

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	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.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
RINGKASAN	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
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. Tunarungu.....	7

a.	Pengertian anak Tunarungu	7
b.	Klasifikasi Tunarungu	8
c.	Pengaruh Pendengaran	9
2.	Perkembangan Bahasa Isyarat	10
a.	SIBI (Sistem Isyarat Bahasa Indonesia)	10
b.	BISINDO (Bahasa Isyarat Indonesia)	11
3.	Multimedia	11
a.	Pengertian Multimedia	11
b.	Pemanfaatan Multimedia	13
c.	Konsep Multimedia	17
4.	Animasi	20
a.	Pengertian Animasi	20
b.	Jenis-jenis Animasi	20
c.	Animasi Komputer	24
d.	Prinsip Dasar Animasi	25
5.	Teknik <i>Live Shot</i>	28
a.	<i>Video Live Shot</i>	30
b.	Unsur Teknik <i>Live Shot</i>	31
6.	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	33
a.	<i>Adobe Flash CC 2019</i>	33
b.	<i>Adobe Premier CC 2019</i>	34
B.	Penelitian Sebelumnya	34
BAB III METODE PENELITIAN		
A.	Tempat Dan Waktu Penelitian	39
B.	Metode Pengumpulan Data	39
1.	Metode Wawancara	39
2.	Metode Observasi	39
3.	Metode Keputstakaan	40
4.	Dokumentasi	40
C.	Alat dan Bahan Penelitian	40
1.	Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	41

2. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	42
D. Konsep Penelitian	43
1. Langkah-langkah Penelitian.....	43
2. Metode Pengembangan Sistem	44
a. Pengonsepan (<i>Concept</i>)	46
b. Perencanaan (<i>Design</i>)	47
c. Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>)	48
d. Pembuatan (<i>Assembly</i>)	48
e. Pengujian (<i>Testing</i>)	49
f. Pendistribusian (<i>Distribution</i>)	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil dan Analisa	51
1. Pengonsepan (<i>Concept</i>).....	53
2. Perancangan (<i>Design</i>).....	54
a. <i>Storyboard</i>	55
b. Struktur Navigasi	61
3. Pengumpulan Material (<i>Material Collecting</i>)	62
4. Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	67
5. Pengujian (<i>Testing</i>)	73
a. Pengujian <i>Alpha</i>	73
b. Pengujian <i>Beta</i>	78
6. Pendistriusian (<i>Distribution</i>)	92
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	94
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Daftar Nama Siswa Kelas VII SLB-B	3
Tabel 2.1 Hasil Penelitian Sebelumnya	37
Tabel 3.1 Deskripsi Konsep	47
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	55
Tabel 4.2 Pengumpulan Material	63
Tabel 4.3 Pengujian <i>Alpha</i>	74
Tabel 4.4 Hasil Pengujian <i>Alpha</i>	76
Tabel 4.5 Nama Responden	78
Tabel 4.6 Daftar Pernyataan Kuesioner Guru dan Siswa.....	79
Tabel 4.7 Nilai Aspek Kuesioner	80
Tabel 4.8 Presentase Nilai.....	80
Tabel 4.9 Hasil Responden Guru	81
Tabel 4.10 Hasil Responden Siswa.....	81
Tabel 4.11 Hasil Pengujian Guru	91
Tabel 4.12 Hasil Pengujian Siswa.....	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Konsep Multimedia (Munir 2015)	17
Gambar 3.2 Diagram Alur Penelitian.....	43
Gambar 3.3 Tahapan Pengembangan Multimedia (Sutopo 2003).....	45
Gambar 4.1 Rancangan Struktur Navigasi.....	62
Gambar 4.2 Membuat <i>Project</i> baru.....	67
Gambar 4.3 Tampilan Awal.....	68
Gambar 4.4 Mengkonvert objek menjadi <i>MovieClip</i>	68
Gambar 4.5 Menganimasikan <i>MovieClip</i>	69
Gambar 4.6 Membuat Tampilan Menu Tentang.....	70
Gambar 4.7 Membuat Menu Tampilan Keluar.....	70
Gambar 4.8 Masukkan <i>Script</i> pada <i>Scene</i> Menu Utama.....	71
Gambar 4.9 Pengambilan Video <i>Medium Long Shot</i>	71
Gambar 4.10 Pengambilan Video Mengikuti Objek.....	72
Gambar 4.11 Pengambilan Video Translate Bahasa Isyarat.....	72
Gambar 4.12 Pengambilan Gambar atau Video <i>Close Up</i>	73