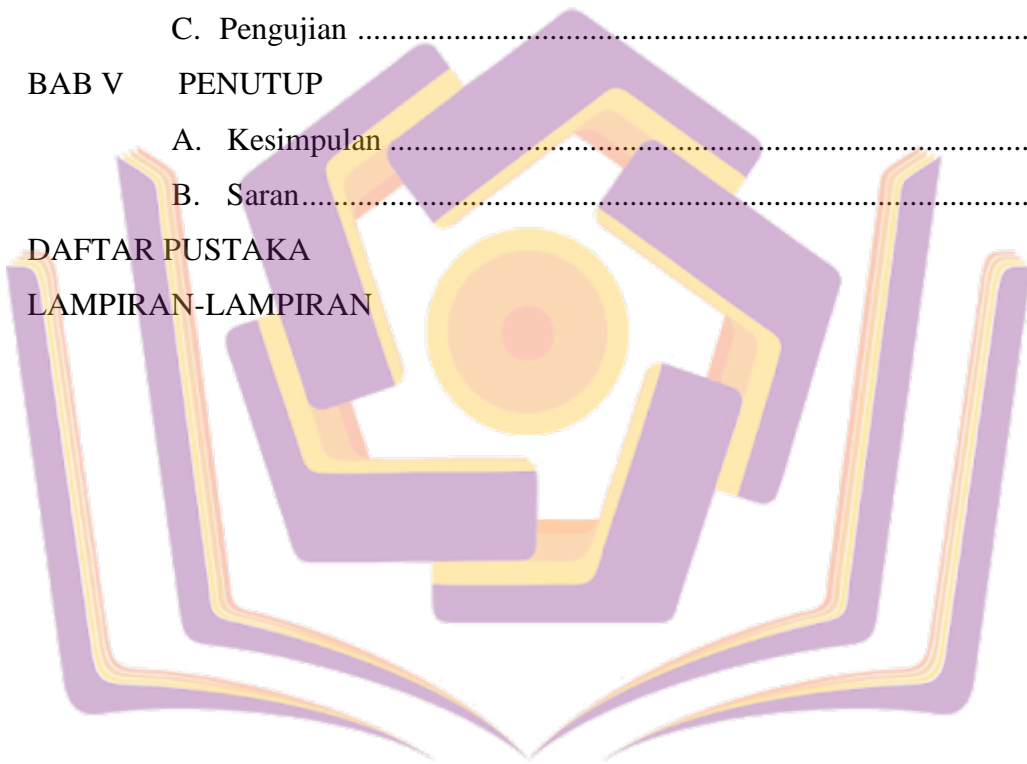


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN.....	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.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
RINGKASAN.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Visualisasi.....	8
2. <i>Low Poly</i>	10
3. Hologram.....	11
4. Multimedia.....	24
5. Animasi.....	31
6. Museum.....	39

	B. Penelitian Sebelumnya	41
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Waktu dan Penelitian	46
	B. Metode Pengumpulan Data	46
	1. Observasi	46
	2. Wawancara	47
	3. Dokumentasi	47
	4. Kuesioner	47
	5. Studi Pustaka	48
	C. Alat Dan Bahan Penelitian	48
	1. Alat	48
	2. Bahan	49
	D. Konsep Penelitian.....	49
	1. Identifikasi Masalah	50
	2. Metode Pengumpulan Data.....	51
	3. Metode Pengembangan Sistem	51
	a. Tahap Pra Produksi	52
	b. Tahap Produksi	53
	c. Tahap Pasca Produksi	55
	4. Pengujian	57
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian	59
	B. Analisis Hasil	60
	1. Tahap Pra Produksi	60
	a. Analisis Piranti	60
	b. Ide dan Konsep	61
	c. <i>Storyboard</i>	61
	2. Tahap Produksi	67
	a. <i>Modelling</i>	67
	b. <i>Texturing</i>	74
	c. <i>Lighting</i>	77

