

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Definisi Operasional	2
1.6 Metode Pengerjaan	2
1.7 Jadwal Pengerjaan	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Gambaran Umum Institusi.....	5
2.1.1 Sejarah Perusahaan.....	5
2.1.2 Visi Misi	6
2.1.3 Struktur Organisasi.....	6
2.2 3D Modelling.....	7
2.2.1 Blender.....	7
2.2.2 Adobe Photoshop	8
2.3 Animasi.....	9
2.4 Main Menu.....	10
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	11
3.1 Konsep Awal.....	11
3.1.1 Tema dan Visualisasi	11

3.1.2	Animasi dan Efek Visual	13
3.2	Perancangan	14
3.2.1	<i>Environment Asset</i>	14
3.2.2	<i>Layout/Tata Letak</i>	14
3.2.3	Animasi.....	15
3.3	Kebutuhan Perangkat Kerja	16
3.3.1	Perangkat Lunak.....	16
3.3.2	Perangkat Keras	17
BAB 4	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	18
4.1	Implementasi	18
4.1.1	3D Model Dalam Aplikasi Blender.....	18
4.1.2	Animasi Dalam Aplikasi Blender.....	21
4.2	Pengujian.....	23
4.2.1	Pengujian 3D Modelling	23
4.2.2	Pengujian UV Mapping.....	24
4.2.3	Pengujian Texturing	24
BAB 5	KESIMPULAN	26
5.1	Kesimpulan.....	26
5.2	Saran	26
DAFTAR PUSTAKA	27