

DAFTAR ISI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN TUGAS	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I	
I.1. Latar Belakang	1
I.2. Perumusan Masalah dan Batasan Masalah	3
I.3. Tujuan	4
I.4. Manfaat	4
BAB II	5
BAB III	
III.1. Perangkat untuk Menghasilkan Bayangan	9
III.2. Teknik Penayangan Stereoskopik	9
III.3. <i>Inverse-Square Law</i>	12
III.4. Simulasi Pembentukan Citra Bayangan Stereoskopik	14
III.5. Citra Digital	17
III.6. Teknik Manipulasi Gerak Wayang	19
BAB IV	
IV.1. Alat dan Bahan Penelitian	20

IV.2. Tata Laksana Penelitian.....	20
IV.2.1. Studi Literatur.....	21
IV.2.2. Penyusunan Model Matematika	21
IV.2.3. Penyusunan Simulasi Komputer	22
IV.3. Rencana Analisis Hasil.....	26
 BAB V	
V.1. Pembuatan Simulasi Pembentukan Citra Bayangan Wayang Kulit Stereoskopik dengan Lampu 1D dan 2D Menggunakan Piranti Lunak Scilab	27
V.2. Hasil Simulasi dengan Variasi Dimensi Lampu	
V.2.1. Simulasi dengan Lampu 0D.....	32
V.2.2. Simulasi dengan Lampu 1D.....	37
V.2.3. Simulasi dengan Lampu 2D.....	47
V.3. Hasil Simulasi dengan Variasi Posisi Wayang Kulit	
V.3.1. Posisi Wayang 0,1 di Belakang Layar	52
V.3.2. Posisi Wayang 0,3 di Belakang Layar	52
V.3.3. Posisi Wayang 0,5 di Belakang Layar	53
V.3.4. Posisi Wayang 0,7 di Belakang Layar	54
V.4. Hasil Simulasi dengan Variasi Intensitas Lampu	
V.4.1. Intensitas Lampu 1.000.....	58
V.4.2. Intensitas Lampu 3.000.....	59
V.4.3. Intensitas Lampu 10.000.....	59
V.4.4. Intensitas Lampu 100.000.....	60
V.5. Perkiraan Penerapan Penggunaan Sumber Cahaya <i>Non Point-Like</i>	60
 BAB VI	
VI.1. Kesimpulan.....	63

VI.2. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN A	66
LAMPIRAN B	70