

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.....	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Definisi Operasional	2
1.6 Metode Pengerjaan	3
1.7 Jadwal Pengerjaan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Institusi.....	6
2.1.1 BNI.....	6
2.1.2 Divisi Kerja.....	7
2.1.3 Penugasan	8
2.2 Landasan Teori	9
2.2.1 <i>Rigging</i>	9
2.2.2 Animasi.....	10
2.2.3 3D Objek.....	11
2.2.4 Blender	11
2.2.5 Metaverse	12
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	13
3.1 Metodologi Pengerjaan.....	13
3.1.1 Concept	13

3.1.2 Design.....	13
3.1.3 Material Collecting.....	14
3.1.4 Assembly	16
3.1.5 Testing.....	17
3.1.6 Distribution	17
3.2 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	18
3.2.1 Perangkat Keras	18
3.2.2 Perangkat Lunak.....	18
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	20
4.1 Implementasi	20
4.1.1 Rigging.....	20
4.1.2 Persiapan Sebelum Animasi.....	27
4.1.3 Animasi.....	31
4.2 Pengujian.....	36
4.2.1 Parenting.....	36
4.2.2 Weight Painting.....	38
4.3 Luaran	43
BAB 5 KESIMPULAN	49
5.1 Kesimpulan.....	49
5.2 Saran	49
DAFTAR PUSTAKA DAN REFERENSI.....	51