



DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xi
I PENDAHULUAN	12
1.1 Latar Belakang	12
1.2 Rumusan Masalah	12
1.3 Tujuan	13
1.4 Manfaat	13
1.5 Ruang Lingkup	13
II METODE	13
2.1 Lokasi dan Waktu PKL	13
2.2 Metode Bidang Kajian	13
III KEADAAN UMUM PERUSAHAAN	16
3.1 Sejarah	16
3.2 Visi dan Misi	16
3.3 Struktur Organisasi	17
3.4 Fungsi dan Tujuan	18
IV HASIL DAN PEMBAHASAN	18
4.1 <i>Concept Art</i>	18
4.2 Pembuatan Produk Augmented Reality	32
V SIMPULAN DAN SARAN	47
5.1 Simpulan	47
5.2 Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	47





DAFTAR TABEL

1	Tabel ikon <i>ebook</i>	19
2	Elemen visual	21
3	<i>Visual hierarchy</i>	22
4	Desain <i>ebook</i>	23
5	Naskah manfaat buah dan sayur	28
6	<i>Tools</i> yang digunakan di cinema 4D	32
7	Tampilan proses perancangan 3 dimensi	33
8	Gambar <i>Marker</i>	38

DAFTAR GAMBAR

1	Tahapan Pembuatan aplikasi dan <i>ebook</i>	14
2	Struktur organisasi BBP2TP	17
3	Badan pengurus BBP2TP	17
4	Desain tata letak isi <i>ebook</i>	20
5	Desain <i>ebook</i>	23
6	Aset <i>ebook</i>	28
7	Proses <i>editing audio</i>	32
8	<i>License key vuforia</i>	38
9	<i>Database target manager</i>	43
10	<i>Scene 1</i>	43
11	<i>Scene 2</i>	44
12	<i>Scene 3</i>	44
13	<i>Scene 4</i>	45
14	<i>Scene 5</i>	45
15	<i>Scene 6</i>	46
16	Tahapan <i>build</i> aplikasi	46

