

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....</b>	
<b>PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR .....</b>	
<b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....</b>	
<b>PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR .....</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.5 Sistematika Penulisan .....	6
1.6 Kerangka Berpikir.....	7
<b>BAB II STUDI LITERATUR MENGENAI MEMANAH SEBAGAI SENI BELA DIRI DAN OLAHRAGA, DAN STANDAR KEBUTUHAN RUANG DALAM VR.....</b>	<b>8</b>
2.1 Memanah sebagai bagian sejarah manusia.....	8
2.1.1 Memanah sebagai Cara Bertahan Hidup.....	8
2.1.2 Memanah sebagai alat berperang .....	8
2.2 Memanah Sebagai Bagian Budaya.....	9
2.2.1 Contoh seni bela diri memanah dan kebutuhan ruangnya .....	9
2.2.2 Aneka Beladiri .....	10
2.2.2.1 Perbedaan kebutuhan ruang beladir.....	10
2.2.2.2 Perbedaan kebutuhan alat .....	10
2.2.3 Beladiri <i>Kyūdō</i> .....	11
2.2.4 Zhōnghuá shè yì (中華射藝).....	12
2.2.5 Mongolian Archery.....	13

2.3	Memanah Sebagai Olahraga.....	14
2.3.1	Standar Olahraga Memanah Berdasarkan Peraturan Kompetisi.....	14
2.3.1.1	Olympic .....	14
2.3.1.2	Bare bow.....	15
2.3.1.3	Compound.....	16
2.3.2	Standar Olahraga Berdasarkan Kajian Studi Preseden Ruang Kegiatan .....	17
2.4	Archery Pop Culture .....	21
<b>BAB III SURVE MENGGUNAKAN VR .....</b>		<b>23</b>
3.1	Alat Percobaan .....	23
3.2	Preferensi dan Pengguna Dan Pertanyaan .....	23
3.3	Bentuk Pertanyaan.....	24
3.4	Layout.....	24
3.5	Hasil Survei Dengan VR Prototipe .....	28
3.6	Workflow Teknologi.....	30
3.7	Strategi Pembentukan Museum Digital Archery Didalam VR.....	32
3.8	Permasalahan Architectural .....	32
3.9	Virtual Reality (VR).....	33
<b>BAB IV PROSES PERANCANGAN RUANG VIRTUAL ARCHERY CENTER DAN HASIL RANCANGAN APLIKASI .....</b>		<b>35</b>
4.1	Generatif AI.....	35
4.1.1	AI Thinking.....	35
4.1.2	AI Visual .....	35
4.1.3	AI Audio .....	36
4.2	Pengaplikasian AI .....	36
4.3	Explorasi Bentuk Prototipe .....	37
4.4	Hasil Penelitian .....	47
<b>BAB V PROSES PERANCANGAN RUANG VIRTUAL ARCHERY AKHIR .....</b>		<b>49</b>
5.1	Desain Konsep.....	49
5.2	Bentuk Design Model.....	50
5.3	Layout Area Tutorial .....	50
5.4	Layout Colony.....	51
5.4.1	Layout Arena Chinese Archery .....	51
5.4.2	Layout Arena Japanese Archery Kyudo .....	52

5.4.3 Layout Arena Mongolian Archery.....	52
5.4.4 Layout Arena Olympic Archery .....	53
5.5 Layout Area Materi .....	53
5.5.1 Layout Bangunan Sejarah.....	53
5.5.2 Layout Bangunan Kultural.....	54
5.5.3 Layout Bangunan Pop Kultural .....	55
5.5.4 Layout Bangunan Glory Hall.....	56
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>57</b>
6.1 Kesimpulan.....	57
6.2 Saran.....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>59</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kyudo Dojo.....	11
Gambar 2.2 Gambar Pemanah Pada 1870.....	13
Gambar 2.3 Perang Berpanah Mongolia.....	14
Gambar 2.4 What Makes A Recurve .....	16
Gambar 2. 6 World Archery Field Standards .....	18
Gambar 2.7 World Archery Field Standards.....	18
Gambar 2. 9 Bangunan Lapangan Memanah GBK .....	19
Gambar 3.1 Layout Dojo Dalam VR .....	25
Gambar 3.2 Layout Lorong Sekolah.....	25
Gambar 3.3 Layout Lorong Sekolah Pada VR .....	26
Gambar 3.4 Layout Lorong Sekolah Pada VR Malam .....	26
Gambar 3.5 Layout Maze.....	27
Gambar 3.6 Layout Maze Pada VR Malam .....	27
Gambar 3.7 Layout Maze Pada VR .....	28
Gambar 4.1 Bentuk ruang .....	38
Gambar 4.2 Lobby di VR.....	39
Gambar 4.3 Ruang sosial di VR.....	39
Gambar 4.4 Hall of fame.....	40
Gambar 4.5 Pop culture archery hall.....	41
Gambar 4.6 Patung.....	42
Gambar 4.7 Tombol portal.....	43
Gambar 4.8 Indoor layout .....	44
Gambar 4.9 Indoor VR.....	44
Gambar 4.10 Lapangan GBK.....	45
Gambar 4.11 Outdoor.....	45
Gambar 4.12 Mongolian archery .....	46
Gambar 4.13 Learning UI .....	47
Gambar 5.1 Kultural 1.0 dan 2.0.....	54
Gambar 5.2 Kultural 1.0 dan 2.0.....	54
Gambar 5.3 Kultural 1.0 dan 2.0.....	55
Gambar 5.4 Kultural 1.0 dan 2.0.....	56

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kerangka berpikir penelitian.....	7
Tabel 2.1 Perbedaan kebutuhan ruang beladir .....	10
Tabel 2.2 Perbedaan kebutuhan alat .....	10
Tabel 3.1 Hasil dan kesimpulan survei I .....	28
Tabel 3.2 Hasil dan kesimpulan survei II.....	29
Tabel 3.3 <i>Software</i> dan <i>Harware</i> .....	30
Tabel 3.4 Langkah pembuatan aplikasi.....	32
Tabel 4.1 Alur penggunaan AI.....	36
Tabel 4.2 Rancangan hubungan ruang .....	37

