

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I – PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Identifikasi Masalah.....	4
I.3 Rumusan Masalah.....	4
I.4 Tujuan Penelitian	4
I.5 Manfaat Penelitian	4
I.6 Keaslian Penelitian.....	6



BAB II – TINJAUAN PUSTAKA	11
II.1 Presentasi Arsitektur	11
II.1.1 Media Komunikasi Arsitektur	12
II.2 Komunikasi	22
II.2.1 Komunikasi Visual	24
II.2.2 Interaktifitas	27
II.2.3 Persepsi	29
II.3 Kajian Pustaka	32
II.3.1 Kerangka Berpikir	33
II.3.2 Landasan Teori	34
BAB III – METODE PENELITIAN	35
III.1 Deskripsi Penelitian	35
III.2 Desain Penelitian	35
III.2.1 Alat Penelitian	36
III.2.2 Variabel Penelitian	37
III.2.3 Objek Penelitian	38
III.2.4 Subyek Penelitian	46
III.2.5 Desain Kuesioner	46
III.2.6 Desain Eksperimen	54
III.3 Tahapan Penelitian	56
III.3.1 Tahap Persiapan Penelitian	58
III.3.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian	59
III.3.3 Tahap Analisis Data	59
BAB IV – PELAKSANAAN DAN ANALISIS DATA PENELITIAN.....	60
IV.1 Simulasi dan Eksperimen.....	60
IV.2 Lokasi dan Data Responden Penelitian.....	61



IV.3	Analisis Data Hasil Penelitian	65
IV.3.1	Analisis Urutan Simulasi	66
IV.3.2	Analisis Data Berdasarkan Responden	70
IV.3.3	Analisis Media	74
IV.4	Hasil dan Diskusi	77
BAB V – KESIMPULAN DAN SARAN.....		81
V.1	Kesimpulan	81
V.2	Saran	82
DAFTAR PUSTAKA.....		84
LAMPIRAN.....		90
	Data Responden	90
	Lembar Kuesioner.....	91
	Halaman – 1. Instruksi Penelitian Media Grafis.....	91
	Halaman – 2. Instruksi Pengisian Kuesioner A (Grafis) oleh Peneliti	92
	Halaman – 1. Data Diri kuesioner A – Media Grafis	93
	Halaman – 2. Instruksi Pengisian Kuesioner A – Media Grafis.....	94
	Halaman – 3. Pasangan Kata Kuesioner A – Media Grafis.....	95
	Halaman – 4. Pasangan Kata Kuesioner A – Media Grafis.....	96
	Halaman – 1. Instruksi Penelitian Media VR.....	97
	Halaman – 2. Instruksi Penggunaan Alat VR.....	98
	Halaman – 3. Instruksi Pengisian Kuesioner B (VR) oleh Peneliti.....	99
	Halaman – 1. Data Diri kuesioner B – Media VR.....	100
	Halaman – 2. Instruksi Penggunaan Alat VR.....	101
	Halaman – 3. Instruksi Pengisian Kuesioner B (VR).....	102
	Halaman – 4. Pasangan Kata Kuesioner B – Media VR.....	103
	Halaman – 5. Pasangan Kata Kuesioner B – Media VR.....	104
	Data Kuesioner.....	105



