

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Bab 1 Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Ruang Lingkup Proyek Akhir.....	3
1.5 Metodologi Pengerjaan.....	4
1.6 Rencana Jadwal Pengerjaan.....	6
Bab 2 Tinjauan Pustaka	7
2.1 Solusi-solusi yang Telah Ada Sebelumnya	7
2.2 Teori Penunjang.....	8
2.2.1 <i>Augmented Reality</i>	8
2.2.2 Unity	8
2.2.3 Animasi.....	8
2.2.4 Perangkat Lunak AutoDesk Character Generator	9
2.2.5 Perangkat Lunak Mixamo.....	9
2.2.6 Android.....	10
Bab 3 Rencana Pengerjaan PA	11
3.1 Metodologi Pengerjaan.....	11
3.1.1 <i>Concept</i>	11
3.1.2 <i>Design</i>	11
3.1.3 <i>Material Collecting</i>	14
3.1.4 <i>Assembly</i>	16

3.1.4.1	Pembuatan Animasi Karakter Orang Bergerak	16
3.1.4.2	Pembuatan Animasi <i>Pop-up</i>	18
3.1.4.3	Pembuatan Animasi Rotasi	20
3.1.4.4	Pembuatan Animasi <i>Scaling</i>	20
3.1.4.5	Pembuatan Animasi Lampu Menyala	21
3.2	Jadwal Pengerjaan	23
Bab 4 Implementasi dan Pengujian.....		24
4.1	Revisi Aplikasi.....	24
4.2	Implementasi.....	24
4.2.1	Animasi Karakter Orang Bergerak	24
4.2.2	Animasi <i>Pop-up</i>	26
4.2.3	Animasi Rotasi.....	27
4.2.4	Animasi <i>Scaling</i>	28
4.2.5	Animasi Lampu Menyala.....	29
4.3	<i>Testing</i>	30
4.4	<i>Distribution</i>	32
Bab 5 Penutup.....		33
5.1	Kesimpulan	33
5.2	Saran	33
Daftar Pustaka.....		34
Lampiran		36