

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	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.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
RINGKASAN.....	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
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. Multimedia	7
a. Pengertian Multimedia.....	7
b. Jenis Multimedia.....	8
c. Komponen Multimedia.....	8
d. Manfaat Multimedia	10
2. Film	11

a. Pengertian Film.....	11
b. Jenis-Jenis Film	12
3. Animasi	13
a. Pengertian Animasi.....	13
b. Prinsip Animasi	14
c. Jenis Animasi.....	18
d. Animasi 2 Dimensi	19
4. Media Sosialisasi.....	20
5. Pencegahan.....	21
6. Kekerasan Seksual.....	21
7. Anak	22
8. Kekerasan Seksual Terhadap Anak	23
9. Teknik Yang Diterapkan	24
10. Teori Pendukung	25
a. Adobe Flash Professional CS6	25
b. Adobe Photoshop CS6.....	28
c. Adobe Audition CS6	29
d. Adobe Premiere Pro CS6.....	30
B. Penelitian Sebelumnya	31
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat Dan Waktu Penelitian	36
B. Metode Pengumpulan Data	36
1. Wawancara	36
2. Dokumentasi.....	37
3. Studi Pustaka	37
C. Alat Dan Bahan Penelitian.....	38
1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	38
2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	39
D. Konsep Penelitian.....	39
1. Langkah – Langkah Penelitian	40
a) Identifikasi Masalah.....	40

	b) Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi	41
	c) Pengujian	54
	d) Distribusi	55
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian	57
	B. Analisis Hasil	58
	1) Kebutuhan Dasar Pembuatan Film Animasi	58
	1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	58
	2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	59
	2) Cerita dan Naskah Film.....	59
	a. <i>Idea</i>	59
	b. Tema	59
	c. Sinopsis	59
	d. <i>Character Development</i>	60
	e. <i>Screenplay / Script</i>	66
	3) <i>Storyboard</i>	70
	4) <i>Standard Character Model Sheet</i> dan <i>Sound Recorder</i>	74
	a. <i>Standard Character Model Sheet</i>	74
	b. <i>Sound Recorder</i>	76
	5) <i>Drawing</i>	78
	6) <i>Background</i>	79
	7) <i>Coloring</i>	80
	8) <i>Lip-Synch</i>	80
	9) <i>Sound</i>	81
	10) <i>Editing</i>	82
	11) <i>Rendering</i>	82
	C. Pengujian	83
	D. Distribusi	89
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	91
	B. Saran.....	92

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Perbandingan Data Kasus yang Menimpa Anak di Kabupaten Banyumas.....	2
Tabel 2.1 Literatur Penelitian Sebelumnya.....	33
Tabel 3.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	38
Tabel 3.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	39
Tabel 3.3 Daftar Pernyataan Kuesioner	55
Tabel 4.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	58
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i>	71
Tabel 4.3 Metode Kuesioner	83
Tabel 4.4 Kategori Bobot Nilai.....	84
Tabel 4.5 Jumlah Titik Responden	84
Tabel 4.6 Hasil Akhir Pengujian	89



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Interface Adobe Flash Professional CS6</i>	25
Gambar 2.2 Tampilan Awal <i>Adobe Photoshop CS6</i>	28
Gambar 2.3 Tampilan Awal <i>Adobe Audition CS6</i>	29
Gambar 2.4 Tampilan Awal <i>Adobe Premiere Pro CS6</i>	30
Gambar 3.1 Diagram Langkah – Langkah Penelitian.....	40
Gambar 4.1 Siska dalam Sketsa	61
Gambar 4.2 Siska dengan Warna	61
Gambar 4.3 Ayah dalam Sketsa	62
Gambar 4.4 Ayah dengan Warna	62
Gambar 4.5 Ibu dalam Sketsa	63
Gambar 4.6 Ibu dengan Warna	63
Gambar 4.7 Pak Eman dalam Sketsa	64
Gambar 4.8 Pak Eman dengan Warna	64
Gambar 4.9 Ibu Linda dalam Sketsa	65
Gambar 4.10 Ibu Linda dengan Warna	66
Gambar 4.11 Karakter Tokoh Siska	74
Gambar 4.12 Karakter Tokoh Ayah	74
Gambar 4.13 Karakter Tokoh Ibu	75
Gambar 4.14 Karakter Tokoh Pak Eman	75
Gambar 4.15 Karakter Tokoh Ibu Linda	76
Gambar 4.16 Tampilan Awal <i>Adobe Audition CS6</i>	76
Gambar 4.17 Kotak Dialog <i>New Audio File</i>	77
Gambar 4.18 Tampilan <i>Adobe Audition CS6</i> pada Proses Rekaman	78
Gambar 4.19 Tahap <i>Drawing</i> Karakter pada <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	79
Gambar 4.20 Tahap <i>Drawing Background</i> pada <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	79
Gambar 4.21 Tahap <i>Coloring</i> Karakter pada <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	80
Gambar 4.22 Tahap <i>Lip-Synch</i> pada <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	81
Gambar 4.23 Tahap Pemilihan <i>Dubbing</i> pada <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	81

Gambar 4.24 Tahap Pemasukan *Dubbing* pada *Adobe Flash Professional CS6* 82

Gambar 4.25 Proses *Rendering* pada *Swivel* 83



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Hasil Wawancara dengan Pihak DPPKBP3A Kabupaten Banyumas

Lampiran 3. Surat Pernyataan Instansi

Lampiran 4. Rekapitulasi Data Penanganan Kasus Kekerasan Berbasis Gender dan Anak Kabupaten Banyumas Tahun 2015-2017

Lampiran 5. Hasil Kuesioner Pengujian

Lampiran 6. Dokumentasi Foto

