

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN TUGAS AKHIR	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah :	4
C. Rumusan Masalah :	4
D. Batasan dan Ruang Lingkup Perancangan.....	5
E. Tujuan Perancangan	5
F. Metode Perancangan	6
1. Metode Perancangan :	6
2. Metode Pengumpulan Data :	8
G. Sistematika Penulisan.....	9
BAB II	11
PERSPEKTIF TEORI.....	11
A. Tinjauan Umum	11
1. Augmented Reality.....	11
2. Sistem pada Augmented Reality.....	12
3. Teori Desain	14
4. Motion Graphic :	16
5. Animasi	17
B. Tinjauan Khusus	17

1. Museum.....	18
2. Biografi Hendra Gunawan.....	19
3. Lukisan Hendra Gunawan	21
C. Terminologi/Istilah.....	30
BAB III.....	31
DATA DAN ANALISIS MASALAH	31
A. DATA LAPANGAN:.....	31
1. Organisasi / perusahaan	31
2. Produk/Layanan/Gagasan	33
B. ANALISIS SWOT	34
1. Analisis SWOT	34
2. Kesimpulan SWOT	34
C. ANALISIS KHALAYAK SASARAN.....	35
D. ANALISIS PERSAINGAN DAN PESAING	36
E. ANALISIS LAIN	36
F. LAPORAN HASIL DATA LAINNYA	36
1. Grafik / tabel perhitungan hasil kuisisioner dan hasil analisisnya :	37
2. Laporan Hasil Observasi	42
BAB IV.....	47
KONSEP PERANCANGAN	47
A. Fakta-Fakta Kunci dari hasil analisis data (Key Facts).....	47
B. Tujuan Perancangan (objective)	48
C. Konsep kreatif	48
D. Pra produksi	49
E. Produksi	51
F. Paska produksi.	56
G. Testing dan evaluasi.....	58
BAB V	60
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL.....	60
1. Aku dan Istriku di Lonceng Kedua.....	60
2. Aing Dasamuka.....	62
3. Bunga Muara.....	64

4. Dua Belas Tahun belum Mandi.....	65
5. Pangeran Diponegoro Terluka.....	66
6. Pengorbanan Ibu.....	68
7. Menyisir sambil Menyusui.....	69
BAB IV.....	71
PENUTUP	71
A. Rangkuman	71
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	73

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. 1 Bagan Alur Metode Perancangan	6
--	---

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Aku dan Istriku di Lonceng Kedua	21
Gambar 2. 2 Aing Dasamuka	22
Gambar 2. 3 Bunga Muara	24
Gambar 2. 4 Dua Belah Tahun Tidak Mandi	26
Gambar 2. 5 Pangeran Diponegoro Terluka	27
Gambar 2. 6 Pengorbanan Ibu.....	28
Gambar 2. 7 Menyisir Sambil Menyusui	29
Gambar 3. 1 Logo Ciputra Artpreneur.....	31
Gambar 3. 2 Gambar Bagan Organisasi.....	32
Gambar 3. 3 Hasil Kuesioner 1	37
Gambar 3. 4 Hasil Kuesioner 2	38
Gambar 3. 5 Hasil Kuesioner 3	40
Gambar 3. 6 Hasil Kuesioner 4	41
Gambar 3. 7 Hasil Obervasi	46
Gambar 4. 1 Sketsa Flow Movement.....	51
Gambar 4. 2 Proses Pengeditan Pada Software Adobe Photoshop	53
Gambar 4. 3 Proses Pengeditan Pada Software Adobe After Effect	55
Gambar 4. 4 Proses Format Save	56
Gambar 4. 5 Proses Pengeditan Pada Software Spark AR.....	57
Gambar 4. 6 Proses Penambahan Audio Pada Software Spark AR	58
Gambar 4. 7 Proses Uji Coba Pada Perangkat	59
Gambar 5. 1 Hasil Video Live Painting Aku dan Istriku di Lonceng Kedua	61
Gambar 5. 2 Hasil Video Live Painting Aing Dasamuka	63
Gambar 5. 3 Hasil Video Live Painting Bunga Muara	64
Gambar 5. 4 Hasil Video Live Painting Dua Belas Tahun Belum Mandi	65
Gambar 5. 5 Hasil Video Live Painting Pangeran Diponegoro Terluka.....	67
Gambar 5. 6 Hasil Video Live Painting Pengorbanan Ibu.....	68
Gambar 5. 7 Hasil Video Live Painting Menyisir Sambil Menyusui	70