

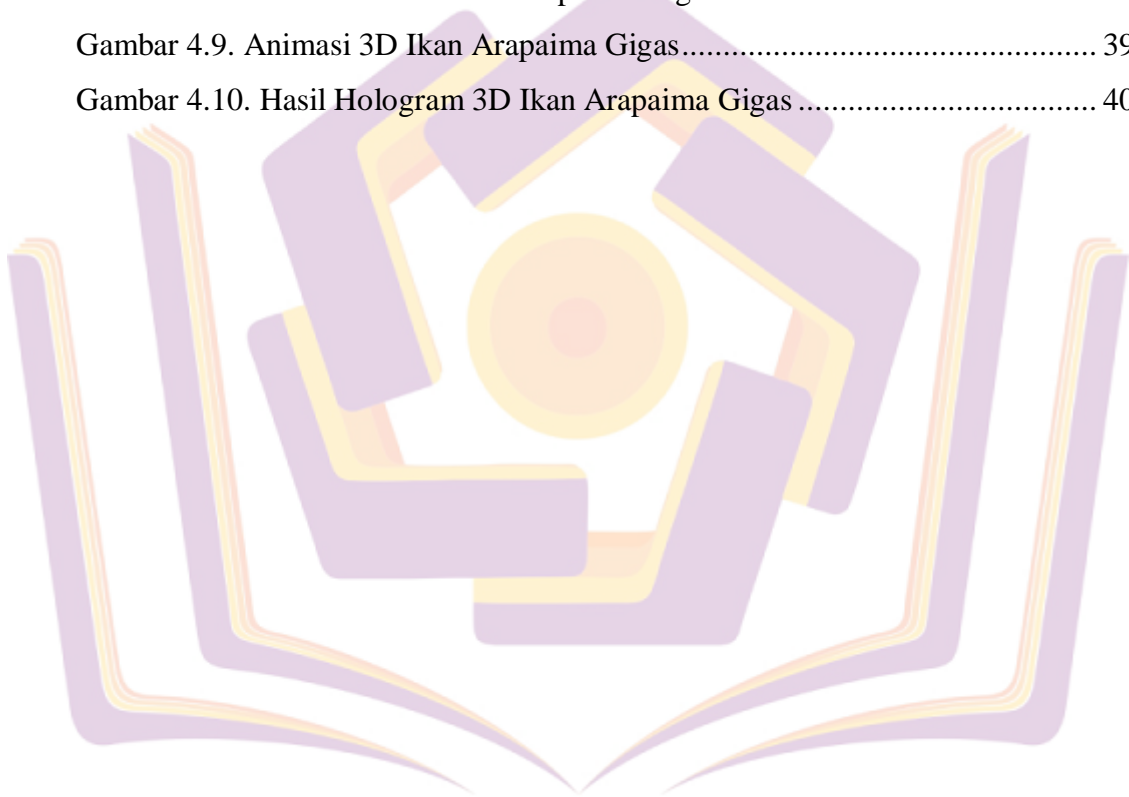
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Batasan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	11
1. Definisi Pariwisata	11
2. Multimedia	13
3. Pengertian Animasi	15
4. Pengertian Hologram	17
B. Penelitian Sebelumnya	19
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	21
B. Metode Pengumpulan Data	21

C. Alat dan Bahan Penelitian	22
D. Konsep Penelitian.....	23
1. Konsep (<i>Concept</i>)	24
2. Perancangan(<i>Design</i>)	24
3. Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	25
4. Pembuatan Animasi (<i>Assembly</i>)	25
5. Pengujian (<i>Testing</i>).....	25
6. Distribusi (<i>Distribution</i>).....	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Pengonsepan (<i>Concept</i>).....	28
B. Perancangan (<i>Design</i>).....	28
1. Perancangan Model Piramida 3D	28
2. Perancangan Model 3D Ikan Arapaima Gigas	30
C. Pengumpulan material (<i>Material Collecting</i>).....	31
1. Material yang digunakan.....	32
D. Pembuatan Animasi (<i>Assembly</i>)	33
1. Pembuatan bluescreen ikan Arapaima Gigas	34
2. Pembuatan objek 3D ikan Arapaima Gigas	36
3. Hasil animasi 3D ikan Arapaiman Gigas	39
E. Pengujian (<i>Testing</i>)	39
F. Distribusi (<i>Distribution</i>)	41
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	42
B. Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Rancangan model piramida 3D	28
Gambar 4.2. Desain Ukuran dan Sudut Pramida 3D	29
Gambar 4.3. Model Piramida Ukuran Handphone 5 inch.....	30
Gambar 4.4. Model Piramida Ukuran LCD 15 inch.....	30
Gambar 4.5. Ikan Arapaima Gigas	31
Gambar 4.6. Sketsa ikan Raksasa Arapaima Gigas	31
Gambar 4.9. Animasi 3D Ikan Arapaima Gigas.....	39
Gambar 4.10. Hasil Hologram 3D Ikan Arapaima Gigas	40



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Material Collecting.....	32
Tabel 4.2. Proses pembuatan bluescreen.....	34
Tabel 4.3. Proses pembuatan objek 3D ikan Arapaima Gigas	36

