

## DAFTAR GAMBAR

---

Gambar 1.1 Metodologi Pengerjaan MDLC .....	3
Gambar 2.1 Logo BNI .....	6
Gambar 2.2 Struktur Organisasi Divisi Pengembangan Digital .....	7
Gambar 3.1 Referensi Gerakan Jalan Pria.....	14
Gambar 3.2 Referensi Gerakan Jalan Wanita .....	15
Gambar 3.3 Referensi Gerakan Lari Pria .....	15
Gambar 3.4 Referensi Gerakan Lari Wanita .....	15
Gambar 3.5 Animasi Berjalan dan Berlari.....	16
Gambar 3.6 Animasi Berkedip .....	16
Gambar 3.7 Animasi Mulut Huruf Vocal .....	17
Gambar 4.1 Fitur Armature di Blender .....	20
Gambar 4.2 Karakter 3D dan Tulang.....	21
Gambar 4.3 Tampilan Tab Viewport Display .....	21
Gambar 4.4 Karakter 3D dan Tulang Ketika In Front diaktifkan .....	22
Gambar 4.5 Tulang setelah di-resize.....	22
Gambar 4.6 Opsi <i>Edit Mode</i> .....	23
Gambar 4.7 Fitur Mirror.....	23
Gambar 4.8 Tulang setelah dilakukan Editing.....	24
Gambar 4.9 Fitur Generate Rig .....	24
Gambar 4.10 Tampilan Karakter dengan Rig .....	25
Gambar 4.11 Tampilan Karakter dengan Rig dengan Tulang yang disembunyikan .....	26
Gambar 4.12 Opsi <i>With Automatic Weights</i> .....	26
Gambar 4.13 Tampilan Karakter Ketika Rig digerakkan .....	27
Gambar 4.14 Karakter dengan Tangan yang Memanjang .....	27
Gambar 4.15 Fitur <i>Item</i> .....	28
Gambar 4.16 <i>IK Stretch</i> dengan Jumlah 0 .....	28
Gambar 4.17 <i>Mesh</i> Karakter Terikat ke <i>Rig</i> yang Tidak Seharusnya .....	28
Gambar 4.18 <i>Rig</i> Ketika <i>In Front</i> diaktifkan .....	29
Gambar 4.19 Fitur <i>Weight Paint</i> .....	29

Gambar 4.20 <i>Weight Painting</i> .....	30
Gambar 4.21 Fitur <i>F Subtract</i> .....	30
Gambar 4.22 <i>Weight, Radius, dan Strength</i> .....	30
Gambar 4.23 <i>Mesh</i> Karakter jika Sudah dilakukan <i>Weight Painting</i> .....	31
Gambar 4.24 Fitur <i>Pose Mode</i> .....	31
Gambar 4.25 Mengubah <i>Timeline</i> menjadi <i>Dope Sheet</i> .....	32
Gambar 4.26 Tampilan setelah <i>Dope Sheet</i> Dipilih .....	32
Gambar 4.27 Kaki Karakter setelah digerakkan.....	33
Gambar 4.28 Tampilan <i>Keyframe</i> setelah dimasukkan Gerakan.....	33
Gambar 4.29 Opsi <i>Action Editor</i> .....	34
Gambar 4.30 Mengubah Teks Action menjadi walking .....	34
Gambar 4.31 Menambahkan <i>Action/Animasi</i> Baru.....	34
Gambar 4.32 Opsi <i>Make Cyclic (F-Modifier)</i> .....	35
Gambar 4.33 Opsi <i>Clear Cyclic (F-Modifier)</i> .....	35
Gambar 4.34 Luaran Pengerjaan Animasi Berjalan Pria .....	43
Gambar 4.35 Luaran Pengerjaan Animasi Berjalan Wanita.....	44
Gambar 4.36 Luaran Pengerjaan Animasi Berlari Pria.....	45
Gambar 4.37 Luaran Pengerjaan Animasi Berlari Wanita .....	46
Gambar 4.38 Luaran Pengerjaan Animasi Berkedip .....	47
Gambar 4.39 Luaran Pengerjaan Animasi Huruf Vocal A .....	47
Gambar 4.40 Luaran Pengerjaan Animasi Huruf Vocal E.....	47
Gambar 4.41 Luaran Pengerjaan Animasi Huruf Vocal I.....	48
Gambar 4.42 Luaran Pengerjaan Animasi Huruf Vocal O .....	48
Gambar 4.43 Luaran Pengerjaan Animasi Huruf Vocal U .....	48