

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
RINGKASAN.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	9
1. Visualisasi.....	9
2. Hologram.....	9
3. Animasi.....	14
4. Media Informasi.....	17

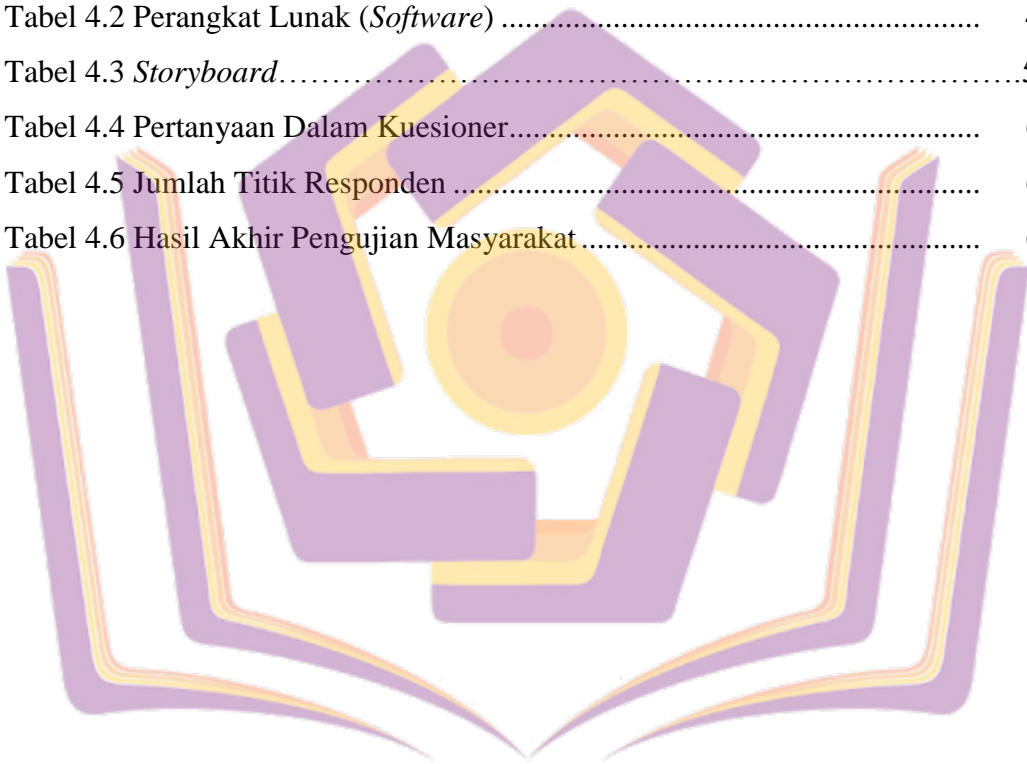
	5. <i>Low Poly</i>	17
	6. <i>Software</i> yang digunakan.....	19
	7. Metode Pengumpulan Data.....	26
	8. Metode Pengembangan Sistem Waterfall.....	28
	B. Penelitian Sebelumnya	34
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Waktu dan Penelitian	40
	B. Metode Pengumpulan Data	40
	C. Alat Dan Bahan Penelitian	41
	D. Konsep Penelitian.....	42
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	A. Konsep Penelitian.....	47
	1. Tahap Pra-Produksi	47
	a. Analisis Kebutuhan Sistem	47
	b. Ide Dan Konsep	51
	c. <i>Storyboard</i>	52
	d. <i>Dubbing</i>	54
	e. <i>Sound Effects</i>	55
	2. Tahap Produksi.....	55
	a. <i>Modelling</i>	55
	b. Pewarnaan.....	60
	c. <i>In Between</i>	61
	3. Tahap Pasca-Produksi	61
	a. Pengeditan	61
	b. <i>Rendering</i>	63
	c. <i>Pengujian</i>	62
	d. <i>Distribution</i>	70

BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	71
	B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

