

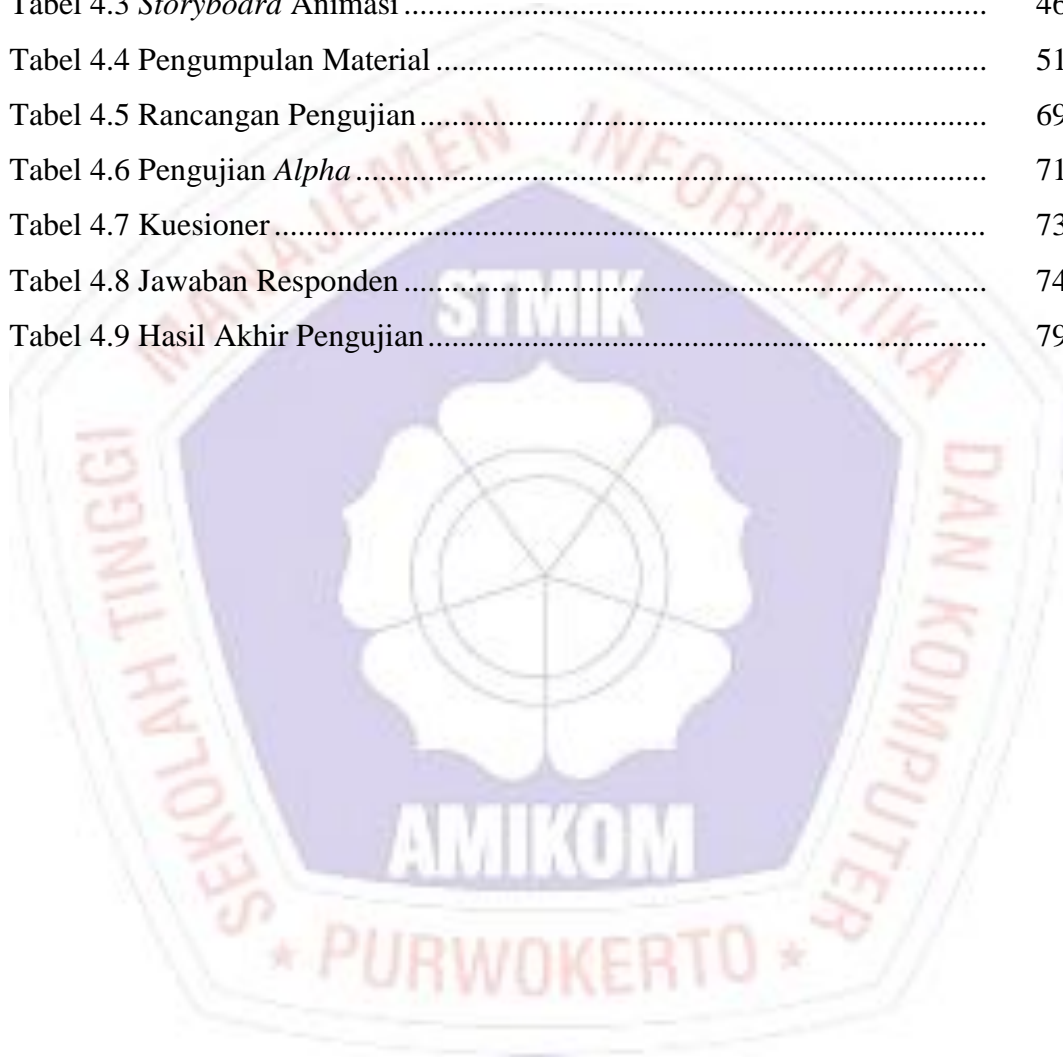
DAFTAR ISI

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.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
RINGKASAN	xvi
ABSTRACT.....	xvii
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 TINJUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	6
1. Aplikasi	6
2. Media Pembelajaran.....	7
3. Multimedia	9
4. Revolusi Bumi	14
5. <i>Augmented Reality</i>	18
6. <i>Android</i>	20
7. <i>Unity 3D</i>	21

8. 3Ds Max.....	23
9. <i>Adobe Premiere Pro Cs6</i>	24
B. Penelitian Sebelumnya	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	29
B. Metode Pengumpulan Data	29
C. Alat Dan Bahan Penelitian	31
D. Konsep Penelitian.....	32
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Instansi.....	38
B. Analisis Hasil.....	39
1. <i>Concept</i> (Pengonsepan).....	39
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	40
3. <i>Material collecting</i> (Pengumpulan Material)	50
4. <i>Assembly</i> (Pembuatan)	53
5. <i>Testing</i> (Pengujian).....	68
6. <i>Distribution</i> (Distribusi).....	80
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel perbandingan penelitian	27
Tabel 4.1 Skenario/ <i>script</i>	41
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> Aplikasi	45
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i> Animasi	46
Tabel 4.4 Pengumpulan Material	51
Tabel 4.5 Rancangan Pengujian	69
Tabel 4.6 Pengujian <i>Alpha</i>	71
Tabel 4.7 Kuesioner	73
Tabel 4.8 Jawaban Responden	74
Tabel 4.9 Hasil Akhir Pengujian	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen-elemen multimedia	11
Gambar 2.2 Proses revolusi bumi	14
Gambar 2.3 Pergantian musim.....	15
Gambar 2.4 Pergerakan semu tahunan matahari.....	16
Gambar 2.5 Rasi bintang.....	17
Gambar 2.6 Cara kerja <i>augmented reality</i> (Villagomez G. 2010).....	19
Gambar 2.7 Gambar <i>marker</i> berpola	23
Gambar 3.1 Diagram alur penelitian.....	33
Gambar 3.2 Tahap pengembangan <i>MDLC</i> (Luther-Sutopo 2010).....	35
Gambar 4.1 Struktur navigasi aplikasi	50
Gambar 4.2 <i>Modelling</i> bumi	54
Gambar 4.3 <i>Modelling</i> matahari	54
Gambar 4.4 Hasil <i>teksture</i> objek bumi.....	55
Gambar 4.5 Hasil <i>texturing</i> matahari	56
Gambar 4.6 Hasil dari <i>lighting</i>	57
Gambar 4.7 Pembuatan <i>animation</i> revolusi bumi.....	58
Gambar 4.8 Pembuatan animasi perubahan rasi bintang	58
Gambar 4.9 Pembuatan animasi pergantian musim.....	59
Gambar 4.10 Pembuatan animasi penetapan kalender masehi	59
Gambar 4.11 Pembuatan animasi gerak semu matahari	59
Gambar 4.12 Pembuatan animasi lamanya siang dan malam	60
Gambar 4.13 <i>Rendering</i> animasi.....	60
Gambar 4.14 Proses <i>editing</i>	61
Gambar 4.15 Proses <i>compositing</i>	61
Gambar 4.16 Penyesuaian suara	62
Gambar 4.17 <i>Preview and final rendering</i>	62
Gambar 4.18 Tampilan awal unity.....	63
Gambar 4.19 <i>Import database marker</i>	63

Gambar 4.20 <i>Interface</i> menu AR.....	65
Gambar 4.21 Membuat <i>scene</i> menu.....	65
Gambar 4.22 <i>Scene</i> info	66
Gambar 4.23 <i>Scene</i> video <i>playback</i>	66
Gambar 4.24 <i>Scene</i> multimarker.....	67



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Daftar Wawancara
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 3. Surat Keterangan Instansi
- Lampiran 4. Dokumentasi
- Lampiran 5. Hasil Kuesioner

