

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
RINGKASAN.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. <i>Virtual Reality</i>	8
a. Pengertian <i>Virtual Reality</i>	8
b. Cara Kerja <i>Virtual Reality</i>	9
c. Kelebihan dan Kekurangan <i>Virtual Reality</i>	11
d. Manfaat Teknologi <i>Virtual Reality</i>	11
2. <i>Marker</i>	13
3. <i>Android</i>	15

	4. <i>Chibi</i> Karakter	18
	5. Hewan	19
	6. <i>Low Poly Modelling</i>	20
	7. Media Pembelajaran	21
	8. <i>Software</i>	23
	9. Pengujian	29
	B. Penelitian Sebelumnya	30
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian	39
	B. Metode Pengumpulan Data	39
	C. Alat Dan Bahan Penelitian	41
	D. Konsep Penelitian.....	44
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Umum Penelitian	51
	B. <i>Design</i> (perancangan).....	52
	1. Struktur Hirarki Aplikasi <i>Virtual Reality</i>	53
	2. Proses <i>Import</i> Model 3D ke Unity.....	54
	3. Perangkat Yang Digunakan.....	58
	C. <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	59
	D. <i>Assembly</i>	61
	E. <i>Testing</i>	66
	F. <i>Distribution</i>	69
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	70
	B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN-LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel data jumlah distribusi <i>platform</i> perangkat <i>Android</i>	16
Tabel 2.2 Penelitian Sebelumnya	34
Tabel 2.2 Penelitian Sebelumnya (Lanjutan)	35
Tabel 2.2 Penelitian Sebelumnya (Lanjutan)	36
Tabel 2.2 Penelitian Sebelumnya (Lanjutan)	37
Tabel 2.2 Penelitian Sebelumnya (Lanjutan)	38
Tabel 3.1 Spesifikasi Perangkat Keras Pembuat Aplikasi	41
Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras <i>Minimum</i> untuk Pengguna Aplikasi ...	42
Tabel 3.3 Perangkat Lunak Aplikasi	42
Tabel 4.1 Perangkat Keras	58
Tabel 4.2 Perangkat Lunak	58
Tabel 4.3 Menjalankan Projek	59
Tabel 4.4 Bahan Teks	60
Tabel 4.5 Bahan Gambar	60
Tabel 4.6 Pertanyaan Kuesioner	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Kerja <i>Virtual Reality</i>	10
Gambar 2.2 Diagram Data Jumlah Distribusi <i>Platform Perangkat Android</i>	16
Gambar 2.3 Data Pengguna <i>Android</i> di Indonesia.....	17
Gambar 3.1 Kerangka Berfikir.....	44
Gambar 3.2 <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	46
Gambar 4.1 Struktur Hirarki	53
Gambar 4.2 3D <i>Modelling Chibi</i> Karakter Macan.....	54
Gambar 4.3 3D <i>Modelling Chibi</i> Karakter Hewan Anjing	55
Gambar 4.4 3D <i>Modelling Chibi</i> Karakter Hewan Kucing.....	55
Gambar 4.5 3D <i>Modelling Chibi</i> Karakter Hewan Kuda.....	56
Gambar 4.6 3D <i>Modelling Chibi</i> Karakter Hewan Singa.....	57
Gambar 4.7 3D <i>Modelling Chibi</i> Karakter Hewan Tupai	57
Gambar 4.8 <i>Setting FBX export file</i>	61
Gambar 4.9 <i>Editing Material</i> Pada 3DS Max	62
Gambar 4.10 Tampilan pada <i>Unity</i>	62
Gambar 4.11 <i>Task Build Setting</i>	63
Gambar 4.12 Resolusi <i>Output</i>	64
Gambar 4.13 <i>Import Package</i>	65
Gambar 4.14 <i>Script LoadLevel.cs</i>	65
Gambar 4.15 Halaman Main Menu.....	66
Gambar 4.16 <i>Scene Mainkan</i>	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Dokumentasi

Lampiran 3. Kuisisioner