	d. <i>Animation</i>	80
	e. <i>Rendering</i>	83
3.	Tahap Pasca Produksi	86
	a. <i>Compositing and Visual Effect</i>	86
	b. <i>Adding Sound and Audio</i>	89
	c. <i>Review and Final Render</i>	91
	d. <i>Burn To Tape</i>	91
	e. <i>Distribution</i>	92
	C. Pengujian	98
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	105
	B. Saran.....	105
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Pengunjung Museum Wayang dan Artefak Purbalingga Tahun 2017 dan 2018	2
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	43
Tabel 3.1 Skala <i>Likert</i>	58
Tabel 4.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	60
Tabel 4.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	61
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i>	62
Tabel 4.4 Hasil <i>Modelling</i> Karakter	72
Tabel 4.5 Hasil <i>Texturing</i> Karakter	75
Tabel 4.6 Hasil <i>Lighting</i> Karakter	78
Tabel 4.7 Hasil <i>Animation</i> Karakter	81
Tabel 4.8 Hasil <i>Rendering</i> Karakter	83
Tabel 4.9 Hasil <i>Compositing</i> Karakter	86
Tabel 4.10 Hasil <i>Adding Sound and Audio</i> Karakter	90
Tabel 4.11 Pertanyaan Kuesioner	99
Tabel 4.12 Tabel Hasil Kuesioner	100
Tabel 4.13 Hasil Akhir Pengujian Masyarakat	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi Prinsip Kerja <i>Transmission</i> Hologram	16
Gambar 2.2 Susuna Optik pada <i>Rainbow</i> Hologram	18
Gambar 2.3 Definisi Multimedia	26
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian	49
Gambar 3.2 Metode Pengembangan Sistem	52
Gambar 4.1 <i>Tools Convert Modelling</i> Badan	67
Gambar 4.2 Menu <i>Editable Poly</i>	67
Gambar 4.3 Proses <i>Vertex Modelling</i> Badan	68
Gambar 4.4 Hasil Proses <i>Vertex Modelling</i> Badan	68
Gambar 4.5 Proses <i>Polygon Modelling</i> Badan	69
Gambar 4.6 Hasil Proses <i>Polygon Modelling</i> Badan	69
Gambar 4.7 Proses Penambahan <i>Edge Modelling</i> Kepala	70
Gambar 4.8 Proses Penggunaan <i>Tools Vertex Modelling</i>	70
Gambar 4.9 Proses Penggunaan <i>Tools Polygon Modelling</i>	71
Gambar 4.10 Hasil <i>Modelling</i> Karakter	71
Gambar 4.11 Hasil <i>Texturing</i> Karakter	74
Gambar 4.12 Proses <i>Lighting</i>	77
Gambar 4.13 Proses <i>Animation</i>	80
Gambar 4.14 Proses <i>Rendering</i>	83
Gambar 4.15 Proses <i>Compositing and Visual Effect Opening</i>	86
Gambar 4.16 Proses Menambahkan dan <i>Editing Sound and Audio</i>	89
Gambar 4.17 <i>Preview and Final dan Render</i>	91
Gambar 4.18 Proses unggah video animasi 3D hologram	92
Gambar 4.19 Visualisasi 3d Hologram Wayang Gagrag	93
Gambar 4.20 Visualisasi 3d Hologram Wayang Purwa	93
Gambar 4.21 Visualisasi 3d Hologram Wayang Semar	94
Gambar 4.22 Visualisasi 3d Hologram Wayang Pancasila	94
Gambar 4.23 Visualisasi 3d Hologram Wayang Suket	95

Gambar 4.24 Visualisasi 3d Hologram Topeng Kelana	95
Gambar 4.25 Visualisasi 3d Hologram Batu Asah	96
Gambar 4.26 Visualisasi 3d Hologram Batu Beliang	96
Gambar 4.27 Visualisasi 3d Hologram Batu Pipisan	97
Gambar 4.28 Visualisasi 3D Hologram Artefak Tulang	97



DAFTAR LAMPIRAN

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

