

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pemanfaatan CGI dalam virtual learning	8
Gambar 2. 2 Perbedaan antara AR, VR, dan MR	9
Gambar 2. 3 : Ilustrasi penggunaan Augmented Reality sebagai sarana belajar ...	10
Gambar 2. 4 Penggunaan augmented reality untuk keperluan marketing.....	11
Gambar 2. 5 Penggunaan Unity Engine dalam AR.....	11
Gambar 2. 6 Pengguna Vuforia AR	12
Gambar 2. 7 Teknologi Interactive Display	15
Gambar 2. 8 Teknologi holographic pada Jurassic Park	15
Gambar 2. 9 Teknologi holographic pada BMW Holoactive Touch	16
Gambar 2. 10 Teknologi holographic pada Hologram Multi-Pengguna.....	16
Gambar 2. 11 Teknologi holographic pada Hologram Interaktif.....	17
Gambar 2. 12 Touchscreen Display	18
Gambar 2. 13 Video wall display.....	20
Gambar 2. 14 Teknologi holographic pada Spatial Reality Display.....	21
Gambar 2. 15 Teknologi Konvensional Display	22
Gambar 2. 16 Museum Display	22
Gambar 2. 17 Stand Holder.....	23
Gambar 2. 18 Tripod	24
Gambar 2. 19 Pedestal case.....	24
Gambar 2. 20 Table case	25
Gambar 2. 21 Freestanding cases	25
Gambar 2. 22 Telescopic Mount.....	26
Gambar 2. 23 Antropometri tubuh manusia.....	28
Gambar 2. 24 Kayu MDF.....	32
Gambar 2. 25 Alumunium.....	32
Gambar 2. 26 PVC Board	33
Gambar 2. 27 Fiber	33
Gambar 2. 28 Kaca.....	34
Gambar 2. 29 Logo PT Telkom Indonesia.....	35

Gambar 2. 30 Penggunaan virtual reality pada internal telkom.....	35
Gambar 2. 31 Website Fisheries Cyber Center.....	36
Gambar 2. 32 Logo Blue Economy Network.....	37
Gambar 2. 33 Grafik hasil survey	38
Gambar 2. 34 Kuesioner dalam rangka validasi Samudra Virtual Learning	39
Gambar 2. 35 Hasil perolehan NPS Samudra Virtual Learning	40
Gambar 2. 36 Perbandingan nilai NPS rata-rata industry	40
Gambar 3. 1 Flowchart Perancangan	42
Gambar 3. 2 Scamper	45
Gambar 4. 1 Combine	54
Gambar 4. 2 Modify	54
Gambar 4. 3 Mood Board.....	55
Gambar 4. 4 Sketsa Alternatif.....	55
Gambar 4. 5 Gambar Teknik & Potongan.....	56
Gambar 4. 6 Modelling 3D	57
Gambar 4. 7 Render 3D	57