

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB 1</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Permasalahan .....	3
1.3 Ruang Lingkup .....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	5
1.5 Metode Penelitian .....	5
1.6 Kerangka Penelitian .....	8
1.7 Pembabakan .....	8
<b>BAB II</b> .....	<b>10</b>
<b>LANDASAN TEORI</b> .....	<b>10</b>
2.1 Mengumpulkan Data .....	10
2.2 Teori Multimedia .....	11
2.3 Elemen Multimedia .....	11
2.4 <i>Camera Shots</i> .....	14
2.5 <i>Camera Angles</i> .....	17
2.6 <i>Augmented Reality</i> .....	19
2.7 Teori Aplikasi .....	20
2.8 <i>UI &amp; UX</i> .....	22
2.9 Unity .....	22
<b>BAB III</b> .....	<b>24</b>
<b>DATA DAN ANALISIS</b> .....	<b>24</b>
3.1 Data Pemberi Proyek .....	24

3.2	Data Target Sasaran .....	26
3.3	Data Observasi .....	28
3.4	Data Kuesioner.....	39
3.5	Data Aplikasi Sejenis .....	48
3.6	Hasil Analisis .....	56
<b>BAB IV.....</b>		<b>59</b>
<b>KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....</b>		<b>59</b>
4.1	Konsep Perancangan .....	59
4.2	Konsep Kreatif.....	59
4.3	Konsep Pesan .....	61
4.4	Konsep Media .....	61
4.5	Pembuatan Model 3 Dimensi .....	64
4.6	Perancangan Aplikasi.....	66
4.7	Produk .....	71
4.8	Media Pendukung .....	71
4.9	Ujicoba Aplikasi ( <i>Usability Test</i> ) .....	72
4.10	Ujicoba Pengguna .....	74
4.11	Alur Produksi .....	74
<b>BAB V .....</b>		<b>81</b>
<b>PENUTUP .....</b>		<b>81</b>
5.1	Kesimpulan .....	81
5.2	Saran.....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>82</b>