

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. 1 Hasil Wawancara Pemahaman Bangunan Apung	5
Gambar 2. 1 Cara Kerja <i>Augmented Reality</i>	28
Gambar 2. 2 Perbedaan Utama AR dan VR.....	29
Gambar 2. 3 Logo Trimble SketchUp.....	31
Gambar 2. 4 Tampilan Lembar Kerja SketchUp.....	32
Gambar 2. 5 Macam <i>Tools</i> pada <i>Large Tool Set</i> SketchUp.....	33
Gambar 2. 6 Logo Blender.....	35
Gambar 2. 7 Tampilan <i>Home</i> Blender.....	36
Gambar 2. 8 Tampilan Lembar Kerja Blender	36
Gambar 2. 9 Logo Assemblr Studio.....	37
Gambar 2. 10 Tampilan Laman Awal Assemblr Studio Versi <i>Web</i>	37
Gambar 2. 11 Tampilan Laman Awal Assemblr Studio Versi <i>Mobile</i>	38
Gambar 2. 12 Aset <i>3D Objects</i> yang Tersedia di Assemblr Studio.....	39
Gambar 2. 13 Aset <i>Custom 3D Objects</i>	39
Gambar 2. 14 Jendela <i>Publish Setting</i>	40
Gambar 2. 15 Jendela Penawaran <i>Upgrade Plan</i>	41
Gambar 2. 16 Tampilan Laman Kerja Assemblr Studio	42
Gambar 2. 17 Fitur-Fitur Utama pada Assemblr Studio	42
Gambar 2. 18 Fitur-Fitur untuk Mengatur Objek.....	43
Gambar 2. 19 Fitur <i>Scene</i>	44
Gambar 2. 20 Tombol <i>Add Interactivity</i>	45
Gambar 2. 21 Pilihan pada Fitur <i>Custom Interaction</i>	45
Gambar 2. 22 Pilihan <i>Switch Scene</i> dan <i>Open URL</i> pada Fitur <i>Custom Interaction</i>	46
Gambar 2. 23 Rumah Apung dengan Fondasi Rakit.....	49
Gambar 2. 24 Bagian-Bagian Struktur Rumah Apung	50
Gambar 2. 25 Masjid Terapung Amirul Mukminin.....	54
Gambar 2. 26 Masjid Terapung Painan di Sumatra Barat.....	54
Gambar 2. 27 Diagram Alur Pengembangan dengan Model 4D	59

Gambar 3. 1 Diagram Alur Penelitian.....	70
Gambar 3. 2 Rencana <i>Layout Scene</i> 1.....	74
Gambar 3. 3 Rencana <i>Layout Scene</i> 2.....	74
Gambar 3. 4 Rencana <i>Layout Scene</i> 3.....	75
Gambar 3. 5 Rencana <i>Layout Scene</i> 4.....	75
Gambar 3. 6 Rencana <i>Layout Scene</i> 5.....	75
Gambar 3. 7 Rencana <i>Layout Scene</i> 6.....	76
Gambar 4. 1 Kesudahan Mahasiswa Mengambil Mata Kuliah KBG	86
Gambar 4. 2 Media Pembelajaran Yang Digunakan Oleh Dosen	86
Gambar 4. 3 Pengetahuan Tentang Konstruksi Bangunan Apung	87
Gambar 4. 4 Frekuensi Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Mahasiswa.....	88
Gambar 4. 5 Jenis Media Pembelajaran Yang Efektif Menurut Mahasiswa	89
Gambar 4. 6 Pengetahuan Mahasiswa Tentang Teknologi AR	90
Gambar 4. 7 Ketertarikan Mahasiswa dengan AR Konstruksi Bangunan Apung.	90
Gambar 4. 8 Denah Bangunan Mushola Apung.....	95
Gambar 4. 9 Tampak Depan Arsitektural Bangunan Mushola Apung	96
Gambar 4. 10 Tampak Isometri Arsitektural Bangunan Mushola Apung	97
Gambar 4. 11 Tampak Potongan Bangunan Mushola Apung	97
Gambar 4. 12 Tampak Depan Struktural Bangunan Mushola Apung.....	98
Gambar 4. 13 Tampak Isometri Struktural Bangunan Mushola Apung	98
Gambar 4. 14 Pemodelan Detail Struktur Bangunan Berdasarkan Warna.....	99
Gambar 4. 15 Bagian <i>Sub-Structure</i>	101
Gambar 4. 16 Bagian <i>Mid-Structure</i>	101
Gambar 4. 17 Bagian <i>Upper-Structure</i>	101
Gambar 4. 18 Model <i>Terrain</i> Pesisir Pantai	102
Gambar 4. 19 Model Mushola yang Siap di <i>Export</i>	103
Gambar 4. 20 Pilih <i>Import</i> lalu SketchUp (.skp)	103
Gambar 4. 21 Pilih <i>File</i> SketchUp lalu klik <i>Import</i> SKP.....	104
Gambar 4. 22 Pilih <i>Export</i> ke glTF 2.0	104
Gambar 4. 23 Atur format lalu klik <i>Export</i> glTF 2.0	105
Gambar 4. 24 Hasil <i>Export File</i> .GLB	105

