

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
DAFTAR SINGKATAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II	6
LANDASAN TEORI	6
2.1 Puppet / Marionette Teather	6
2.2 Motion Capture	10
2.3 Axis Neuron	11
2.4 Animation Retargeting	12
2.5 Unity3D	14
BAB III	16
PERANCANGAN DAN ANALISIS SISTEM	16
3.1 Deskripsi Umum Sistem	16
3.2 Perancangan Umum Sistem	16

3.2.2	Skema Implementasi	22
BAB IV		23
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN		23
4.1	Implementasi Sistem	23
4.2	Pengujian	23
BAB V.....		35
KESIMPULAN DAN SARAN		35
5.1	Kesimpulan	35
5.2	Saran	36
DAFTAR PUSTAKA		37
LAMPIRAN 1.....		39
	Source Code Bone Line.....	39
	Source Code Skeleton Tools Body	40
	Source Code Neuron Actor	43