

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
RINGKASAN.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	6
1. Animasi.....	6
2. Animasi Tiga Dimensi.....	12
3. <i>Rendering</i>	13
Perangkat Lunak Yang Digunakan(<i>Software</i>)	19
B. Penelitian Sebelumnya	28
BAB III METODE PENELITIAN	

	A. Waktu Penelitian.....	32
	B. Metode Pengumpulan Data	32
	C. Alat Dan Bahan Penelitian	33
	D. Konsep Penelitian	34
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian	39
	B. Analisis Hasil	39
	1. Tahap Pra Produksi.....	39
	2. Tahap Produksi.....	44
	3. Tahap Pasca Produksi.....	60
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan.....	66
	B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Toolbar V-Ray for 3DsMax</i>	25
Tabel 2.2 Tabel Detail Penelitian Sebelumnya	30
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	42
Tabel 4.2 Pengujian/ <i>testing</i>	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram langkah-langkah penelitian	34
Gambar 4.1 <i>Modeling</i> karakter.....	44
Gambar 4.2 Modelling pohon.....	45
Gambar 4.3 <i>Modeling</i> tanah	45
Gambar 4.4 <i>Modeling</i> rumah.....	46
Gambar 4.5 <i>Modeling</i> kastil	46
Gambar 4.6 <i>Material editor</i>	47
Gambar 4.7 <i>Material Map Browser</i>	48
Gambar 4.8 <i>Material Bitmap</i>	48
Gambar 4.9 Proses <i>Riging</i>	49
Gambar 4.10 <i>Bone</i>	49
Gambar 4.11 <i>Preview skinning</i>	50
Gambar 4.12 <i>Timeline Animasi Bone</i>	51
Gambar 4.13 <i>Timeline animasi kamera</i>	51
Gambar 4.14 Proses <i>Lighting</i>	52
Gambar 4.15 Pengaturan <i>lighting</i>	52
Gambar 4.16 <i>Interior lighting</i>	53
Gambar 4.17 <i>Exterior lighting</i>	53
Gambar 4.18 Setting <i>rendering</i> standar	54
Gambar 4.19 <i>Setting advance Lighting</i>	55
Gambar 4.20 <i>Setting Rendering V-Ray</i>	56
Gambar 4.21 <i>Setting ukuran rendering</i> pada <i>V-Ray</i>	56
Gambar 4.22 <i>Incremental add to current map</i>	57
Gambar 4.23 Proses <i>load prepass</i>	58
Gambar 4.24 <i>Testing</i> menggunakan <i>rendering Standar</i>	59
Gambar 4.25 <i>Testing</i> menggunakan <i>rendering V-ray</i>	59
Gambar 4.26 <i>Insert</i> objek pada <i>Adobe After Effect</i>	60
Gambar 4.27 Seleksi file yang akan dimasukkan.....	61

Gambar 4.28 <i>Preview hasil composite</i>	61
Gambar 4.29 <i>Setting Output File</i>	62
Gambar 4.30 <i>Penambahan Audio pada Sony Vegas</i>	63
Gambar 4.31 <i>Rendering video pada Sony Vegas</i>	63



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Hasil Wawancara

Lampiran 3. Hasil Observasi

