

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Definisi Operasional	4
1.6 Metode Pengerjaan	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 <i>Augmented Reality</i>	5
2.2 Unity (<i>Game Engine</i>)	5
2.3 Siklus Hidrologi.....	6
2.3.1 Tahapan Siklus Hidrologi Alami.....	6
2.3.2 Tahapan Siklus Hidrologi Perkotaan	8
2.3.3 Sumber Informasi dan Referensi	11
2.3.4 Infografik.....	12
2.3.5 Video Edukasi.....	19
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN	20
3.1 Konsep.....	20
3.2 Perancangan.....	20
3.3 Pengumpulan Bahan	27
3.3.1 <i>Package</i> dan <i>Tools</i>	27
3.3.2 Model 3D.....	28
3.3.3 Gambar 2D	29

3.3.4 Audio	29
3.3.5 <i>Font</i>	30
3.4 Pembuatan	30
3.5 Pengujian.....	39
3.6 Pendistribusian	39
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	40
4.1 Hasil Pengembangan.....	40
4.1.1 Menu Utama	40
4.1.2 Menu Model	42
4.1.3 <i>Scene</i> AR Siklus Air	43
4.1.4 Panel <i>Quiz</i>	51
4.1.5 Menu Pengaturan	52
4.1.6 Menu <i>Credits</i>	53
4.1.7 Fitur Berulang.....	55
4.2 Pengujian.....	57
BAB 5 KESIMPULAN	75
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	76