

DAFTAR ISI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMBANG	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang	1
I.2. Rumusan Masalah.....	3
I.3. Tujuan	3
I.4. Batasan Masalah	3
I.5. Manfaat Penelitian	3
BAB II.....	4
TINJAUAN PUSTAKA	4
II.1. <i>Virtual Reality</i>	4
II.2. <i>Virtual Reality</i> Pada <i>Smartphone</i>	5
II.3. <i>Media playback</i> Pada <i>Android</i>	6
II.4. Pengolahan Stimulus Audio	6
II.5. Simulasi <i>Virtual Reality</i>	7
BAB III	8
DASAR TEORI	8
III.1. <i>Virtual Reality</i>	8
III.2. <i>Video 360°</i>	8
III.3. <i>Youtube</i>	9
III.4. <i>Website Virtual Reality</i>	10
III.5. <i>Unity Game Engine</i>	11

III.6. Suara Spasial	11
III.7. Teknik Perekaman Suara Spasial	12
III.8. Teknik Reproduksi Suara Spasial	14
III.9. <i>Head Related Transfer Function</i> (HRTF)	15
III.10. Skala <i>Likert</i>	16
BAB IV	17
PELAKSANAAN PENELITIAN	17
IV.1. Bahan Penelitian	17
IV.2. Tata Laksana Penelitian	17
IV.3. Studi Literatur	18
IV.4. Pengambilan Stimulus	18
IV.5. Pengolahan Stimulus.....	18
IV.5.1. Pengelolaan Stimulus Visual.....	19
IV.5.2. Pengelolaan Stimulus Audio	20
IV.5.3. Proses Pembangunan Media <i>Playback Youtube</i>	21
IV.5.4. Proses Pembangunan <i>WEB VR</i>	22
IV.5.5. Proses Pembangunan Aplikasi berbasis <i>Unity Game Engine</i>	23
IV.6. Formulasi Kuesioner	24
IV.7. Pengambilan Data Responden	24
IV.8. Analisis Hasil	24
BAB V.....	26
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	26
V.1. Alat Penelitian	26
V.1.1. Perangkat <i>Smartphone</i>	26
V.1.2. Perangkat Audio <i>Headphone</i>	27
V.1.3. Perangkat VR Glass	28
V.1.4. Perangkat Perekam.....	29
V.1.5. Perangkat lunak pendukung	30
V.2. Permasalahan dan Solusi Proses Pembangunan Aplikasi	31
V.2.1. <i>Youtube</i>	31
V.2.2. <i>WEB Virtual Reality</i>	32
V.2.3. Aplikasi Berbasis <i>Unity Game Engine</i>	33



V.3. Hasil Pengolahan dan Pengujian Media <i>Playback</i>	33
V.3.1. Hasil Lingkungan Virtual.....	34
V.3.2. Kompatibilitas <i>Smartphone</i>	37
V.4. Hasil Pengambilan Data Responden	44
V.4.1. Biodata Responden.....	44
V.3.3. Data Pengalaman Penggunaan	45
V.3.4. Pengurutan Peringkat oleh Responden.....	53
V.5. Evaluasi Media <i>Playback</i>	53
BAB VI	55
KESIMPULAN DAN SARAN.....	55
VI.1. Kesimpulan	55
VI.2. SARAN	56
DAFTAR PUSTAKA	57