

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.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
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	4
E. Manfaat Penelitian	5

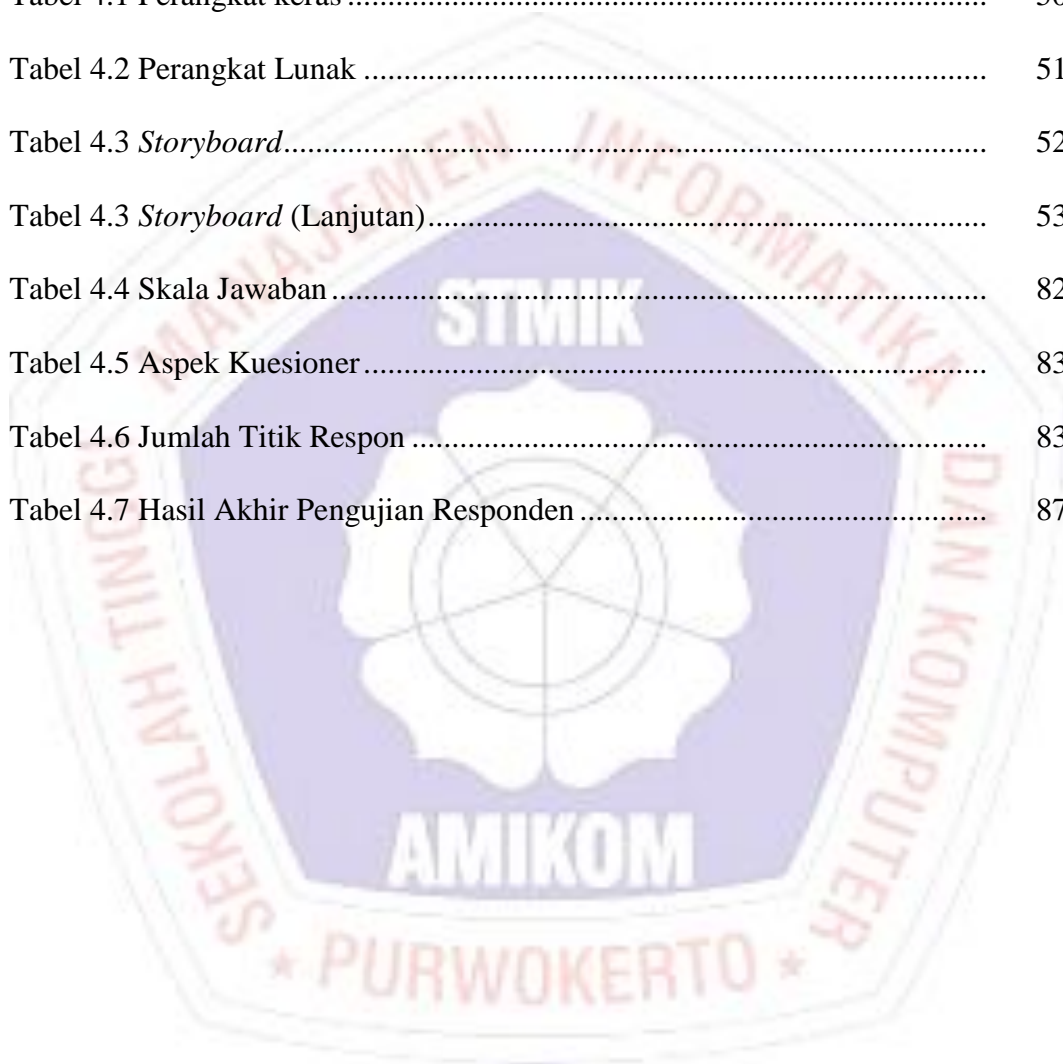
BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	6
1. Implementasi	6
2. Multimedia.....	7
a. Definisi Multimedia	7
b. Komponen Multimedia.....	8
c. Penggunaan Multimedia.....	11
3. Animasi.....	12
a. Definisi Animasi.....	12
b. Jenis-jenis Animasi.....	13
c. Prinsip Animasi	15
d. Manfaat Animasi	18
4. Teknik <i>Rigging</i>	19
5. Video	20
a. Macam-macam Video.....	21
b. Kelebihan Video.....	22
c. Kekurangan Video.....	23
B. Anak Usia Dini	23
1. Definisi Anak Usia Dini	23
2. Pendidikan Anak Usia Dini	25
C. Pengertian Doa	26
D. <i>Beta Test</i>	27
E. <i>Software</i> Yang Digunakan	27

