

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Animasi Tradisional [36].....	7
Gambar 2. 2 <i>Praxinoscope</i> [10].....	8
Gambar 2. 3 <i>Squash And Stretch</i> [10].....	9
Gambar 2. 4 Desain Pergerakan Karakter <i>Spirited Away</i> [37].....	9
Gambar 2. 5 Karakter 2D Vs Karakter 3D [38].....	10
Gambar 2. 6 Perubahan Animasi 2D menuju Animasi 2D Digital [39].....	11
Gambar 2. 7 Grafik Perubahan Pengertian Materi Penelitian Katrin Soika [7].....	13
Gambar 2. 8 Diagram teori <i>Reality-virtuality continuum</i> [25].....	16
Gambar 2. 9 Diagram Gambaran Umum <i>Marker-Based AR</i> [40].....	18
Gambar 3.1 Gambaran Umum Sistem.....	22
Gambar 3.2 <i>Vuforia</i>	23
Gambar 3.3 Adobe After Effect.....	24
Gambar 3.5 <i>Storyboard II</i>	26
Gambar 3.4 <i>Storyboard</i>	26
Gambar 3.6 Pembuatan <i>Vector</i> Karakter	27
Gambar 3.7 Pembuatan Properti dan <i>Background</i>	27
Gambar 3.8 Pencocokan Properti dan Animasi	28
Gambar 3.9 <i>Rigging Puppet</i> Adobe After Effect.....	29
Gambar 3.10 Memasukkan <i>Sound</i> ke Animasi.....	29
Gambar 3.11 <i>Rendering</i> Animasi	30
Gambar 3.12 <i>Flowchart</i>	31
Gambar 3.13 Blok <i>Diagram</i>	32
Gambar 3.14 Rancangan <i>User Interface</i>	33
Gambar 3.15 <i>User Inteface</i> saat melihat maps	33
Gambar 3.16 User Interface saat Animasi dimainkan	34
Gambar 4. 1 Animasi I.....	35
Gambar 4. 2 Animasi II	35
Gambar 4. 3 StoryBoard 1	36
Gambar 4. 4 StoryBoard 2	36
Gambar 4. 5 Script Dialog.....	37
Gambar 4. 6 <i>Main Menu</i>	38
Gambar 4. 7 Tampilan <i>Map</i>	38
Gambar 4. 8 Pemutaran Animasi.....	39
Gambar 4. 9 Persentase Jawaban Pertanyaan 1	42
Gambar 4. 10 Persentase Jawaban Pertanyaan 2	42
Gambar 4. 11 Persentase Jawaban Pertanyaan 3	42
Gambar 4. 12 Persentase Jawaban Pertanyaan 4	43
Gambar 4. 13 Persentase Jawaban Pertanyaan 5	43
Gambar 4. 14 Persentase Jawaban Pertanyaan 6	43
Gambar 4. 15 Persentase Jawaban Pertanyaan 7	44
Gambar 4. 16 Persentase Jawaban Pertanyaan 8	44
Gambar 4. 17 Persentase Jawaban pertanyaan 9	44
Gambar 4. 18 <i>Main Menu I</i>	48

Gambar 4. 19 <i>Main Menu II</i>	49
Gambar 4. 20 <i>Pembacaan Koordinat</i>	49
Gambar 4. 21 <i>Model User di map</i>	50
Gambar 4. 22 <i>SDK Vuforia di Unity</i>	50