

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I	14
PENDAHULUAN	14
1.1 Latar Belakang.....	14
1.2 Rumusan Masalah.....	18
1.3 Tujuan Penelitian.....	18
1.4 Manfaat Penelitian.....	18
1.5 Sistematika Penulisan.....	19
1.6 Kerangka Berpikir.....	20
BAB II	21
KAJIAN LITERATUR <i>REMINISCENCE THERAPY</i> MELALUI RUANG VIRTUAL DALAM MENGHADAPI KESEPIAN PADA LANSIA	21
2.1 <i>Reminiscence</i>	21
2.1.1 Memori dan Kenangan.....	21
2.1.2 Nostalgia.....	22
2.1.3 Terapi <i>Reminiscence</i>	24
2.2 Aspek pembentuk ruang kenangan (<i>Reminiscence</i>) dalam menghadirkan nostalgia.....	26
2.2.1 <i>Place</i>	26
2.2.2 <i>Object</i>	29
2.2.3 <i>Event</i>	30
2.3 Ruang kenangan virtual.....	32
2.3.1 Instrumen teknologi.....	32
2.3.2 <i>Virtual Reality</i>	33
2.3.3 <i>Immersion</i>	34
2.3.4 <i>Spatial prescence</i>	35

2.3.5 <i>Storyliving</i> dalam bentuk terapi <i>Reminiscence</i> pada media <i>Virtual Reality</i>	35
2.3.6 <i>Workflow</i>	37
2.4 <i>Storytelling</i> melalui desain ruang virtual	44
2.4.1 <i>World Building</i>	44
2.4.2 <i>Environmental Storytelling</i> dalam <i>World Building</i>	45
2.4.3 <i>Visual Style</i>	46
2.4.4 <i>Audio</i>	47
2.5 Kesimpulan kajian literatur.....	47
BAB III	49
STRATEGI REKONSTRUKSI RUANG KENANGAN DALAM MENGHADIRKAN NOSTALGIA PADA RUANG VIRTUAL	49
3.1 Strategi Pengumpulan Data	49
3.1.1 Pengambilan Data	49
3.1.2 Subjek Penelitian	50
3.1.3 Waktu dan Lokasi Penelitian	50
3.2 Data Hasil Wawancara.....	51
3.2.1 <i>Place</i>	52
3.2.2 <i>Object</i>	53
3.2.3 <i>Event</i>	53
3.3 Objek Penelitian.....	54
3.4 Prototipe Awal.....	56
3.4.1 <i>World Building</i>	56
3.4.2 <i>Visual Style</i>	58
3.4.3 Skenario Kegiatan dalam Ruang Virtual	59
3.4.4 Teknologi.....	62
3.4.5 Evaluasi Prototipe Awal	63
3.5 Strategi Pengembangan Prototipe.....	64
3.5.1 <i>World Building dan Environmental Storytelling</i>	65
3.5.2 Aktivitas Interaktif.....	68
3.5.3 <i>Visual Style</i>	68
3.5.4 <i>Audio</i>	69
3.5.5 Teknologi.....	70

BAB IV	71
PROSES REKONSTRUKSI <i>PLACE</i>, <i>OBJECT</i>, DAN <i>EVENT</i> PADA RUANG VIRTUAL	71
4.1 Proses Rekonstruksi 3D pada ruang virtual.....	71
4.1.1 <i>Place</i>	71
4.1.2 <i>Object</i>	72
4.1.3 <i>Subject</i>	75
4.1.4 Penempatan Audio.....	76
4.2 Skenario Aktivitas pada Ruang Virtual	78
4.2.1 Skenario 1	79
4.2.2 Skenario 2	83
BAB V	86
HASIL PERANCANGAN RUANG VIRTUAL	86
5.1 Pengujian <i>VR</i> Terhadap Subjek Penelitian	86
5.1.1 Sesi 1.....	86
5.1.2 Sesi 2.....	87
5.1.3 Sesi 3.....	88
5.1.4 Sesi 4.....	88
5.2 Hasil Pengujian <i>VR</i> Terhadap Subjek Penelitian.....	89
5.2.1 Kemiripan Rekonstruksi Ruang Virtual terhadap Ruangan asli.....	89
5.2.2 Kemudahan Penggunaan.....	89
5.2.3 Pengalaman yang dirasakan selama Pengujian <i>VR</i>	89
5.2.4 Efek yang dihasilkan setelah Pengujian <i>VR</i>	90
BAB VI	91
KESIMPULAN	91
6.1 Kesimpulan	91
6.2 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN 1 : <i>Consent Form</i>	97
LAMPIRAN 2 : Daftar Pertanyaan Wawancara	100

