <i>Contoh Environment Scene (Varian Anubis)</i>	55
Gambar 4.8. Pengaturan <i>Keyframe</i> Animasi pada <i>Timeline</i> Blender.....	58
Gambar 4.9. Pengaturan <i>Render</i> dan Contoh Hasil <i>Frame Rendering</i>	59
Gambar 4.10. Proses Pembuatan <i>Narasi Suara (Voice Over)</i> melalui Google AI Studio.....	60
Gambar 4.11. Proses <i>Post-Production</i> Video Animasi 3D Twixx Factory	61
Gambar 4.12. Penyerahan Video dan Konfirmasi Pihak Twixx Factory	70

DAFTAR ISTILAH

MDLC	<i>Multimedia Development Life Cycle</i> , metode pengembangan multimedia 6 tahap (<i>Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, Distribution</i>)
UMKM	Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah
fps	<i>frames per second</i> , jumlah frame yang ditampilkan tiap detik (pada penelitian ini digunakan 30 fps)
GPU	<i>Graphics Processing Unit</i> , prosesor grafis mempercepat <i>rendering</i> (NVIDIA RTX 4050)
HDRI	<i>High Dynamic Range Image</i> , gambar panorama untuk pencahayaan & pantulan realistis pada <i>scene</i> 3D
MP4	format file video terkompresi yang umum dipakai
Assembly	Tahap MDLC ke-4: penggabungan seluruh aset (model, material, <i>environment</i> , animasi) menjadi satu proyek utuh
Bevel	Operasi di Blender untuk menumpulkan/memperhalus sudut tepi model agar tampak realistis
Blender	Perangkat lunak <i>open-source</i> untuk pemodelan, animasi, dan <i>rendering</i> grafika 3D
Compositing	Penggabungan & penyempurnaan elemen visual (warna, efek) pada pasca-produksi
Cycles	<i>Render engine</i> Blender berbasis path-tracing; hasil realistis, lebih lambat
Eevee	<i>Render engine real-time</i> Blender; cepat untuk pratinjau
Environment (scene)	Lingkungan/latar 3D tempat objek diletakkan beserta pencahayaannya
Keyframe	Titik kunci pada timeline yang menandai posisi/nilai objek pada waktu tertentu sebagai dasar animasi
Kelayakan	Tingkat kepatutan produk untuk digunakan, diukur dari penilaian ahli & audiens
Lighting	Proses pengaturan pencahayaan dalam <i>scene</i> 3D

Skala Likert	Skala pengukuran persepsi/sikap bertingkat (kamu pakai 1–5)
Material	Data tampilan permukaan objek (warna, tekstur, kilap, transparansi)
<i>Mesh</i>	Struktur geometri objek 3D yang tersusun dari vertex, edge, dan face
<i>Mockup</i> (3D <i>mockup</i>)	Visualisasi model 3D produk yang menyerupai wujud asli untuk promosi/pratinjau
<i>Modelling</i> (3D)	Proses membentuk objek 3D di perangkat lunak
<i>Polygon modelling</i>	Teknik pemodelan dengan menyusun bidang-bidang poligon
<i>Post-production</i>	Tahap akhir produksi: editing, compositing, color grading, audio
<i>Purposive sampling</i>	Teknik pengambilan sampel berdasarkan kriteria/pertimbangan tertentu
<i>Relaunch</i>	Peluncuran ulang produk/ <i>brand</i>
<i>Rendering</i>	Proses mengubah data <i>scene</i> 3D menjadi gambar/video 2D akhir
Reliabilitas	Konsistensi/keandalan instrumen pengukuran
Resolusi	Ukuran dimensi gambar dalam piksel (1080 × 2160)
<i>Rigging</i>	Pembuatan kerangka/tulang untuk menggerakkan model
<i>Shader</i>	Sistem <i>node</i> untuk mengatur tampilan material permukaan (Shader Editor)
<i>Storyboard</i>	Rangkaian panel/sketsa yang merancang alur visual video sebelum produksi
<i>Texturing</i>	Pemberian tekstur/corak permukaan pada model 3D
<i>Timeline</i>	Garis waktu di Blender tempat keyframe animasi diatur
Validitas	Tingkat ketepatan instrumen mengukur apa yang seharusnya diukur
<i>Vertex / Edge / Face</i>	Titik / garis / bidang penyusun mesh 3D

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Transkrip Wawancara dengan Pihak Twixx Factory

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1

Lampiran 3. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2

Lampiran 4. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ahli Media (screenshot spreadsheet)

Lampiran 5. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Ahli Materi (screenshot spreadsheet)

Lampiran 6. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Target Audiens (screenshot spreadsheet)

Lampiran 7. Bukti Hasil Cek Plagiarisme (Turnitin/similarity report)

