

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Animasi Tradisional Vs <i>Modern</i>	6
2.2 Perkembangan Animasi.....	7
2.3 Animasi 2D vs 3D.....	10
2.4 Animasi Untuk Edukasi	12
2.5 <i>Augmented Reality</i> dan Sejarahnya.....	15
2.6 <i>Marker-Based AR</i> vs <i>Marker-Less AR</i>	16
2.7 <i>Augmented Reality</i> untuk Edukasi & <i>Marker-Based AR</i>	18
2.8 <i>Location-Based Augmented Reality</i>	20
BAB III PERANCANGAN SISTEM.....	22
3.1 Gambaran Umum Sistem	22
3.2 Spesifikasi Kebutuhan Sistem.....	22
3.2.1 <i>Android</i>	22

3.2.2	<i>Unity 3D</i>	23
3.2.3	<i>Vuforia Augmented Reality SDK</i>	23
3.2.4	<i>Google Maps dan Mapbox</i>	24
3.2.5	<i>Adobe After Effect</i>	24
3.2.6	<i>Freepik</i>	25
3.2.7	<i>Adobe Illustration CS6</i>	25
3.3	Perancangan Animasi.....	25
3.3.1	Pembuatan StoryBoard.....	25
3.3.2	Pembuatan Karakter dan Properti.....	27
3.3.3	Penganimasian.....	28
3.4	Perancangan Aplikasi.....	31
3.4.1	<i>Flowchart</i>	31
3.4.2	Blok Diagram	32
3.4.3	Rancangan UI.....	33
3.3	Perancangan Pengujian	34
BAB IV PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI.....		35
4.1	Pengujian Animasi	35
4.2	Hasil Aplikasi.....	38
4.3	Pengujian Kuisisioner	39
4.3.1	Validitas Kuisisioner.....	40
4.4	Expert Judgement.....	47
4.5	Implementasi Aplikasi.....	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		52
5.1	Kesimpulan.....	52
5.2	Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA		53