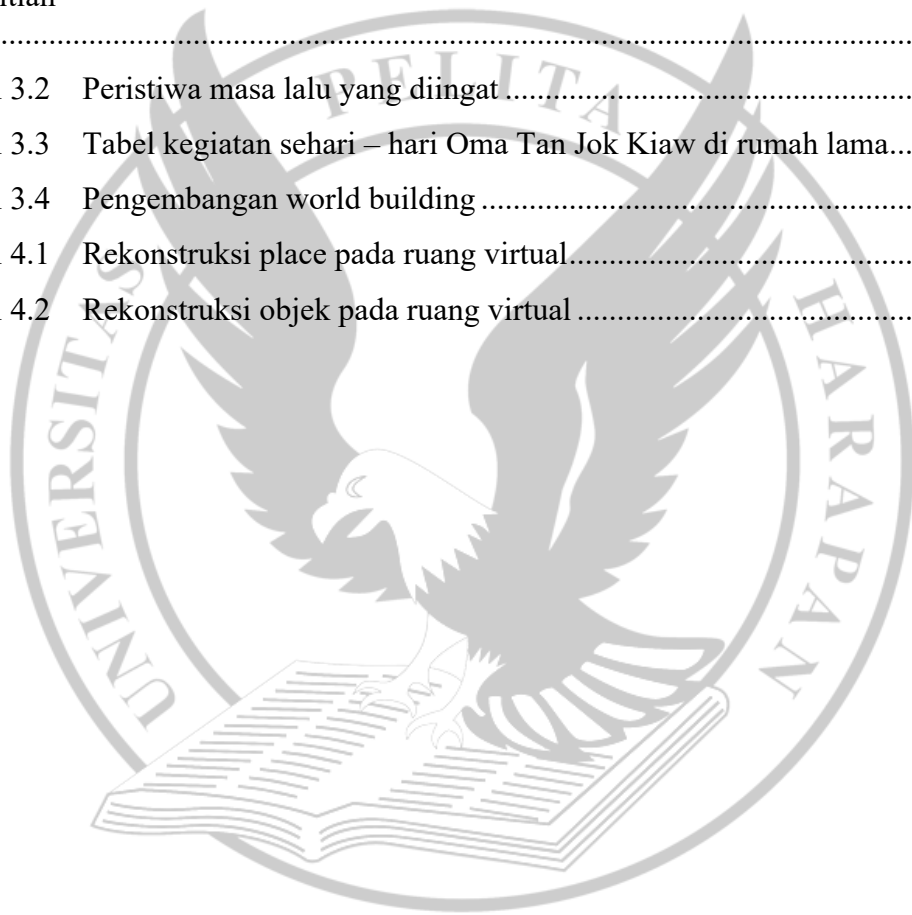
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka berpikir	20
Gambar 2. 1 Penggunaan virtual reality	33
Gambar 2. 2 Pilihan versi <i>unity</i>	37
Gambar 2. 3 Modul pada <i>unity editor</i>	38
Gambar 2. 4 <i>Build settings</i>	38
Gambar 2. 5 <i>XR Plug in management</i>	39
Gambar 2. 6 Contoh <i>layout</i> ruang 3D.....	39
Gambar 2. 7 <i>Layout</i> desain di dalam <i>scene unity</i>	40
Gambar 2. 8 <i>XR demo</i>	41
Gambar 2. 9 <i>XR rig advanced</i>	41
Gambar 2. 10 <i>Scene XR demo</i>	42
Gambar 2. 11 <i>Overlay interactor</i>	42
Gambar 2. 12 Penambahan <i>ground</i>	43
Gambar 2. 13 <i>Build APK</i>	43
Gambar 3. 1 Ruang utama	55
Gambar 3. 2 Area ruang makan dan dapur	55
Gambar 3. 3 Area memasuki kamar tidur.....	55
Gambar 3. 4 Lokasi rumah oma Tan Jok Kiaw	56
Gambar 3. 5 Gang kecil menuju rumah oma Tan Jok Kiaw	56
Gambar 3. 6 Aksonometri 3 dimensi rumah oma Tan Jok Kiaw	57
Gambar 3. 7 Aksonometri <i>explode</i> rumah oma Tan Jok Kiaw.....	57
Gambar 3. 8 <i>Layout</i> lantai 1 dan 2 rumah oma Tan Jok Kiaw	58
Gambar 3. 9 Ruang tempat aktivitas oma Tan Jok Kiaw	59
Gambar 3. 10 <i>Starting point</i> skenario.....	60
Gambar 3. 11 Skenario area pergerakan.....	60
Gambar 3. 12 Skenario aktivitas di dapur dan ruang makan pada ruang virtual...61	
Gambar 3. 13 <i>Interactor</i>	62
Gambar 3. 14 <i>Locomotion</i>	62
Gambar 3.15 Penempatan audio pada gang masuk	69
Gambar 3.16 Penempatan audio TV.....	69

