

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Identifikasi masalah	4
1.3 Rumusan masalah	4
1.4 Ruang perancangan	4
1.5 Tujuan dan manfaat perancangan	5
1.5.1 Tujuan perancangan	5
1.5.2 Manfaat perancangan	5
1.6 Metode perancangan	6
1.6.1 Metode pengumpulan data	6
1.6.2 Metode analisis data	7
1.7 Kerangka perancangan	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Cagar budaya	10
2.1.1 Bangunan cagar budaya	11
2.2 Animasi 3D	12
2.2.1 3D modeling	12
2.2.2 3D Modeler	13
2.3 Augmented reality	14
2.3.1 Proses Augmented Reality	14
2.4 Landasan perancangan	15
2.4.1 Metode kualitatif	16

2.5	Teori pendukung.....	16
2.5.1	Pengertian media.....	16
2.6.2	Remaja.....	17
BAB III DATA DAN ANALISIS		19
3.1	Data objek.....	19
3.1.1	Data fenomena atau objek.....	19
3.2	Data observasi	20
3.3	Data hasil wawancara	24
3.5	Data khalayak	25
3.5.1	Geografis.....	25
3.5.2	Demografis.....	27
3.5.3	Psikografis	28
3.6	Data karya sejenis.....	28
3.6.1	Analisis data karya sejenis.....	28
3.6.2	Analisis Data Karya Sejenis.....	32
3.6.3	Tema Besar	34
3.6.4	<i>Keyword</i>	34
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		35
4.1	Konsep Perancangan	35
4.1.1	Ide.....	35
4.2	Konsep Kreatif	36
4.2.1	Konsep <i>3D Modeling</i>	36
4.2.2	Pembentukan <i>3D Modeling</i>	36
4.2.3	Klasifikasi model (<i>Hard surface model</i>).....	37
4.2.4	Pengayaan model.....	37
4.2.5	Tekstur	37
4.3	Konsep Media.....	37
4.3.1	<i>Augmented reality</i>	37
4.4	Konsep Pesan.....	38
4.5	Konsep Representasi.....	38
4.6	Proses produksi	39

4.6.1	Pra produksi	39
4.6.2	Produksi	41
4.6.3	Pasca produksi.....	48
4.7	Hasil perancangan.....	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		53
5.1	Kesimpulan.....	53
5.2	Saran	54
DAFTAR PUSTAKA		55