

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	6
B. Penelitian Sebelumnya	15
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitia	20
B. Metode Pengumpulan Data	20
C. Alat dan Bahan Penelitian	23
D. Konsep Penelitian.....	25

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Sistem..... 30

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan..... 48

B. Saran..... 48

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya.....	15
Tabel 4.1 Deskripsi Konsep	30
Tabel 4.2 Rancangan Alpha testing	42
Tabel 4.3 Hasil pengujian Alpha test	42
Tabel 4.4 Tabel wawancara beta testing	44



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Profil akun <i>Instagram</i> Risewheel.....	6
Gambar 2.2 Logo <i>Instagram</i>	9
Gambar 2.3 Logo After Effect.....	13
Gambar 2.4 Logo Photoshop.....	13
Gambar 2.5 Logo Meta Spark Studio.....	14
Gambar 2.6 Logo Meta Spark Player.....	15
Gambar 3.1 Aset gambar bahan penelitian.....	24
Gambar 3.2 Kerangka Konsep Penelitian.....	25
Gambar 3.3 Tahapan Pengembangan Multimedia Sumber: Luther-Sutopo, dalam Binanto (2010).....	26
Gambar 4.1 Perancangan animasi.....	31
Gambar 4. 2 Source gambar Risewheel.....	32
Gambar 4.3 Background.....	34
Gambar 4.4 Environment.....	34
Gambar 4.5 Main.....	35
Gambar 4.6 Animasi pada "Main".....	36
Gambar 4.7 Animasi "Environment".....	37
Gambar 4.8 Animasi "Environment".....	37
Gambar 4.9 Penggunaan Particle.....	38
Gambar 4.10 Animasi Background.....	38
Gambar 4.11 Proses Penggabungan Compositon.....	39
Gambar 4.12 Target Tracker.....	40
Gambar 4.13 Penambahan plane.....	40
Gambar 4.14 Penambahan teks 3 dimensi.....	41
Gambar 4.15 Pendistribusian Filter AR melalui website Meta Spark Hub.....	45
Gambar 4.16 Aktivitas pengguna Instagram menggunakan Filter AR sepanjang waktu.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 2. Lembar Wawancara
- Lampiran 3. Lembar Observasi
- Lampiran 4. Lembar Hasil Wawancara
- Lampiran 5. Lembar Hasil Observasi
- Lampiran 6. Lembar Hasil Dokumentasi

