

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN .....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	
RINGKASAN.....	
<i>ABSTRACT</i> .....	
<b>BAB I    PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian .....	7
E. Manfaat Penelitian .....	7

<b>BAB II</b>	<b>TINJAUAN PUSTAKA</b>	
	A. Landasan Teori .....	8
	1. Film.....	8
	2. Cerita Rakyat .....	12
	3. Multimedia.....	16
	4. Animasi.....	24
	B. Penelitian Sebelumnya .....	34
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN</b>	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian .....	38
	B. Metode Pengumpulan Data.....	38
	C. Alat Dan Bahan Penelitian.....	39
	D. Konsep Penelitian.....	40
<b>BAB IV</b>	<b>PEMBAHASAN</b>	
	A. Gambaran Objek Penelitian .....	50
	B. Analisis Hasil .....	53
	1. Tahap Pra-Produksi .....	53
	2. Tahap Produksi.....	59
	3. Tahap Pasca-Produksi.....	65
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b>	
	A. Kesimpulan .....	79
	B. Saran.....	79
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
	<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Kuesioner Pengetahuan Asal-usul Purbalingga.....	3
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	36
Tabel 3.1 Kuesioner Pengujian .....	49
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> .....	56
Tabel 4.2 Pengujian <i>Alpha</i> .....	70
Tabel 4.3 Jumlah Titik Respon .....	73
Tabel 4.4 Hasil Akhir Pengujian Masyarakat .....	78



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambaran Definisi Multimedia.....	17
Gambar 3.1 Kerangka Pikir.....	41
Gambar 3.2 Metode Pengembangan Sistem .....	43
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	50
Gambar 4.2 Sketsa Karakter Kyai Arsantaka .....	54
Gambar 4.3 Sketsa Karakter Pakubuwono II.....	55
Gambar 4.4 Sketsa Karakter Wanakusuma.....	55
Gambar 4.5 Sketsa Karakter Arsayudha .....	55
Gambar 4.6 Proses Pengambilan Dan <i>Editing</i> Suara.....	59
Gambar 4.7 Proses Pembuatan Karakter.....	60
Gambar 4.8 Proses Pembuatan Pohon .....	60
Gambar 4.9 Proses <i>Modelling</i> Rumah Joglo.....	61
Gambar 4.10 <i>Texturing</i> Karakter .....	62
Gambar 4.11 Proses <i>Lighting</i> .....	62
Gambar 4.12 Jendela <i>Environment and Efect</i> pada <i>Software Autodesk 3ds Max</i> 63	
Gambar 4.13 Proses <i>Animation</i> atau Menggerakan Objek .....	64
Gambar 4.14 Proses <i>Rendering</i> Pada <i>Software Autodesk 3ds Max 2014</i> .....	65
Gambar 4.15 Proses <i>Editing Animation and Voice</i> .....	66
Gambar 4.16 Proses <i>Compositing and Visual Effects</i> .....	67
Gambar 4.17 Proses <i>Import</i> Suara .....	67
Gambar 4.18 Penyesuaian Suara.....	68

Gambar 4.19 <i>Preview Final and Rendering</i> Menjadi Video .....	68
Gambar 4.20 Unggah Ke <i>Youtube</i> .....	69



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 2. Wawancara
- Lampiran 3. Surat Persetujuan Penelitian
- Lampiran 4. Dokumentasi
- Lampiran 5. Hasil Kuesioner

