

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
RINGKASAN.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	8
1. Perancangan	8
2. Media	8
3. Penyuluhan	11
4. Kelainan Refraksi Mata.....	13
5. Multimedia	14
a. Definisi Multimedia	14
b. Jenis – jenis Multimedia	16
c. Elemen Multimedia	18
6. Animasi	19
7. Animasi 2D.....	26
8. Animasi 3D.....	28
9. Manfaat Animasi	30
10. Software yang digunakan	32
B. Penelitian Sebelumnya	33

BAB III METODE PENELITIAN

A. Waktu Penelitian	38
B. Metode Pengumpulan Data.....	38
1. Metode Observasi	38
2. Wawancara	38
3. Studi Pustaka	39
4. Dokumentasi.....	39

C. Kebutuhan Hardwere dan Softwere	39
D. Alur Penelitian	41
E. Metode Pengembang Sistem	42
1. Tahap Pra Produksi	43
2. Tahap Produksi	45
3. Tahap Pasca Produksi	46
 BAB IV PEMBAHASAN	
A. Gambaran Objek Penelitian	48
B. Analisis Hasil	48
1. Tahap Pra-Produksi	49
a. Ide Cerita	49
b. Tema Cerita	50
c. Skenario	50
d. <i>Script</i>	50
e. Sketsa model <i>object</i>	53
f. <i>Storyboard</i>	53
g. <i>Take voice and music background</i>	56
2. Tahap Produksi	57
a. <i>Modeling</i>	57
b. <i>Texturing</i>	57
c. <i>Rigging</i>	58
d. <i>Lighting</i>	59
e. <i>Enviroment effect</i>	60

f. <i>Animation</i>	61
g. <i>Rendering</i>	62
3. Tahap Pasca-Produksi	63
a. <i>Editing</i>	63
b. <i>Adding Sound and audio</i>	64
c. <i>Final Rendering</i>	64
d. <i>Penyajian</i>	65
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	67
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	36
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Definisi Multimedia	17
Gambar 2.2 Gerakan <i>anticipation</i>	22
Gambar 2.3 Gerakan <i>Squash</i> dan <i>Stretch</i>	23
Gambar 2.4 Gambar 2.4 Gerakan <i>Secondary action</i>	25
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian	41
Gambar 3.2 Tahap Pengembang Sistem	43
Gambar 4.1 Sketsa karakter	53
Gambar 4.2 Proses pengambilan data editing suara	56
Gambar 4.3 Hasil Modeling karakter	57
Gambar 4.4 <i>Texturing</i> Karakter Moderator	58
Gambar 4.5 Penambahan <i>biped</i> dalam proses <i>rigging</i>	59
Gambar 4.6 Proses pemberian cahaya (<i>Lighting</i>)	60
Gambar 4.7 Jendela <i>Environment and Effect</i>	61
Gambar 4.8 Proses Animation	62
Gambar 4.9 Proses Rendering	63
Gambar 4.10 Proses <i>Editing animation and voice</i>	63
Gambar 4.11 Proses Import suara	64
Gambar 4.12 Proses <i>Preview and final</i> dan render menjadi video	65
Gambar 4.13 Proses <i>upload</i> ke situs <i>Youtube</i>	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Wawancara

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian

Lampiran 4. Data 10 Besar Penyakit di Puskesmas 1 Sokaraja

Lampiran 5. Dokumentasi

