

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TUNJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	6
1. Pengertian Arsitektur.....	6
2. Multimedia.....	8
3. Animasi.....	13
4. Jenis-Jenis Pengujian.....	22
B. Penelitian Sebelumnya.....	25

### BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
B. Metode Pengumpulan Data.....	31
C. Alat dan Bahan Penelitian. ....	32
D. Konsep Penelitian.....	34

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisa Hasil.....	39
1. Pengonsepan ( <i>concept</i> ).....	47
2. Perancangan ( <i>design</i> ).....	47
3. Pengumpulan Material ( <i>material collecting</i> ).....	52
4. Pembuatan ( <i>assembly</i> ).....	61
5. Pengujian ( <i>testing</i> ).....	88
6. Distribusi ( <i>distribution</i> ).....	93

### BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	94
B. Saran.....	95

### DAFTAR PUSTAKA

### LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

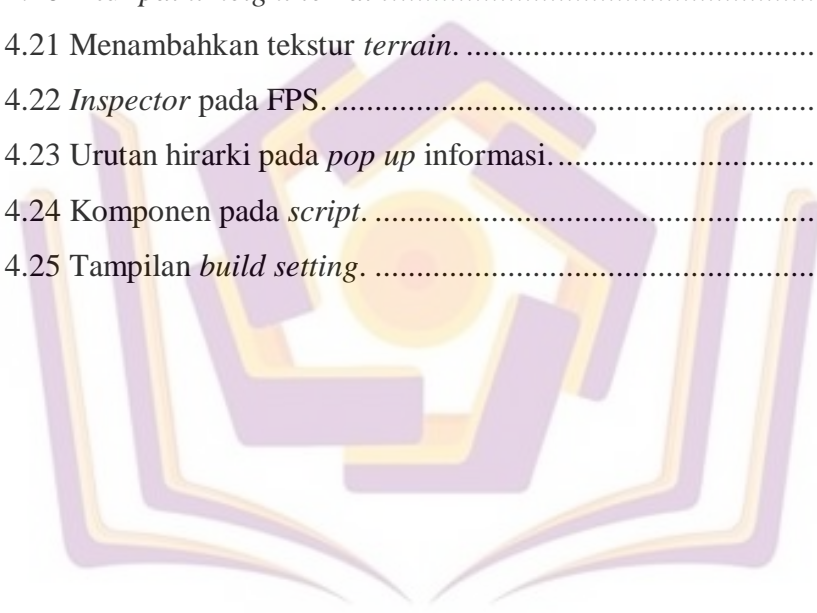
Tabel 2.1 Contoh tabel rencana pengujian. ....	24
Tabel 2.2 Penelitian Sebelumnya. ....	27
Tabel 4.1 Data lahan yang sudah digunakan. ....	42
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> . ....	49
Tabel 4.3 Pengumpulan material. ....	53
Tabel 4.4 Rencana Pengujian. ....	89
Tabel 4.5 Hasil pengujian alpha. ....	92



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh arsitektur. ....	7
Gambar 2.2 Contoh multimedia interaktif. ....	12
Gambar 2.3 Contoh multimedia hiperaktif. ....	12
Gambar 2.4 Contoh multimedia linier. ....	13
Gambar 2.5 Contoh movie. ....	14
Gambar 2.6 Contoh objek animasi. ....	14
Gambar 2.7 Contoh animasi stopmotion. ....	17
Gambar 2.8 Contoh animasi 2 dimensi. ....	18
Gambar 2.9 Contoh animasi 3 dimensi. ....	19
Gambar 2.10 Contoh animasi Jepang. ....	19
Gambar 2.11 Contoh animasi cell. ....	20
Gambar 2.12 Contoh animasi path. ....	21
Gambar 2.13 Contoh animasi spline. ....	22
Gambar 3.1 Konsep penelitian. ....	34
Gambar 3.2 Metode pengembangan MDLC. ....	37
Gambar 4.1 Kondisi saat ini lahan yang digunakan. ....	40
Gambar 4.2 Tampak belakang dari lahan yang digunakan. ....	40
Gambar 4.3 Denah rencana pembangunan. ....	43
Gambar 4.4 Struktur navigasi. ....	51
Gambar 4.5 Pembuatan 3D model menggunakan 3D max. ....	62
Gambar 4.6 Blender yang dibuat di 3D max. ....	63
Gambar 4.7 Tampilan <i>scene</i> menu panduan. ....	65
Gambar 4.8 Membuat <i>new script</i> . ....	66
Gambar 4.9 <i>Script</i> navigasi. ....	67
Gambar 4.10 <i>Script pop up</i> . ....	68
Gambar 4.11 <i>Script</i> untuk <i>button exit</i> . ....	69
Gambar 4.12 Panel <i>inspector</i> pada <i>button explore</i> . ....	70

Gambar 4.13 <i>Inspector</i> pada <i>button</i> siang.....	70
Gambar 4.14 <i>Inspector</i> pada <i>button</i> panduan.....	71
Gambar 4.15 <i>Inspector</i> pada <i>button</i> about.....	72
Gambar 4.16 Kolom hirarki pada <i>scene</i> main menu. ....	73
Gambar 4.17 Urutan hirarki. ....	74
Gambar 4.18 Kolom hirarki. ....	75
Gambar 4.19 Fitur <i>raise/lower terrain</i> .....	77
Gambar 4.20 Fitur <i>paint height terrain</i> .....	78
Gambar 4.21 Menambahkan tekstur <i>terrain</i> . ....	79
Gambar 4.22 <i>Inspector</i> pada FPS. ....	81
Gambar 4.23 Urutan hirarki pada <i>pop up</i> informasi.....	83
Gambar 4.24 Komponen pada <i>script</i> . ....	84
Gambar 4.25 Tampilan <i>build setting</i> . ....	87



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu bimbingan dosen pembimbing 1
- Lampiran 2. Kartu bimbingan dosen pembimbing 2
- Lampiran 3. Pengujian aplikasi di perangkat dengan RAM 4 GB
- Lampiran 4. Pengujian aplikasi di perangkat dengan RAM 2 GB
- Lampiran 5. 3D model blender
- Lampiran 6. 3D model bangunan
- Lampiran 7. 3D model panic
- Lampiran 8. 3D model kompor
- Lampiran 9. 3D model gelas cup
- Lampiran 10. 3D model lampu gantung
- Lampiran 11. 3D model *environment*

