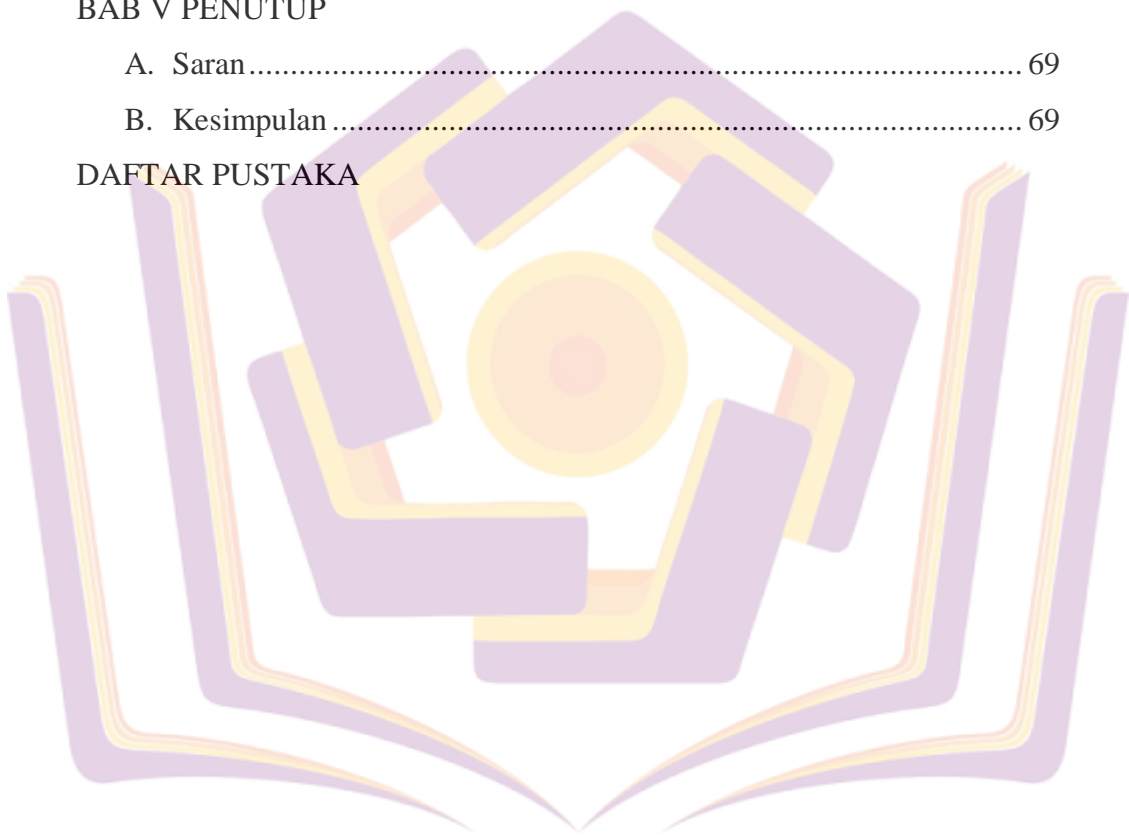


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Penelitian.....	3
E. Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Multimedia	7
2. Visualisasi	15
3. Hologram.....	16
4. Animasi	22
5. 3D Holografi.....	3
6. Informasi	31

7. Media	32
8. Media Informasi.....	33
B. PENELITIAN SEBELUMNYA	33
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian	37
B. Pendekatan	37
C. Sumber Data.....	38
D. Metode Pengumpulan Data.....	39
1. Observasi.....	39
2. Interview	39
3. Studi Pustaka	40
E. Alat dan bahan Penelitian	41
F. Konsep Penelitian.....	42
1. Identifikasi Masalah.....	42
2. Analisis Kebutuhan Sistem	42
3. Pengembangan Sistem	42
a. Tahap Pra Produksi	43
b. Tahap Produksi	45
c. Tahap Pasca Produksi	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Hasil	46
B. Pembahasan.....	46
1. Tahap Pra Produksi.....	47
a. Kebutuhan Dasar Perangkat	47
b. Ide dan Konsep	47
c. <i>Storyboard</i>	48
d. <i>Dubbing</i> Awal.....	50
e. <i>Music & Sound Effect</i>	51
2. Tahap Produksi	51
a. <i>Animation</i>	52
b. <i>In Between</i>	56

c. <i>Background</i>	57
3. Tahap Pasca Produksi	58
a. <i>Compositing and Visual Effect</i>	58
b. <i>Editing Animation</i>	58
c. <i>Rendering</i>	59
d. <i>Distribution</i>	60
4. Pengujian.....	60
BAB V PENUTUP	
A. Saran.....	69
B. Kesimpulan.....	69
DAFTAR PUSTAKA	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	34
Tabel 4.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	47
Tabel 4.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	47
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i>	49
Tabel 4.4 Nama Responden.....	61
Tabel 4.5 Daftar Pertanyaan.....	62
Tabel 4.6 Prosentase Nilai.....	63
Tabel 4.7 Hasil Aspek Pengujian 1	63
Tabel 4.8 Hasil Aspek Pengujian 2.....	64
Tabel 4.9 Hasil Aspek Pengujian 3.....	65
Tabel 4.10 Hasil Aspek Pengujian 4.....	66
Tabel 4.11 Hasil Aspek Pengujian 5.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Data Kasus Positif COVID-19	2
Gambar 1.2 Kasus COVID-19 di Jawa Tengah	2
Gambar 2.1 Definisi Multimedia	8
Gambar 2.2. Ilustrasi Prinsip Kerja <i>Transmission</i> Hologram.....	19
Gambar 2.3 Susunan Optik Pada <i>Rainbow</i> Hologram.....	20
Gambar 3.1 Metode Pengemangan Sistem <i>Waterfall</i>	42
Gambar 4.1 Pengambilan dan <i>Editing</i> Suara.....	51
Gambar 4.2 Proses Penambahan <i>Sound Effect</i>	51
Gambar 4.3 <i>Object Sphere Modelling Coronavirus</i>	52
Gambar 4.4 <i>Tools Convert Modelling</i>	53
Gambar 4.5 <i>Menu Editable Poly</i>	53
Gambar 4.6 Tampilan <i>Coronavirus</i>	54
Gambar 4.7 Tampilan Penggunaan Masker	54
Gambar 4.8 Tampilan <i>Physical Distancing</i>	55
Gambar 4.9 Tampilan Mencuci Tangan	55
Gambar 4.10 Logo Universitas Amikom Purwokerto	56
Gambar 4.11. Proses <i>In Between</i>	56
Gambar 4.12 <i>Tools Environment and Effect</i>	58
Gambar 4.13 Tahap Penggabungan Objek Visual dan Audio.....	58
Gambar 4.14 Proses Perbaikan Animasi	59
Gambar 4.15 Tahap Rendering Animasi.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Wawancara

Lampiran 2. Rekap Kuesioner

Lampiran 3. Form Kuesioner