Kelompok A – Media Grafis.....	105
Kelompok A – Media VR.....	106
Kelompok B – Media Grafis.....	107
Kelompok B – Media VR.....	108
Kelompok C – Media Grafis.....	109
Kelompok C – Media VR.....	110
Kelompok D – Media Grafis.....	111
Kelompok D – Media VR.....	112
Uji Statistik.....	113
Uji Dua Sampel Tidak Berhubungan pada Kelompok Arsitektur.....	113
Uji Dua Sampel Tidak Berhubungan pada Kelompok Non Arsitektur.....	114
Uji Dua Sampel Tidak Berhubungan antara Mahasiswa Arsitektur dengan Non Arsitektur.....	115
Uji Homogenitas pada analisis media grafis dengan VR.....	116
Uji Anova pada analisis media grafis dengan VR.....	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. The Church of Light Karya Tadao Ando	2
Gambar 1. 2. Diagram Komunikasi	3
Gambar 1. 3. Indikator dalam <i>Telepresence</i>	14
Gambar 1. 4. Diagram Komunikasi	23
Gambar 1. 5. Kerangka Berpikir untuk Perumusan Landasan Teori	33
Gambar 2. 1. <i>Giotto's painting in the Arena Chapel</i>	16
Gambar 2. 2. Dasar Perspektif	17
Gambar 2. 3. Pengguna Simulasi Virtual Reality	18
Gambar 2. 4. Dua Model Media Komunikasi	20
Gambar 2. 5. Virtual Reality untuk simulator terbang.....	21
Gambar 2. 6. <i>Head Mounted Display (HMD)</i>	22
Gambar 3. 1. Foto Ruang Gereja Utama <i>The Church of Light</i>	39
Gambar 3. 2. Siteplan The Church of Light.....	41
Gambar 3. 3. Perspektif linear menghadap kearah selatan	44
Gambar 3. 4. Desain Interaktifitas Media Grafis	55
Gambar 3. 5. Desain Interaktifitas Media VR	55
Gambar 3. 6. Simulasi Ruang Gereja Utama <i>The Church of Light</i> dengan SketchUp dan Vray .	56
Gambar 3. 7. Simulasi VR Ruang Gereja Utama <i>The Church of Light</i> Menggunakan Unity 3D.	56
Gambar 4. 1. Simulasi Ruang The Church of Light Menggunakan Vray SketchUp.....	60
Gambar 4. 2. Desain Layout Pelaksanaan Penelitian	61
Gambar 4. 3. Pelaksanaan Penelitian di <i>Jogja Digital Valley</i>	62
Gambar 4. 4. Dokumentasi Responden sedang Mengikuti Penelitian.....	63
Gambar 4. 5. Rata – Rata Berdasarkan Urutan Simulasi Grafis Kelompok Arsitektur.....	66
Gambar 4. 6. Rata – Rata Berdasarkan Urutan Simulasi VR Kelompok Arsitektur.....	67
Gambar 4. 7. Rata – Rata Berdasarkan Urutan Simulasi Grafis Kelompok Non Arsitektur	68
Gambar 4. 8. Rata – Rata Berdasarkan Urutan Simulasi VR Kelompok Non Arsitektur	69
Gambar 4. 9. Rata – Rata Persepsi Mahasiswa Arsitektur dan Non Arsitektur.....	71
Gambar 4. 10. Rata – Rata Media Grafis dan VR Seluruh Responden	75

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1. Kajian Penelitian Tentang Persepsi melalui Media Komunikasi.....	6
Tabel 1. 2. Matriks Penelitian tentang Persepsi dan Media Komunikasi	10
Tabel 2. 1. Fase Pekerjaan Arsitek.....	12
Tabel 3. 1. Tabel Variabel Terikat	37
Tabel 3. 2. List Skala Penilaian Mendeskripsikan Politikus.....	47
Tabel 3. 3. Format Desain Kuesioner Skala Semantic Differensial	47
Tabel 3. 4. List Skala Penilaian Persepsi	48
Tabel 3. 5. List Skala Penilaian <i>Openness</i> dan <i>Spaciousness</i>	48
Tabel 3. 6. List Skala Penilaian Impresi Subjektif tentang Pencahayaan	48
Tabel 3. 7. Tabel Pasangan Kata Kuesioner	51
Tabel 4. 1. Kumpulan Persepsi Ruang The Church Of Light Berdasarkan Studi Literatur	63
Tabel 4. 2. Hasil Uji Statistik Simulasi Grafis Kelompok Arsitektur.....	67
Tabel 4. 3. Hasil Uji Statistik Simulasi Grafis Kelompok Non Arsitektur.....	69
Tabel 4. 4. Hasil Uji Statistik Simulasi VR Kelompok Non Arsitektur.....	70
Tabel 4. 5. Komparasi Urutan Simulasi dengan Kelompok Arsitektur dan Non Arsitektur	70
Tabel 4. 6. Nilai Persepsi yang Signifikan melalui Media Grafis antar Kelompok.....	72
Tabel 4. 7. Nilai Persepsi yang Signifikan melalui Media VR antar Kelompok.....	73
Tabel 4. 8. Hasil Uji Anova Media Grafis dengan VR Seluruh Responden	76
Tabel 4. 9. Perbedaan Rata – Rata Media Grafis dengan VR Seluruh Responden	76
Tabel 4. 10. Perbedaan Nilai Persepsi Responden melalui Media Grafis dan VR.....	76