

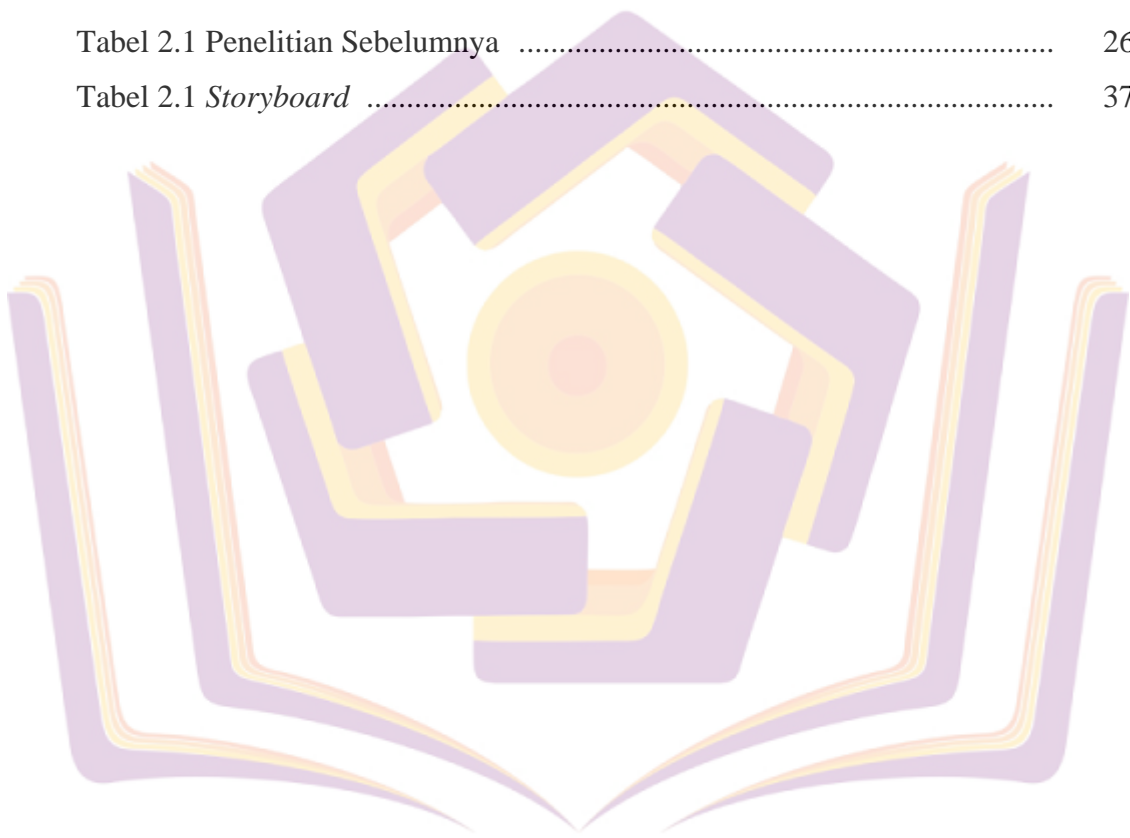
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
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. Multimedia.....	6
2. Sejarah dan Perkembangan Animasi Di Indonesia.....	9
3. Manfaat Animasi.....	13
4. Animasi 3D	15
5. Prinsip Animasi.....	15
6. Pengertian Video.....	20

	7. Live shoot.....	21
	8. Media Promosi.....	21
	9. Teknik Rotoscoping.....	22
	10. Software yang digunakan.....	22
	B. Penelitian Sebelumnya.....	23
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	29
	B. Metode Pengumpulan Data.....	29
	C. Alat dan Bahan Penelitian.....	31
	D. Konsep Penelitian.....	32
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	A. Tahap Pra - Produksi.....	37
	B. Tahap Produksi.....	40
	C. Tahap Pasca Produksi.....	49
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan.....	50
	B. Saran.....	50
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya	26
Tabel 2.1 <i>Storyboard</i>	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Gambar Elemen Multimedia	8
Gambar 2.2. Animasi Indonesia.....	13
Gambar 2.3. Anticipation.....	17
Gambar 2.4. <i>Squash And Stretch</i>	18
Gambar 2.5. <i>Secondary Action</i>	20
Gambar 3.1. Diagram Alur Penelitian.....	31
Gambar 4.1. <i>Object Box Modelling</i>	47
Gambar 4.2. <i>Tools Convert Modelling</i>	47
Gambar 4.3. Menu <i>Editable Poly</i>	48
Gambar 4.4. Proses <i>Vertex Modelling</i> Kepala	49
Gambar 4.5. Hasil Proses <i>Vertex Modelling</i> Kepala.....	49
Gambar 4.6. Proses <i>Polygon Modelling</i>	50
Gambar 4.7. Hasil Proses <i>Polygon Modelling</i>	50
Gambar 4.8. Proses Penambahan <i>Edge Modelling</i> Kepala.....	51
Gambar 4.9. Proses Penggunaan <i>Tools Vertex Modelling</i> Kepala.....	51
Gambar 4.10. Proses Penggunaan <i>Tools Polygon Modelling</i>	52
Gambar 4.11. Proses pemberian warna menggunakan material editor	52
Gambar 4.12. Proses <i>Animation</i>	53
Gambar 4.13. Jendela <i>Environment and</i>	54
Gambar 4.14. Tampilan Video Pembuka.....	55
Gambar 4.15. Tampilan Isi Video.....	56
Gambar 4.16. Tampilan Penutup Video.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Dari Kecamatan Sumpiuh

Lampiran 2. Surat Ijin Dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Perizinan

Lampiran 3. Dokumentasi Pengambilan Gambar di Tempat Wisata

Lampiran 4. Teks Wawancara

Lampiran 5. Kartu Bimbingan Skripsi

