

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan	1
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Definisi Operasional	2
1.6 Metode Pengerjaan	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Aplikasi yang sudah ada sebelumnya	4
2.2 Tinjauan Pustaka Penunjang	4
2.2.1 Animasi	4
2.2.2 GAME EDUKASI	5
2.2.3 Story Board	5
2.2.4 Adobe Premiere	5
2.2.5 Unity.....	5
2.2.6 Blender.....	6
2.2.7 VRchat.....	6
2.2.8 Corel Draw	6
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	7
3.1 Gambar Sistem.....	7
3.1.1 Initialization	8
3.1.2 Blueprint Design.....	8
3.2 Assets Preparation	14

3.2.2 Software.....	17
3.2.3 Hardware (Perangkat Keras).....	18
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	20
4.1 Implementasi.....	20
4.1.1 Animator.....	20
4.1.2 Asset 3D.....	23
4.2 Testing Validation.....	27
4.2.1 Black Box Testing.....	27
4.2.2 Pengujian.....	29
BAB 5 KESIMPULAN.....	31
5.1 Kesimpulan.....	31
5.2 Saran.....	31
DAFTAR PUSTAKA.....	32
LAMPIRAN.....	34