

## 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 .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
RINGKASAN .....	xvii
ABSTRAK .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Tujuan Masalah .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	5
BAB II TINJUAN PUSTAKA .....	6
A. Landasan Teori .....	6
1. Pengertian Video .....	6
2. Animasi .....	7
3. Animasi 2D .....	8
4. Multimedia .....	9
5. Cerita rakyat .....	10
6. Jenis-jenis cerita rakyat .....	11

7. Software yang digunakan.....	12
B. Penelitian Terdahulu.....	14
BAB III METODE PENELITIAN .....	18
A. Waktu Penelitian .....	18
B. Metode Pengumpulan Data.....	18
C. Alat Dan Bahan Penelitian.....	18
1. Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	18
2. Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	19
3. Bahan Penelitian .....	19
D. Konsep Penelitian.....	20
1. Langkah-langkah Penelitian .....	20
2. Metode Pengembangan.....	21
a. Tahap Pra Produksi.....	22
b. Tahap Produksi.....	23
c. Tahap Pasca Produksi .....	25
E. Pengujian.....	26
BAB IV PEMBAHASAN.....	27
A. Analisis Hasil .....	27
1. Tahap Pra Produksi.....	27
a. Kebutuhan dasar perangkat .....	28
b. Ide dan Konsep .....	29
c. Sinopsis.....	29
d. Skenario.....	31
e. Storyboard .....	31
2. Tahap Produksi.....	36
a. Desain karakter .....	37
b. Drawing.....	40
c. Coloring.....	43
d. Tahap animasi .....	46
e. Dubbing.....	48
f. Musik dan Sound Effect.....	50

3. Tahap Pasca Produksi .....	52
a. Editing .....	52
b. Rendering .....	54
c. <i>Burn to Tape</i> .....	54
d. Distribusi .....	55
B. Testing (pengujian).....	57
BAB V PENUTUP .....	62
A. Kesimpulan .....	62
B. Saran .....	62

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 Penelitian Sebelumnya .....	15
Tabel 4.1. Analisa Kebutuhan <i>Hardware</i> .....	27
Tabel 4.2. Analisa Kebutuhan <i>Software</i> .....	27
Tabel 4.7. <i>Storyboard</i> .....	34
Tabel 4.23. Hasil Pengujian Alpha .....	52



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Definisi Multimedia .....	9
Gambar 3.1. Diagram Alur Penelitian .....	19
Gambar 3.2. Metode Pengembangan Sistem.....	20
Gambar 4.3. Sketsa Tokoh Kumbang .....	36
Gambar 4.4. Sketsa Tokoh Tawon .....	37
Gambar 4.5. Sketsa Tokoh Bunglon .....	38
Gambar 4.6. Sketsa Laba-Laba .....	38
Gambar 4.7. Tahap Drawing karakter Kumbang .....	39
Gambar 4.8. Tahap Drawing karakter Tawon .....	40
Gambar 4.9 Tahap Drawing karakter bunglon .....	40
Gambar 4.10. Tahap Drawing karakter laba-laba .....	41
Gambar 4.11. Tahap Drawing Background .....	41
Gambar 4.12. Tahap Pewarnaan karakter kumbang .....	42
Gambar 4.13. Tahap Pewarnaan karakter tawon .....	43
Gambar 4.14. Tahap Pewarnaan karakter laba-laba .....	43
Gambar 4.15. Tahap Pewarnaan karakter bunglon .....	44
Gambar 4.16. Tahap Pewarnaan Backgrund .....	44
Gambar 4.17. Animasi Object gerakan mata .....	46
Gambar 4.18. Animasi Object gerakan mulut .....	46
Gambar 4.19. Pembuatan project baru .....	47
Gambar 4.20. Kotak Dialog New Audio File .....	48
Gambar 4.21. Tampilan Proses Rekaman .....	48
Gambar 4.22. Proses masukan File .....	50
Gambar 4.23. Mengatur volume audio backsound atau lagu .....	50
Gambar 4.24. Menampilkan opening video animasi .....	52
Gambar 4.25. Menampilkan closing video animasi .....	52
Gambar 4.26. Proses Rendering pada Swivel .....	53

Gambar 4.27. Alamat Pendistribusian di Youtube .....	54
Gambar 4.28 merupakan gambar view dan like .....	55
Gambar 4.29 Merupakan Gambar Komentar .....	55



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Buku Koleksi Terbaik Cerita Rakyat Nusantara

Lampiran 2. Naskah Dialog Cerita Rakyat

Lampiran 3. Naskah Buku Koleksi Terbaik Cerita Rakyat Nusantara

Lampiran 4. Kartu Bimbingan Skripsi

