

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
HALAMAN MOTTO .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian .....	7
E. Manfaat Penelitian .....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	9
1. Multimedia .....	9
2. Animasi .....	13
3. Animasi 2D .....	19
4. Animasi 3 Dimensi (3D) .....	20
5. <i>Coronavirus Disease 19</i> .....	21
6. <i>Software</i> yang Digunakan .....	23

B. Penelitian Sebelumnya .....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	27
B. Metode Pengumpulan Data .....	27
1. Metode Observasi.....	27
2. Wawancara .....	27
3. Studi Pustaka.....	28
C. Alat dan Bahan Penelitian .....	28
1. Alat.....	28
2. Bahan.....	29
D. Konsep Penelitian.....	29
1. Identifikasi Masalah .....	30
2. Metode Pengembangan Sistem .....	31
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Analisis Hasil .....	37
1. Tahap Pra – Produksi .....	37
2. Tahap Produksi .....	44
3. Tahap Pasca – Produksi .....	49
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	52
B. Saran.....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Literatur Penelitian Terdahulu .....	25
Tabel 4.1 <i>Hardware</i> yang Digunakan .....	38
Tabel 4.2 <i>Software</i> yang Digunakan .....	38
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i> .....	40



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Struktur Genom Virus .....	1
Gambar 2.1 Definisi Multimedia .....	11
Gambar 2.2 Gerakan <i>Anticipation</i> .....	15
Gambar 2.3 Gerakan Squash and Stretch.....	16
Gambar 2.4 Gerakan Secondary Action.....	18
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian.....	30
Gambar 3.2 Metode Pengembangan Sistem .....	31
Gambar 4.1 Sketsa Bumi dan Virus Corona .....	39
Gambar 4.2 Proses Pengambilan dan Editing Suara.....	43
Gambar 4.3 Hasil Modeling Karakter.....	44
Gambar 4.4 Texturing pada Karakter Moderator.....	45
Gambar 4.5 Proses Pemberian Cahaya (Lighting).....	46
Gambar 4.6 Jendela Environment and Effect pada Software Autodesk 3dsMax .....	47
Gambar 4.7 Proses Animation .....	48
Gambar 4.8 Proses Rendering pada Software Autodesk 3dsMax.....	48
Gambar 4.9 Proses Editing Animation and Voice .....	49
Gambar 4.10 Proses Import Suara .....	50
Gambar 4.11 Preview and Final dan Render menjadi Video.....	51

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing

Lampiran 2. Skenario

