

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
RINGKASAN	xviii
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5

BAB II	TINJAUAN PUSTAKA	
	A. Landasan Teori.....	7
	1. Multimedia	7
	2. Animasi.....	9
	3. Budaya Dan Kebudayaan.....	19
	4. Keragaman Budaya Indonesia.....	20
	B. Penelitian Sebelumnya	23
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian	26
	B. Metode Pengumpulan Data	26
	C. Alat Dan Bahan Penelitian	28
	D. Konsep Penelitian	29
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian	39
	B. Analisis Hasil	40
	1. Tahapan Pra Poduksi	41
	2. Tahap Produksi.....	50
	3. Tahap Pasca Produksi.....	54
	C. <i>Testing</i>	58
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan.....	65
	B. Saran	66

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	23
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	46
Tabel 4.2 Metode Kuisisioner	59
Tabel 4.3 Jumlah Titik Respon.....	59
Tabel 4.4 Hasil Akhir Pengujian Masyarakat	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Prinsip <i>Solid Drawing</i>	11
Gambar 2.2 Prinsip <i>Timing and Spacing</i>	12
Gambar 2.3 Prinsip <i>Squash and Stretch</i>	13
Gambar 2.4 Prinsip <i>Anticipation</i>	13
Gambar 2.5 Prinsip <i>Slow In and Slow Out</i>	14
Gambar 2.6 Prinsip <i>Arcs</i>	14
Gambar 2.7 Prinsip <i>Secondary Action</i>	15
Gambar 2.8 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	16
Gambar 2.9 Prinsip <i>Stright Ahead</i>	16
Gambar 2.10 <i>Pose to Pose</i>	17
Gambar 2.11 Prinsip <i>Staging</i>	18
Gambar 2.12 Prinsip <i>Appeal</i>	18
Gambar 2.13 Prinsip <i>Exaggeration</i>	19
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian	30
Gambar 3.2 Metode Pengembangan Sistem	32
Gambar 4.1 Sketsa Karakter	45
Gambar 4.2 Proses <i>Take Voice</i>	50
Gambar 4.3 Hasil Modeling Karakter.....	51
Gambar 4.4 Pembuatan <i>Environment</i> Bendera Indonesia	52
Gambar 4.5 Proses <i>Animation</i>	53
Gambar 4.6 Proses <i>Rendering</i> Pada <i>After Effect CC 2017</i>	53
Gambar 4.7 Proses <i>Editing Animation and Voice</i>	54

Gamaba 4.8 Proses <i>Composite</i>	55
Gambar 4.9 Proses <i>Import</i> Suara.....	55
Gambar 4.10 <i>Preview and Final Render</i> Menjadi Video	56
.....	
.....	
.....	



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Wawancara

Lampiran 2. Lampiran Surat Instansi

Lampiran 3 Observasi

Lampiran 4 Kuisisioner

Lampiran 5 Foto Dokumentasi

Lampiran 6 Kartu Bimbingan Skripsi

