

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	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
RINGKASAN	xvii
ABSTRAK	xviii
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. Komik	7
3. Komik Berbasis Web	12
4. Unsur-unsur Grafis Komik	13
5. Komik Strip Lokal Berbasis <i>Web</i>	15
6. <i>Motion Comic</i>	16

	7. Dasar Teknik Pewarnaan	16
	8. <i>Digital Coloring</i>	18
	9. <i>Software Digital Coloring</i>	22
	10. <i>Layers</i>	23
	11. Teknik Seleksi.....	25
	12. Teknik <i>Brushing</i>	26
	13. <i>Adobe After Effects</i>	27
	B. Penelitian Sebelumnya	28
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Waktu Penelitian.....	36
	B. Metode Pengumpulan Data.....	36
	C. Alat Dan Bahan Penelitian	41
	D. Konsep Penelitian	42
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian	47
	B. Analisis Hasil	48
	1. <i>Define</i>	48
	2. <i>Design</i>	49
	<i>Sketsa</i>	49
	<i>Lineart</i>	50
	3. <i>Development</i>	52
	Tahap Pewarnaan Warna Dasar	53
	Tahap Pewarnaan Mata.....	53
	Tahap Pewarnaan Bayangan <i>Cell Shading</i>	54
	Tahap Pewarnaan Bias Cahaya <i>Cell Shading</i>	55
	Tahap Kalibrasi Warna	55
	Tahap Pewarnaan Bayangan Cahaya <i>Soft Cell Shading</i> ...	56
	Pewarnaan <i>Lineart</i>	57
	Tahap Penyatuan Warna	57
	Tahap Pemberian <i>Pattren</i>	58
	<i>Limited Animation</i>	59

	<i>Voice Words ballon</i>	59
	<i>Interactive</i>	60
	<i>Style dan Visual</i>	60
	Pengujian <i>Skala Guttman</i>	61
	4. <i>Dissemination</i>	64
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan.....	68
	B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelian Sebelumnya	31
Tabel 3.1 Aspek pertanyaan permasalahan dan pengembangan	39
Tabel 3.2 Distribusi frekuensi	39
Tabel 4.1 Bobot Nilai Kuesioner <i>Skala Guttman</i>	61
Tabel 4.2 Bentuk Kuesioner <i>Skala Guttman</i>	62
Tabel 4.3 Jumlah Titik Responden	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Adobe Photoshop</i>	23
Gambar 2.2 <i>Adobe After Effects</i>	27
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian.....	42
Gambar 3.2 Konsep 4D Model.....	44
Gambar 4.1 Sebelum <i>Soft Cell Shading</i>	48
Gambar 4.2 <i>Sketsa</i> Panel 1	49
Gambar 4.3 <i>Sketsa</i> Panel 2	49
Gambar 4.4 <i>Sketsa</i> Panel 3	50
Gambar 4.5 <i>Sketsa</i> Panel 4	50
Gambar 4.6 <i>Lineart</i> Panel 1	51
Gambar 4.7 <i>Lineart</i> Panel 2	51
Gambar 4.8 <i>Lineart</i> Panel 3	52
Gambar 4.9 <i>Lineart</i> Panel 4	52
Gambar 4.10 Tahap Pewarnaan Warna Dasar.....	53
Gambar 4.11 Tahap Pewarnaan Mata.....	54
Gambar 4.12 Tahap Pewarnaan Bayangan <i>Cell Shading</i>	54
Gambar 4.13 Tahap Pewarnaan Bias Cahaya <i>Cell Shading</i>	55
Gambar 4.14 Tahap Kalibrasi Warna	56
Gambar 4.15 Tahap Pewarnaan Bayangan Cahaya <i>Soft Cell Shading</i>	56
Gambar 4.16 Pewarnaan <i>Lineart</i>	57
Gambar 4.17 Tahap Penyatuan Warna	57
Gambar 4.18 Tahap Pemberian <i>Pattren</i>	58
Gambar 4.19 Hasil Pewarnaan <i>Soft Cell shading</i>	58
Gambar 4.20 <i>Limited Animation</i>	59
Gambar 4.21 <i>Voice Words ballon</i>	60
Gambar 4.22 <i>Interactive</i>	60
Gambar 4.23 <i>Style dan Visual</i>	61
Gambar 4.24 <i>YouTube</i>	64

Gambar 4.25 Instagram	65
Gambar 4.26 Facebook	65



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Daftar Wawancara
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 3. Objek Penelitian
- Lampiran 4. Hasil Kuesioner Potensi Masalah
- Lampiran 5. Hasil Kuesioner Pengujian Penelitian Pengembangan

