

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
ABSTRAK.....	ii
<i>ABSTRACT</i> .....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Hipotesa.....	2
<b>BAB II</b> .....	3
2.1 Penjelasan AR.....	3
2.1.1 Sejarah AR.....	3
2.1.2 AR Tracking Technology.....	4
2.1.3 Marker Tracking.....	4
2.2 Penjelasan Tentang Animasi.....	5
2.2.1 Pengertian Animasi.....	5
2.2.2 Perbedaan Animasi 2D dan Animasi 3D.....	5
2.2.3 Perkembangan Animasi di Berbagai Negara.....	6
2.3 Edukasi menggunakan Animasi.....	9
<b>BAB III PERANCANGAN SISTEM</b> .....	10
3.1 Metode Penelitian.....	10
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	10
3.2.1 Artikel.....	10
3.2.2 Kuisisioner.....	10
3.3 Tahap Produksi Animasi.....	10
3.4 Alur Kerja <i>Single Marker</i> .....	11

<b>BAB IV</b> .....	12
<b>4.1 Hasil Pengujian Cahaya terhadap Pendeteksian <i>Marker</i></b> .....	12
<b>4.2 Desain <i>Marker</i></b> .....	13
<b>4.2.1 Kondisi <i>Marker Full Colour</i> Menggunakan Jarak Minimal</b> .....	19
<b>4.2.2 Kondisi <i>Marker Full Colour</i> Menggunakan Jarak Maksimal</b> .....	21
<b>4.2.3 Kondisi <i>Marker Grayscale</i> Menggunakan Jarak Minimal</b> .....	23
<b>4.2.4 Kondisi <i>Marker Grayscale</i> Menggunakan Jarak Maksimal</b> .....	24
<b>4.3 Hasil Pengujian Sudut Pandang terhadap Pendeteksian <i>Marker</i></b> .....	26
<b>4.3.1 Kondisi <i>Marker Full Colour</i></b> .....	26
<b>4.4 Hasil Pengujian Jarak terhadap Pendeteksian <i>Marker</i></b> .....	30
<b>4.4.1 Kondisi <i>Marker Full Colour</i></b> .....	30
<b>4.4.2 Kondisi <i>Marker Grayscale</i></b> .....	32
<b>4.5 Kusioner pengujian animasi</b> .....	33
<b>4.6 Hasil penilaian dengan Expert Judgement</b> .....	40
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	41
<b>5.1. Simpulan</b> .....	41
<b>5.2. Saran</b> .....	41
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	42