

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Batasan masalah .....	5
1.4 Rumusan Masalah .....	6
1.5 Tujuan Pengembangan Produk.....	6
1.6 Manfaat Pengembangan Produk.....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
2.1 Kajian Teoritis .....	8
2.1.1 Pengembangan Produk.....	8
2.1.2 Media Pembelajaran.....	10
2.1.3 Animasi .....	15
2.1.4 Software Pendukung .....	18
2.2 Penelitian Relevan.....	22
2.3 Kerangka Berpikir .....	27
2.4 Konsep/Desain Produk.....	30
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>33</b>
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian .....	33
3.2 Responden/Subjek/Objek Penelitian .....	33
3.3 Metode Penelitian.....	33
3.4 Rancangan Produk.....	38
3.5 Prosedur Penelitian.....	40
3.5.1 Animasi Motion Graphic.....	40
3.5.2 Proses Pembuatan Story Board .....	41
3.5.3 Proses Pembuatan Animasi .....	42
3.5.4 Proses Penyelesaian (Finishing).....	45

3.6	Bahan dan Instrumen Penelitian.....	46
3.6.1	Bahan Penelitian .....	46
3.6.2	Instrumen Penelitian .....	47
3.7	Teknik Analisis Data .....	52
3.7.1	Uji Kelayakan Media .....	52
3.7.2	Uji Efektifitas .....	54
<b>BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>56</b>
4.1	Deskripsi Media .....	56
4.2	Uji KelayakanMedia .....	59
4.2.1	Uji Kelayakan Oleh Ahli Media .....	59
4.2.2	Uji Kelayakan Oleh Ahli Materi .....	61
4.2.3	Uji Kelayakan Oleh Pengguna (User).....	62
4.2.4	Uji <i>Blackbox</i> .....	64
4.3	Uji Efektivitas .....	64
4.4	Pembahasan dan Temuan.....	67
4.5	Keterbatasan Penelitian.....	72
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>73</b>
5.1	Kesimpulan .....	73
5.2	Implikasi.....	73
5.3	Saran.....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>75</b>

THE  
*Character Building*  
 UNIVERSITY