

DAFTAR ISI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xvii
INTISARI	xx
ABSTRACT.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Rumusan Masalah.....	4
I.3 Tujuan Penelitian	4
I.4 Batasan Masalah	4
I.5 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
II.1 <i>Virtual Reality</i>	5
II.2 Low-Cost Virtual Reality	6
II.3 Kualitas Media.....	6
II.4 Akustik Virtual dalam <i>Virtual Reality</i>	7
II.5 Karakter Lingkungan Akustik.....	7
II.6 Metode Pengambilan dan Pengolahan Data.....	8
II.7 <i>Virtual Reality</i> dalam Pariwisata.....	8
BAB III DASAR TEORI.....	11
III.1 <i>Virtual Reality</i>	11
III.2 Tingkat <i>Immersive</i> dalam <i>Virtual Reality</i>	12
III.3 Low-Cost Virtual Reality	13
III.4 Video 360°.....	14
III.5 Girooskop.....	15



III.6	Cahaya dan Optik.....	17
III.6.1	Cahaya	17
III.6.2	Lensa.....	18
III.6.3	<i>Optical Aberrations</i>	19
III.6.4	Mata Manusia.....	21
III.6.5	Persepsi Kedalaman	22
III.6.6	Persepsi Pergerakan	27
III.6.7	Persepsi Warna.....	30
III.7	Multimedia.....	31
III.8	Akustik Virtual.....	32
III.9	Teknik perekaman Akustik Virtual.....	33
III.10	Teknik Reproduksi Suara Akustik Virtual.....	36
III.11	Pengolahan Sinyal.....	37
III.11.1	Audio.....	38
III.11.2	Mikrofon	39
III.11.3	Video	40
III.11.4	Domain Waktu dan Domain Frekuensi.....	42
III.11.5	Fourier Transform dan Inverse Fourier Transform.....	43
III.11.6	Discrete Fourier Transform dan Inverse Discrete Fourier Transform.....	43
III.11.7	Fast Fourier Transform.....	44
III.12	Operasi Sinyal	45
III.12.1	<i>Time Shifting</i>	45
III.12.2	<i>Amplitude Scaling of Signals</i>	46
III.12.3	<i>Addition of Signals</i>	46
III.13	Skala Likert.....	47
BAB IV	PELAKSANAAN PENELITIAN	48
IV.1	Alat dan Bahan Penelitian	48
IV.1.1	Alat Penelitian	48
IV.1.2	Bahan Penelitian	49
IV.2	Tata Laksana Penelitian.....	50



IV.3	Studi Literatur.....	51
IV.4	Pengambilan Stimulus Mentah	51
IV.4.1	Penentuan Titik Perekaman	51
IV.4.2	Perekaman.....	58
IV.5	Pembuatan <i>Virtual Environment</i>	62
IV.6	Rencana Analisis Hasil.....	67
IV.6.1	Analisis Alat Rekam	67
IV.6.2	Analisis Kualitas <i>Virtual Environment</i>	74
BAB V	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	77
V.1	Hasil Pengambilan Stimulus Mentah.....	77
V.2	Hasil <i>Virtual Environment</i> Kawasan Malioboro	77
V.3	Hasil Analisis Kualitas Alat Rekam.....	78
V.4	Hasil Analisis Kualitas <i>Virtual Environment</i>	95
V.4.1	Data Demografi Responden.....	95
V.4.2	Data Tingkat Kualitas Media Pemutar	96
V.4.3	Distorsi Visual.....	99
V.5	Evaluasi Sistem dan Interpretasinya.....	104
BAB VI	KESIMPULAN DAN SARAN.....	106
VI.1	Kesimpulan.....	106
VI.2	Saran	107
	DAFTAR PUSTAKA.....	108
	LAMPIRAN A KUESIONER PENELITIAN	117
	LAMPIRAN B SPESIFIKASI ALAT PENELITIAN.....	120

