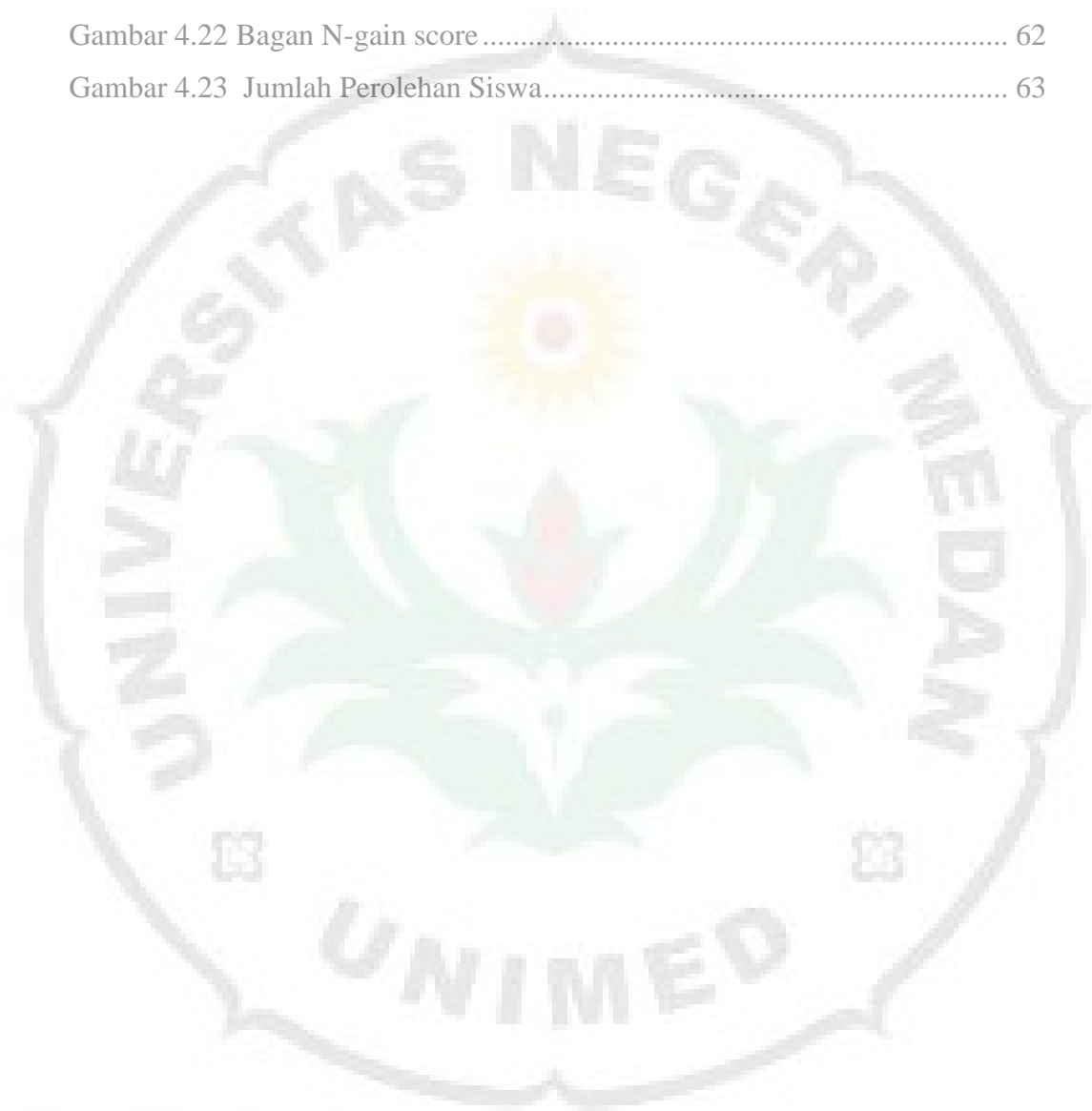


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi Tradisional	15
Gambar 2.2 Animasi 2D	16
Gambar 2.3 Animasi 3D	17
Gambar 2.4 Ilustrasi Animasi <i>Motion Graphic</i>	17
Gambar 2.5 Ilustrasi Pembuatan <i>Stop Motion</i>	18
Gambar 2.6 Logo <i>Adobe Flash Profesional</i>	19
Gambar 2.7 Kerangka Berpikir	25
Gambar 3.1 Alur Pengembangan <i>Waterfall by Pressman</i>	30
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Media yang dikembangkan.....	33
Gambar 4.1 Tampilan awal media ketika dibuka.....	49
Gambar 4.2 Tampilan Menu Kompetensi.....	49
Gambar 4.3. Tampilan Materi.....	50
Gambar 4.4. Isi materi.....	50
Gambar 4.5. Menu Video.....	50
Gambar 4.6. Animasi 1	50
Gambar 4.7. Animasi 2	50
Gambar 4.8. Animasi 3	50
Gambar 4.9. Menu Tentang	50
Gambar 4.10. Biodata Pengembang.....	50
Gambar 4.11. Petunjuk Penggunaan	51
Gambar 4.12. <i>Input</i> Nama Pengguna	51
Gambar 4.13. Bentuk Soal	51
Gambar 4.14. Tampilan Hasil	51
Gambar 4.15 <i>Coding</i> pembuatan tombol <i>exit</i>	51
Gambar 4.16 <i>Coding</i> pembuatan tombol navigasi.....	52
Gambar 4.17 Tampilan <i>frame</i> pada <i>adobe flash</i>	52
Gambar 4.18 <i>Coding</i> tombol <i>next</i>	52
Gambar 4.19 <i>Coding start</i> pada kuis.....	53
Gambar 4.20 <i>Codign timer</i>	53

Gambar 4.22 Bagan N-gain score 62
Gambar 4.23 Jumlah Perolehan Siswa..... 63



THE
Character Building
UNIVERSITY