Gambar 4. 25 Tampilan <i>Import Custom 3D Object</i>	106
Gambar 4. 26 Pilih Objek Yang Akan Di- <i>Import</i>	106
Gambar 4. 27 Laman <i>Object Settings</i>	107
Gambar 4. 28 Laman <i>Thumbnail Settings</i>	107
Gambar 4. 29 Proses <i>Uploading</i>	107
Gambar 4. 30 Aset Sukses Diunggah.....	108
Gambar 4. 31 Objek <i>Custom 3D</i> yang Siap Digunakan.....	108
Gambar 4. 32 Hasil <i>Scene 1</i>	109
Gambar 4. 33 Hasil <i>Scene 2</i>	109
Gambar 4. 34 Hasil <i>Scene 3</i>	109
Gambar 4. 35 Hasil <i>Scene 4</i>	110
Gambar 4. 36 Hasil <i>Scene 5</i>	110
Gambar 4. 37 Hasil <i>Scene 6</i>	110
Gambar 4. 38 Kode QR Yang Siap Dipindai	111
Gambar 4. 39 Hasil Produk <i>Scene 1</i>	112
Gambar 4. 40 Hasil Produk <i>Scene 2</i>	112
Gambar 4. 41 Hasil Produk <i>Scene 3</i>	112
Gambar 4. 42 Hasil Produk <i>Scene 4</i>	113
Gambar 4. 43 Hasil Produk <i>Scene 5</i>	113
Gambar 4. 44 Hasil Produk <i>Scene 6</i>	113
Gambar 4. 45 <i>Scene 1 Homepage</i>	123
Gambar 4. 46 <i>Scene 1 Homepage</i> dengan Deskripsi Media	123
Gambar 4. 47 <i>Scene 2</i> Petunjuk Penggunaan.....	124
Gambar 4. 48 <i>Scene 3</i> Profil Kreator	124
Gambar 4. 49 <i>Scene 4</i> Deskripsi Mata Kuliah & CP	124
Gambar 4. 50 <i>Scene 5</i> Materi Pembelajaran	125
Gambar 4. 51 <i>Scene 6</i> Materi Pembelajaran	125
Gambar 4. 52 <i>Scene 7</i> Materi Pembelajaran	125
Gambar 4. 53 <i>Scene 8</i> Materi Pembelajaran	126
Gambar 4. 54 <i>Scene 9</i> Bentuk Arsitektural	126
Gambar 4. 55 <i>Scene 10</i> Bentuk Struktural	126

Gambar 4. 56 <i>Scene 11 Detail Sub Structure</i>	127
Gambar 4. 57 <i>Scene 12 Detail Mid Structure</i>	127
Gambar 4. 58 <i>Scene 13 Detail Upper Structure</i>	127
Gambar 4. 59 <i>Scene 14 Struktur Detail Keseluruhan</i>	128
Gambar 4. 60 <i>Custom Marker Berupa Gambar Render Mushola Apung</i>	128
Gambar 4. 61 <i>Poster dengan Gambar Render Mushola Apung</i>	129