F. Penelitian Sebelumnya	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat Dan Waktu Penelitian	34
B. Metode Pengumpulan Data	34
C. Alat Dan Bahan Penelitian	36
D. Konsep Penelitian.....	37
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Gambaran Objek Penelitian	49
B. Analisis Hasil	50
1. Tahap Pra Produksi.....	50
2. Tahap Produksi	54
3. Tahap Pasca Produksi	75
C. <i>Testing</i>	76
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	88
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	32
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu (Lanjutan)	33
Tabel 4.1 Perangkat keras	50
Tabel 4.2 Perangkat Lunak	51
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i>	52
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i> (Lanjutan).....	53
Tabel 4.4 Skala Jawaban	82
Tabel 4.5 Aspek Kuesioner	83
Tabel 4.6 Jumlah Titik Respon	83
Tabel 4.7 Hasil Akhir Pengujian Responden	87



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	37
Gambar 4.1 <i>Object Box Modelling</i> Kepala	55
Gambar 4.2 <i>Tools Convert Modelling</i> Kepala	55
Gambar 4.3 Menu <i>Editable Poly</i>	56
Gambar 4.4 Proses <i>Vertex Modelling</i> Kepala	56
Gambar 4.5 Hasil Proses <i>Vertex Modelling</i> Kepala.....	57
Gambar 4.6 Proses <i>Polygon Modelling</i> Kepala	57
Gambar 4.7 Hasil Proses <i>Polygon Modelling</i> Kepala.....	58
Gambar 4.8 Proses Penambahan <i>Edge Modelling</i> Kepala.....	58
Gambar 4.9 Proses Penggunaan <i>Tools Vertex Modelling</i> Kepala.....	59
Gambar 4.10 hasil <i>modelling</i> kepala.....	59
Gambar 4.11 <i>Object Box Modelling</i> Tangan.....	60
Gambar 4.12 <i>Tools Convert Modelling</i> Tangan.....	60
Gambar 4.13 Proses Penggunaan <i>Tools Polygon Modelling</i> Tangan	61
Gambar 4.14 Hasil <i>Modelling</i> Tangan	61
Gambar 4.15 Hasil Penggunaan <i>Turbosmooth</i>	62
Gambar 4.16 <i>Object Box Modelling</i> Kaki.....	62
Gambar 4.17 <i>Tools Convert Modelling</i> Kaki.....	63
Gambar 4.18 Proses Penambahan <i>Edge Modelling</i> kaki	63
Gambar 4.19 Proses Penggunaan <i>Tools Polygon Modelling</i>	64
Gambar 4.20 Hasil Proses <i>Polygon Modelling</i> Kepala.....	64
Gambar 4.21 Proses Penambahan <i>Edge Modelling</i> Kepala.....	65

Gambar 4.22 Modeling karakter	65
Gambar 4.23 Hasil Modeling karakter.....	66
Gambar 4.24 <i>modelingg</i> karakter menggunakan <i>low poly</i>	66
Gambar 4.25 <i>Texturing</i> karakter anak muslim.....	67
Gambar 4.26 <i>Texturing</i> Karakter anak muslim.....	67
Gambar 4.27 Hasil <i>Texturing</i> Karkater anak muslim	68
Gambar 4.28 Proses pemberian cahaya (<i>Lighting</i>)	69
Gambar 4.29 Proses pemberian cahaya (<i>Lighting</i>)	69
Gambar 4.30 proses Animation atau menggerakkan objek	70
Gambar 4.31 Proses <i>Animation</i> anak muslim	70
Gambar 4.32 Proses <i>rendering</i>	71
Gambar 4.33 Proses <i>Editing animation and voice</i>	71
Gambar 4.34 Proses <i>import</i> suara	72
Gambar 4.35 <i>Preview and final render</i> menjadi video	72
Gambar 4.36 Proses pemberian cahaya (<i>Lighting</i>).....	73
Gambar 4.37 proses <i>Animation</i> atau menggerakkan objek.....	74
Gambar 4.38 Proses <i>Animation</i> anak muslim	74
Gambar 4.39 Proses <i>rendering</i>	75
Gambar 4.40 Proses <i>Editing animation and voice</i>	76
Gambar 4.41 Proses <i>import</i> suara	77
Gambar 4.42 <i>Preview and final render</i> menjadi video.....	78
Gambar 4.43 Pendistribusian di media sosial <i>youtube</i>	79
Gambar 4.44 Pendistribusian di media sosial <i>facebook</i>	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian

Lampiran 3. Hasil Wawancara

Lampiran 4. Hasil Kuesioner

Lampiran 5. Dokumentasi

