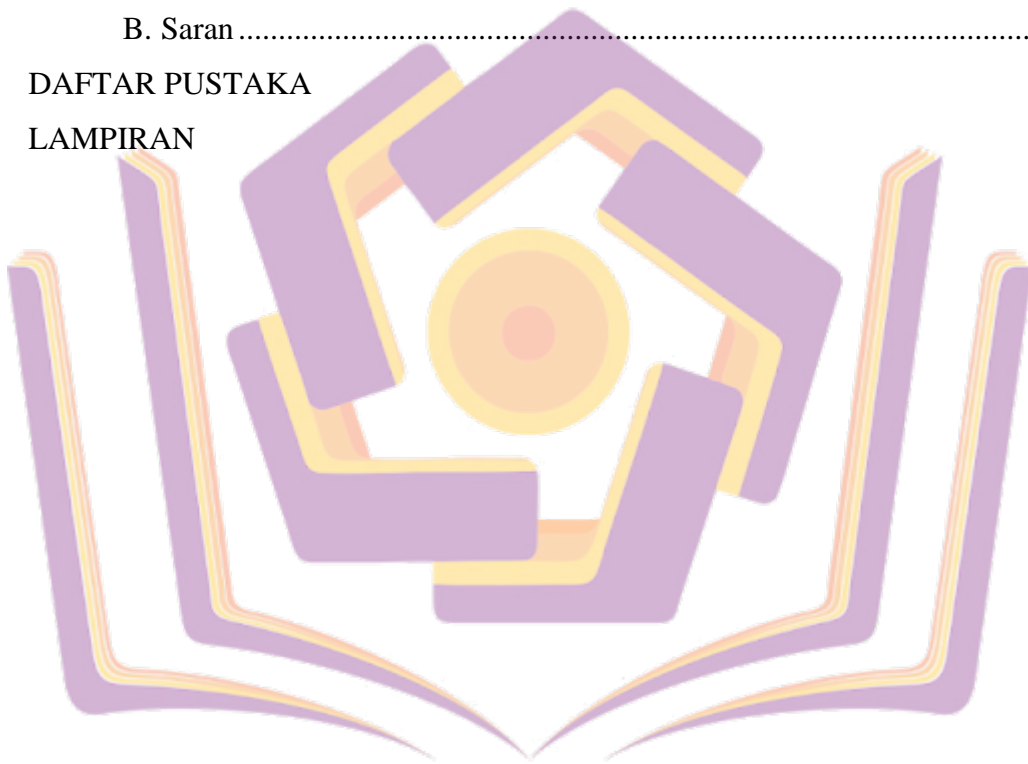


## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAM JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
RINGKASAN .....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
1. Manfaat Teoritik .....	6
2. Manfaat Aplikatif .....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Landasan Teori .....	7
1. Multimedia.....	7
a. Pengertian .....	7
b. Sejarah Multimedia .....	9
2. Film.....	10
a. Pengertian .....	10

