

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
RINGKASAN.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Multimedia.....	8
2. Video.....	10
a. Pengertian Video.....	10
b. Jenis-jenis Video.....	11

	c. Kelebihan dan Kelemahan Video.....	12
	3. Animasi	13
	a. Pengertian Animasi	13
	b. Prinsip-prinsip Dasar Animasi	18
	4. <i>Inverse Kinematic</i>	22
	5. <i>Adobe Photoshop CS6</i>	23
	6. <i>Adobe Premiere CS6</i>	23
	7. <i>Adobe After Effect CS6</i>	24
	8. <i>CorelDraw</i>	24
	B. Penelitian Sebelumnya	25
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian	35
	B. Metode Pengumpulan Data	35
	C. Alat Dan Bahan Penelitian	37
	D. Konsep Penelitian.....	37
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	A. Tahap PraProduksi	43
	B. Tahap Produksi	50
	C. Tahap PascaProduksi	58
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	61
	B. Saran.....	61

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya.....	32
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> Video Animasi 2D Bahaya <i>Smartphone</i>	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar <i>Anticipation</i>	18
Gambar 2.2 <i>Squash</i> dan <i>Strech</i>	19
Gambar 2.3 <i>Secondary Action</i>	20
Gambar 3.1 Gambar Kerangka Kerja.....	38
Gambar 4.1 Pembuatan Karakter Anak	51
Gambar 4.2 Pembuatan Karakter Ibu.....	51
Gambar 4.3 Pembuatan Karakter Ayah	51
Gambar 4.4 Pembuatan Objek <i>Asset</i> Rumah	52
Gambar 4.5 Pembuatan Objek <i>Asset</i> Mainan.....	53
Gambar 4.6 Pembuatan Objek <i>Asset Smartphone</i> Dan <i>Game</i>	53
Gambar 4.7 Proses Penentuan <i>Anchor Point</i>	57
Gambar 4.8 Proses <i>Rigging</i> Dengan Menggunakan <i>PlugIn DuiPk Bessel</i>	55
Gambar 4.9 Pencarian Musik Instrumental.....	56
Gambar 4.10 Proses Pembuatan <i>Sequences</i>	57
Gambar 4.11 Proses Pembuatan <i>Sequences 2</i>	57
Gambar 4.12 Proses Penyatuan Semua <i>Sequences</i>	58
Gambar 4.13 Proses Penggabungan Video	59
Gambar 4.14 Proses Proses Penyatuan Suara <i>Dubbing</i>	59
Gambar 4.15 Proses <i>Rendering</i> Akhir	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian Di SDN 2 Mengangkang

Lampiran 3. Hasil Wawancara

Lampiran 4. Kuisisioner Siswa Kelas 3 SDN 2 Mengangkang

