

## KATA PENGANTAR

---

Assalamualaikum wr. wb. Puji syukur kehadirat Allah SWT. karena berkat rahmat-Nya-lah laporan Proyek Akhir ini dapat penulis selesaikan.

Pada laporan Proyek Akhir ini membahas tentang task atau pekerjaan yang penulis kerjakan saat magang 2 semester di PT. Bank Negara Indonesia yaitu rigging dan animasi karakter 3d mulai dari penjelasan hingga prosesnya. Metode yang dipilih dalam pengerjaan task berupa metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dan perangkat yang digunakan selama pengerjaan task adalah aplikasi Blender.

Terimakasih penulis ucapkan kepada pihak-pihak yang menolong penulis dalam penyelesaian laporan Proyek Akhir ini. Berikut pihak-pihak yang menolong penulis menyelesaikan laporan Proyek Akhir:

1. Bapak Mindit Eriyadi, S.Pd, M.T. selaku pembimbing 1.
2. Bapak Anang Sularsa, S.T., M.T. selaku pembimbing 2.
3. Bapak Taufikurrahman selaku Wakil Pemimpin Divisi IT Customer Banking Platform PT. Bank Negara Indonesia.
4. Bapak Ady Purna Kurniawan, S.T., M.T. selaku ketua program studi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia.
5. Bunda dan ayah penulis yang selalu memdoakan, memberikan dukungan dan semangat kepada penulis dalam penyelesaian laporan Proyek Akhir ini.

Terakhir penulis berharap laporan Proyek Akhir yang penulis susun ini dapat dijadikan pembelajaran, yang salah dapat dijadikan perbaikan, dan yang benar dapat ditingkatkan.

Jakarta, 21 Juni 2023

Penulis