

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRAK.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Batasan dan Ruang Lingkup Perancangan	4
E. Tujuan Perancangan	5
F. Metode Perancangan	6
1. Metode Perancangan.....	6
2. Metode Pengumpulan Data.....	7
G. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II.....	9
PERSPEKTIF TEORI.....	9
A. Tinjauan Umum.....	9

1. <i>Virtual Tour</i>	9
2. <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	10
3. Blender 3D.....	13
4. Pengertian dan Kegunaan Blender 3D.....	14
5. 3 Dimensi.....	18
6. Warna.....	18
7. Panorama	19
B. Tinjauan Khusus.....	21
1. Museum	21
2. Fungsi Museum	22
3. Jenis Museum	23
4. Museum MACAN	24
5. Biografi.....	25
BAB III	37
ANALISIS MASALAH.....	37
A. Data Lapangan.....	37
1. Perusahaan	37
B. Analisis SWOT	38
1. Analisis Swot.....	38
2. Kesimpulan <i>SWOT</i>	39
C. Analisis Khalayak Sasaran	39
1. Geografis.....	39
2. Demografis	39

3. Psikografis	40
4. Behavior.....	40
6. Kesimpulan Analisis Khalayak Sasaran	40
D. Analisis Persaingan dan Pesaing	41
E. Laporan Hasil Data Lainnya.....	42
1. Rangkuman Wawancara	42
2. Hasil Observasi	42
BAB IV	43
KONSEP PERANCANGAN	43
A. Fakta-Fakta Kunci dari hasil analisis data (Key Facts).....	43
B. Tujuan Perancangan (objective).....	44
C. Konsep Kreatif	44
D. Pra Produksi	45
E. Produksi.....	46
F. Pasca Produksi.....	53
BAB V	54
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL	54
A. Penggabungan Asset 3D.....	54
BAB VI.....	59
PENUTUP.....	59
A. Rangkuman.....	59
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	61

DAFTAR GAMBAR

Tabel 1.1 Metode Perancangan Tugas Akhir.....	6
Table 2.1 Multimedia Development Life Cycle	11
Gambar 3.1 Dots Obsession.....	28
Gambar 2.2 Great Gigantic Pumpkin.....	29
Gambar 2.3 Narcissus Garden	31
Gambar 2.3 Experiments in Japan	32
Gambar 2.4 Love Forever	33
Gambar 2.5 My Enternal Soul	34
Gambar 2.5 Infinity Mirrored Room.....	35
Gambar 2.6 Flower That Bloom at Midnight	36
Gambar 3.1 Logo Museum MACAN	37
Gambar 4.2 Analisis Persaingan dan Pesaing	41
Gambar 4.1 Denah Ruang Museum MACAN	45
Gambar 4.2 Modeling Great Gigantic Pumpkin	46
Gambar 4.3 Modeling Environment	47
Gambar 4.4 Modeling Narcissus Garden.....	47
Gambar 4.5 Modeling Statue	48
Gambar 4.6 Texturing Great Gigantic Pumpkin.....	48
Gambar 4.7 Texturing Environment	49
Gambar 4.8 Texturing Narcissus Garden.....	49
Gambar 4.9 Texturing Statue	50

Gambar 4.10 Lighting Environment 1	50
Gambar 4.11 Lighting Environment 2	51
Gambar 4.12 Lighting Narcissus Garden.....	51
Gambar 4.13 Camera Operation	52
Gambar 4.14 Panorama 360 JPEG.....	52
Gambar 5.1 Asset Environment 1	54
Gambar 5.2 Asset Environment 2	54
Gambar 5.3 Asset Environment 3	55
Gambar 5.4 Asset Environment 4	55
Gambar 5.5 Asset Environment 5	56
Gambar 5.6 Asset Environment 6	56
Gambar 5.7 Asset Great Gigantic Pumkin.....	57
Gambar 5.8 Asset Untitled Child.....	57
Gambar 5.9 Asset Statue.....	58
Gambar 5.10 Asset Environment.....	58