Gambar 4. 1 3 NPC pada jalan utama yang sibuk dengan aktivitas masing masing	75
Gambar 4. 2 NPC sebagai tetangga	76
Gambar 4. 3 NPC anak kecil sedang bermain	76
Gambar 4. 4 Penempatan audio kendaraan pada gang depan.....	77
Gambar 4. 5 Penempatan audio TV dan efek suara objek yang dinteraksikan	77
Gambar 4. 6 Penempatan audio efek angin	77
Gambar 4. 7 Penempatan audio anak kecil bermain.....	78
Gambar 4. 8 Lantai 1	79
Gambar 4. 9 Aktivitas merapikan sandal.....	79
Gambar 4. 10 Aktivitas merapikan tas belanja	80
Gambar 4. 11 Tayangan TV	80
Gambar 4. 12 ivitas merapikan alat rias	81
Gambar 4. 13 Aktivitas merapikan piring	81
Gambar 4. 14 Animasi menjemur baju.....	82
Gambar 4. 15 Mainan yang berserakan	83
Gambar 4. 16 Tayangan kartun.....	84
Gambar 4. 17 Aktivitas merapikan mainan	84
Gambar 4. 18 Animasi anak kecil bermain.....	85
Gambar 5. 1 Pengujian VR sesi pertama	86
Gambar 5. 2 Pengujian VR sesi kedua	87
Gambar 5. 3 Pengujian VR sesi ketiga	88
Gambar 5. 4 Pengujian VR sesi keempat	88

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Faktor Kognitif dan Fisik yang mempromosikan keterikatan Tempat	29
Tabel 2.2	Faktor yang Mempromosikan Keterikatan Objek	30
Tabel 2.3	Tipe event yang tersimpan dalam memori episodik	32
Tabel 3.1	Faktor Kognitif yang mempengaruhi Keterikatan rumah lama subjek penelitian	53
Tabel 3.2	Peristiwa masa lalu yang diingat	54
Tabel 3.3	Tabel kegiatan sehari – hari Oma Tan Jok Kiaw di rumah lama.....	55
Tabel 3.4	Pengembangan world building	66
Tabel 4.1	Rekonstruksi place pada ruang virtual.....	72
Tabel 4.2	Rekonstruksi objek pada ruang virtual	74



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Consent Form</i>	100
Lampiran 2. Daftar Pertanyaan Wawancara	103