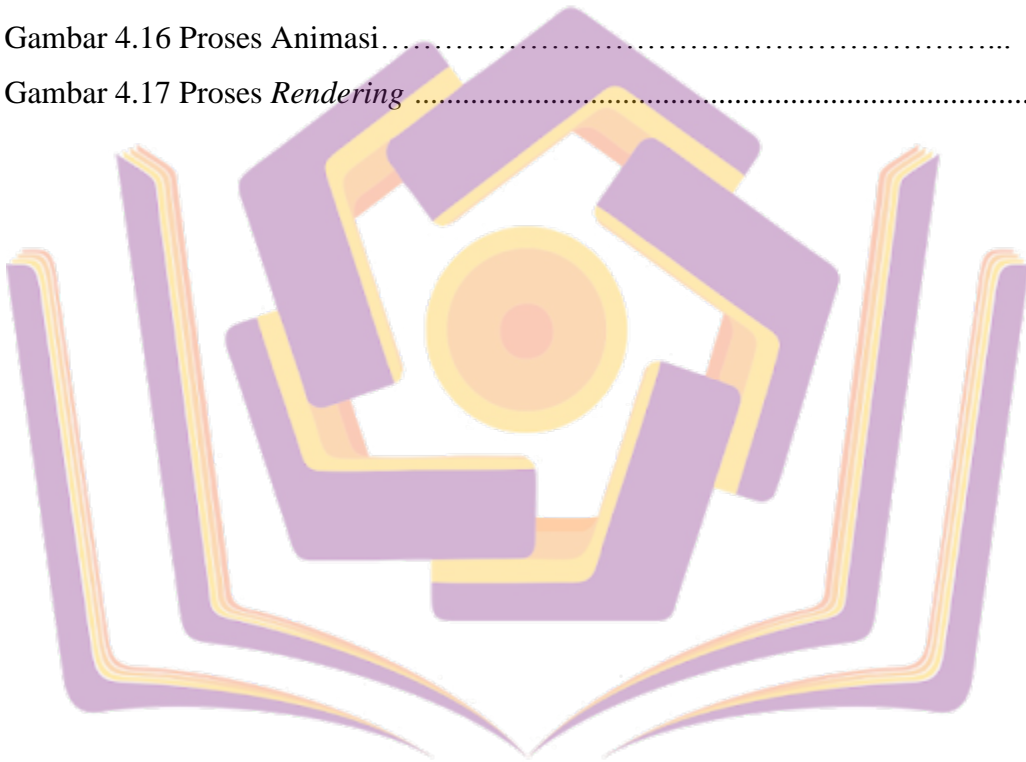
Tabel 1.1 Data Pengunjung.....	2
Tabel 2.1 Skala Likert.....	33
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	37
Tabel 4.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	48
Tabel 4.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	49
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i>	52
Tabel 4.4 Pertanyaan Dalam Kuesioner.....	64
Tabel 4.5 Jumlah Titik Responden	65
Tabel 4.6 Hasil Akhir Pengujian Masyarakat.....	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pemandu Wisata.....	3
Gambar 1.2 Kandang Hewan.....	4
Gambar 1.3 Papan Informasi.....	4
Gambar 2.1 Ilustrasi Prinsip Kerja <i>Transmission Hologram</i>	11
Gambar 2.2 Skema Kerja Hologram Tipe Refleksi	12
Gambar 2.3 Model 3D <i>Holographic Reflection</i>	13
Gambar 2.4 Model 3D <i>Holographic Reflection</i>	13
Gambar 2.5 Animasi 2D Si Nopal.....	15
Gambar 2.6 Animasi 2D Bona.....	15
Gambar 2.7 Animasi 3D Si Juki.....	16
Gambar 2.8 Komponen 3D Modelling.....	19
Gambar 2.9 Area Kerja 3ds Max 2014.....	20
Gambar 2.10 Area Kerja Adobe Premiere Pro CS6.....	23
Gambar 2.11 Area Kerja Adobe Audition CS6.....	25
Gambar 2.12 Metode Pengembangan Sistem.....	28
Gambar 2.13 Storyboard.....	30
Gambar 2.14 Contoh Kuesioner.....	33
Gambar 3.1 Metode Pengembangan Sistem	42
Gambar 4.1 Proses Pembuatan Piramid.....	50
Gambar 4.2 Proses Penyatuan Bahan Piramid.....	50
Gambar 4.3 Proses Pengambilan Dan Editing Suara.....	54
Gambar 4.4 Proses Pengambilan Dan Editing Suara.....	55
Gambar 4.5 <i>Object Box Modelling</i>	56
Gambar 4.6 <i>Tools Convert Modelling</i>	56
Gambar 4.7 <i>Menu Editable Poly</i>	57
Gambar 4.8 Proses <i>Vertex Modelling</i>	57

Gambar 4.9 Hasil Proses <i>Vertex Modelling</i>	58
Gambar 4.10 Proses <i>Polygon Modelling</i>	58
Gambar 4.11 Hasil Proses <i>Polygon Modelling</i>	59
Gambar 4.12 Proses Penambahan <i>Edge Modelling</i>	59
Gambar 4.13 Proses Penggunaan <i>Tools Vertex Modelling</i>	60
Gambar 4.14 Proses Penggunaan <i>Tools Polygon Modelling</i>	60
Gambar 4.15 Proses <i>In Between</i>	61
Gambar 4.16 Proses Animasi.....	62
Gambar 4.17 Proses <i>Rendering</i>	63



DAFTAR LAMPIRAN

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

