

Daftar Isi

Kata Pengantar	5
ABSTRAK	7
ABSTRACT	8
Daftar Isi	9
Daftar Gambar	12
Daftar Tabel	14
BAB 1	15
PENDAHULUAN	15
1.1 Latar Belakang	15
1.2 Rumusan Masalah	16
1.3 Tujuan	16
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir	16
1.5 Metodologi Pengerjaan	16
1.6 Rencana Jadwal Pengerjaan	17
BAB 2	18
TINJAUAN PUSTAKA	18
2.1 Solusi yang Telah Ada Sebelumnya (jika ada)	18
2.2 Teori Penunjang	19
2.2.1 <i>Augmented Reality</i>	19
2.2.2 Aksara Sunda	20
2.2.3 Animasi	20
2.2.4 Model 3D	20
2.2.5 Blender	20
2.2.6 <i>Keyframe</i>	21
2.2.7 <i>Pipeline</i>	21

BAB 3	22
METODOLOGI PENELITIAN	22
3.1 Analisa Kebutuhan	22
3.2 Metodologi Pengerjaan	22
3.2.1 Pra Produksi	22
3.2.1.1 <i>Design</i>	22
3.2.1.1.1 Pola Satu Garis	23
3.2.1.1.2 Pola Dua Garis	24
3.2.1.1.3 Pola Tiga Garis	25
3.2.1.1.4 Pola Empat Garis	26
3.2.1.1.5 Desain Tampilan	26
3.2.2 Produksi	26
3.2.2.1 Pembuatan <i>Path</i>	27
3.2.2.1.1 Pola Satu Garis	27
3.2.2.1.2 Pola Dua Garis	28
3.2.2.1.3 Pola Tiga Garis	28
3.2.2.1.4 Pola Empat Garis	29
3.2.2.2 Modelling	29
3.2.2.3 Animating	31
3.2.2.3.1 Pola Satu Garis	32
3.2.2.3.2 Pola Dua Garis	33
3.2.2.3.3 Pola Tiga Garis	33
3.2.2.3.4 Pola Empat Garis	34
3.2.2.3.5 Tampilan Akhir Animasi	35
3.2.2.4 Rendering	37

BAB 4	38
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	38
4.1 Implementasi	38
4.1.1 Animasi Aksara Sunda Ngalagena	38
4.1.2 Animasi Aksara Sunda Swara	39
4.1.3 Animasi Aksara Sunda Rarangken	40
4.1.4 Animasi Aksara Sunda Angka	40
4.2 Pengujian	41
4.2.1 Pasca Produksi	41
4.2.1.1 Pengujian Fungsionalitas Animasi	42
4.2.1.2 Pengujian Kelayakan Animasi	43
BAB 5	46
KESIMPULAN DAN SARAN	46
5.1 Kesimpulan	46
5.2 Saran	46
Daftar Pustaka	47
Lampiran	48
1. Desain Animasi Aksara Sunda	48
2. Tabel Pengujian Fungsionalitas Animasi	53
3. Tabel Pengujian Kelayakan Aplikasi	60