

DAFTAR ISI

Cover	i
Lembar pengesahan	ii
Kata pengantar	iii
Daftar isi	v

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Lingkup Pekerjaan	3
1.3 Tujuan Pelaksanaan Kerja Praktek	4
1.4 Sumber dan Teknik Pengolahan Data	4
1.5 Teknik Pengumpulan Data	5

BAB 2 PROFIL PERUSAHAAN

2.1 Latar Belakang	7
2.1.1 Latar Belakang Perusahaan	7
2.2 Fasilitas dan Program yang Digunakan	9
2.2.1 Fasilitas	9
2.2.2 Program	9
2.3 Bidang Usaha	10
2.4 Struktur Organisasi	11
2.5 Profil Pelanggan	12
2.6 Jalur Kerja	12

BAB 3 HASIL KERJA PRAKTEK

3.1 Proyek yang Dikerjakan	15
3.2 Rincian Proyek	16
3.2.1 Pembuatan Karakter DEWARUCI	16
3.2.2 Sketsa Scene Animasi Pembuka	20
3.2.3 Penggerakan Scene Animasi	22
3.2.4 Perancangan Alur Game	24
3.2.5 Perancangan Batara Bayu dan Batara Indra.....	27

3.2.6 Penggerakan Animasi Scene Batara Bayu dan Indra...	28
--	----

BAB 4 SIMPULAN DAN SARAN

4.1 Simpulan	29
4.2 Saran Kepada FSRD Universitas Kristen Maranatha	30
4.3 Saran Kepada CV FORMZ Design	31

DAFTAR GAMBAR

2.1 Logo Perusahaan	8
2.2 Struktur Perusahaan	11
3.1 Sketsa Karakter	17
3.2 Raksasa	18
3.3 Rukmuka	19
3.4 Sketsa Awal Istana Hastina	20
3.5 Penampilan Istana Hastina	21
3.6 Bratasena dan Drona	21
3.7 Setting Istana Hastina dan Raja Duryudana	22
3.8 Scene Dimulai	22
3.9 Pertengahan Adegan	23
3.10 Bratasena Disuruh Drona	24
3.11 Perancangan Alur Skema Permainan	26
3.12 Batara Bayu dan Batara Indra	27
3.13 Adegan Batara Bayu dan Batara Indra Naik Khayangan.....	28