

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.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian.....	9
E. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	11
1. Multimedia.....	11
2. Jenis-Jenis Multimedia.....	13
Elemen Multimedia.....	14
B. Animasi.....	16
1. Pengertian Animasi.....	16
2. Prinsip Animasi.....	16

3. Animasi 2D.....	22
4. Animasi 3 Dimensi (3D).....	23
5. Software yang Digunakan.....	30
C. Penelitian Sebelumnya.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
B. Metode pengumpulan Data.....	39
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	41
D. Konsep Penelitian.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Hasil.....	49
1. Tahap Pra – Produksi.....	49
a. Kebutuhan Dasar Perangkat.....	50
b. Ide Cerita.....	50
c. Tema Cerita.....	50
d. Skenario.....	51
e. Sketsa Model Objek.....	51
f. Storyboard	52
g. Take Voice and Music Background.....	46
2. Tahap Produksi.....	47
a. Modelling.....	47
b. Texturing.....	48
c. Lighting.....	48
d. Environmen Effect.....	49
e. Animation.....	50
f. Rendering.....	51
3. Tahap Pasca Produksi.....	63
a. Editing.....	63
b. Adding Sound Audio.....	64
c. Final Rendeerring.....	65
d. Distribusi.....	66

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan..... 67
B. Saran..... 67



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian.....	33
Tabel 2.2 Perbandingan dengan Penelitian	36
Tabel 4.1 Hardware	49
Tabel 4.2b Software	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Definisi Multimedia	14
Gambar 2.2 Gerakan Anticipation	18
Gambar 2.3 Gerakan Squash dan Stretch.....	19
Gambar 2.4 Gerakan Secondary Action.....	21
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian.....	41
Gambar 3.2 Tahap Pengembangan Film.....	43
Gambar 4.1 Karakter.....	51
Gambar 4.2 Storyboard	52
Gambar 4.3 Proses Pengambilan dan Editing Suara	55
Gambar 4.4 Hasil Modeling Karakter.....	56
Gambar 4.5 Texturing Karakter	57
Gambar 4.6 Penambahan Biped.....	58
Gambar 4.7 Proses Pemberian Cahaya	60
Gambar 4.8 Jendela Environment and effect	60
Gambar 4.9 Proses Animation	61
Gambar 4.10 Proses Rendering.....	62
Gambar 4.11 Proses Editing Animation and Voice	63
Gambar 4.12 Proses Import Suara	63
Gambar 4.13 Preview Final Render.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Bimbingan