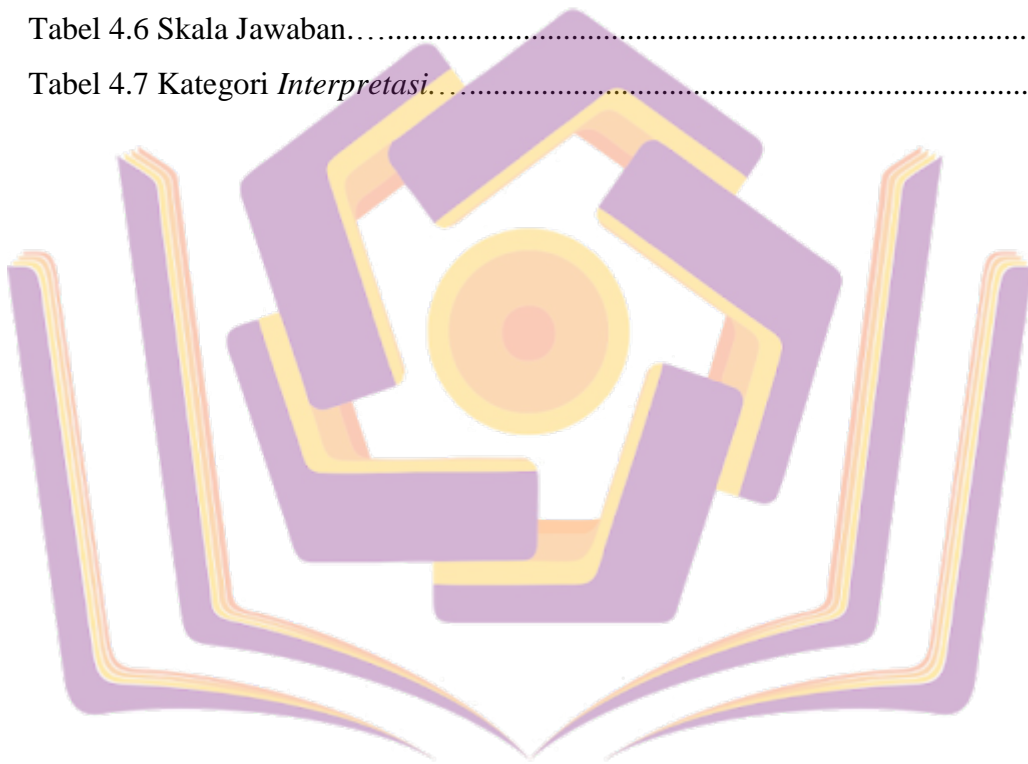
b. Sejarah Film .....	11
3. Animasi.....	12
a. Pengertian .....	12
b. Sejarah Animasi .....	14
c. Prinsip-Prinsip Animasi .....	15
4. Animasi 2D .....	17
5. <i>Exaggeration</i> .....	18
6. <i>Adobe Flash Profesional</i> .....	22
7. Sedekah.....	24
8. Kesuksesan.....	26
9. <i>Adobe Photoshop CS</i> .....	27
10. <i>Adobe Premiere Pro CS6</i> .....	29
B. Penelitian Sebelumnya .....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>36</b>
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	36
B. Metode Pengumpulan Data.....	36
1. Observasi .....	36
2. Wawancara .....	37
3. Studi Pustaka .....	37
4. Kuesioner .....	38
5. Skala Likert .....	39
C. Metode Pengembangan Multimedia.....	40
D. Alat dan Bahan Penelitian .....	42
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>44</b>
A. Analisis Hasil.....	44
1. <i>Concept</i> .....	44
2. <i>Design</i> .....	45
a. <i>Storyboard</i> .....	45
b. <i>Scane Intro</i> .....	47
c. Perangkat yang Digunakan .....	49
3. <i>Material Collecting</i> .....	50

4. <i>Assembly</i> .....	51
a. Pembuatan Animasi .....	51
b. Penerapan Prinsip <i>Exaggeration</i> .....	53
c. Tahap <i>Editing</i> dan <i>Rendering</i> .....	53
5. <i>Testing</i> .....	55
6. <i>Distribution</i> .....	62
BAB V PENUTUP.....	63
A. Kesimpulan.....	63
B. Saran .....	63
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian.....	35
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> .....	46
Tabel 4.2 Perangkat Keras.....	50
Tabel 4.3 Perangkat Lunak.....	50
Tabel 4.4 <i>Material Collecting</i> .....	50
Tabel 4.5 Kuesioner.....	55
Tabel 4.6 Skala Jawaban.....	57
Tabel 4.7 Kategori <i>Interpretasi</i> .....	58



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Karakter yang Menggunakan Prinsip <i>Exaggeration</i> .....	20
Gambar 2.2 Tampilan Lembar Kerja <i>Adobe Flash Profesional</i> .....	24
Gambar 2.3 Lembar Kerja Aplikasi <i>Adobe Photoshop CS</i> .....	29
Gambar 2.4 Tampilan Lembar Kerja <i>Software Adobe Premiere Pro CS6</i> .....	30
Gambar 3.1 Alur Tahapan Metode Pengembangan Multimedia.....	41
Gambar 4.1 Membuat Scane Awal Video.....	47
Gambar 4.2 Tampilan Awal <i>Adobe Flash Profesional Cs</i> .....	48
Gambar 4.3 Pembuatan <i>Background</i> .....	48
Gambar 4.4 Pembuatan Karakter.....	49
Gambar 4.5 Pembuatan Animasi.....	52
Gambar 4.6 <i>Dubbing</i> Karakter.....	52
Gambar 4.7 Penerapan Prinsip <i>Exaggeration</i> .....	53
Gambar 4.8 Proses <i>Editing</i> .....	54
Gambar 4.9 Proses <i>Rendering</i> .....	54

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Hasil Wawancara

Lampiran 3. Dokumentasi

Lampiran 4. Kuesioner



