

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	ii
PRAKATA	iii
ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN	v
ABSTRACT	vi
INTISARI	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BABI PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan masalah	2
1.3 Keaslian penelitian	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	4
2.1 Tinjauan Pustaka	4
2.2 Landasan Teori	6
2.2.1 Rekonstruksi Tiga Dimensi (3D)	6
2.2.1.1 Triangulasi	8
A. Stereo (Pasif)	8
B. Struktur dari gerakan (<i>structure from motion</i>)	8
2.2.1.2 Triangulasi Aktif	9
2.2.1.3 <i>Time-of-Flight</i>	10
2.2.1.4 Pembentukan dari Bayangan dan Photmetric Stereo	10
2.2.1.5 Pembentukan dari tekstur dan kontur	11
2.2.1.6 Pembentukan dari <i>Defocus</i>	12
2.2.1.7 Pembentukan dari siluet (<i>shape from Shilhouttes</i>)	12
2.2.1.8 Teknik Hibrid	12
2.2.2 Ekstraksi Fitur menggunakan Algoritma SIFT	13
2.2.3 Algoritma <i>Ball Pivoting</i>	19
2.2.4 Histogram Citra <i>Grayscale</i>	22
2.3 Hipotesis	24
BAB III METODOLOGI	26
3.1 Alat dan Bahan	26
3.1.1 Alat	26

3.1.2	Bahan	26
3.2	Jalannya Penelitian	298
3.3	Perancangan Sistem	31
3.4	Cara Analisis	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		36
4.1	Hasil Segmentasi Citra dan Ekstraksi Fitur	35
4.1.1	Segmentasi dan Ekstraksi Fitur Citra Relief Buatan	35
4.1.2	Segmentasi dan Ekstraksi Fitur Citra Relief Candi	36
4.2	Hasil Penyusunan <i>Point Cloud</i>	39
4.3	Hasil Rekonstruksi Relief	40
4.3.1	Rekonstruksi Citra Relief Buatan	40
4.3.2	Rekonstruksi Citra Relief Candi	42
4.3.3	Kelebihan dan Kekurangan Metode Rekonstruksi	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		51
5.1	Kesimpulan	51
5.2	Saran	51
DAFTAR PUSTAKA		50
LAMPIRAN		55