

## DAFTAR ISI

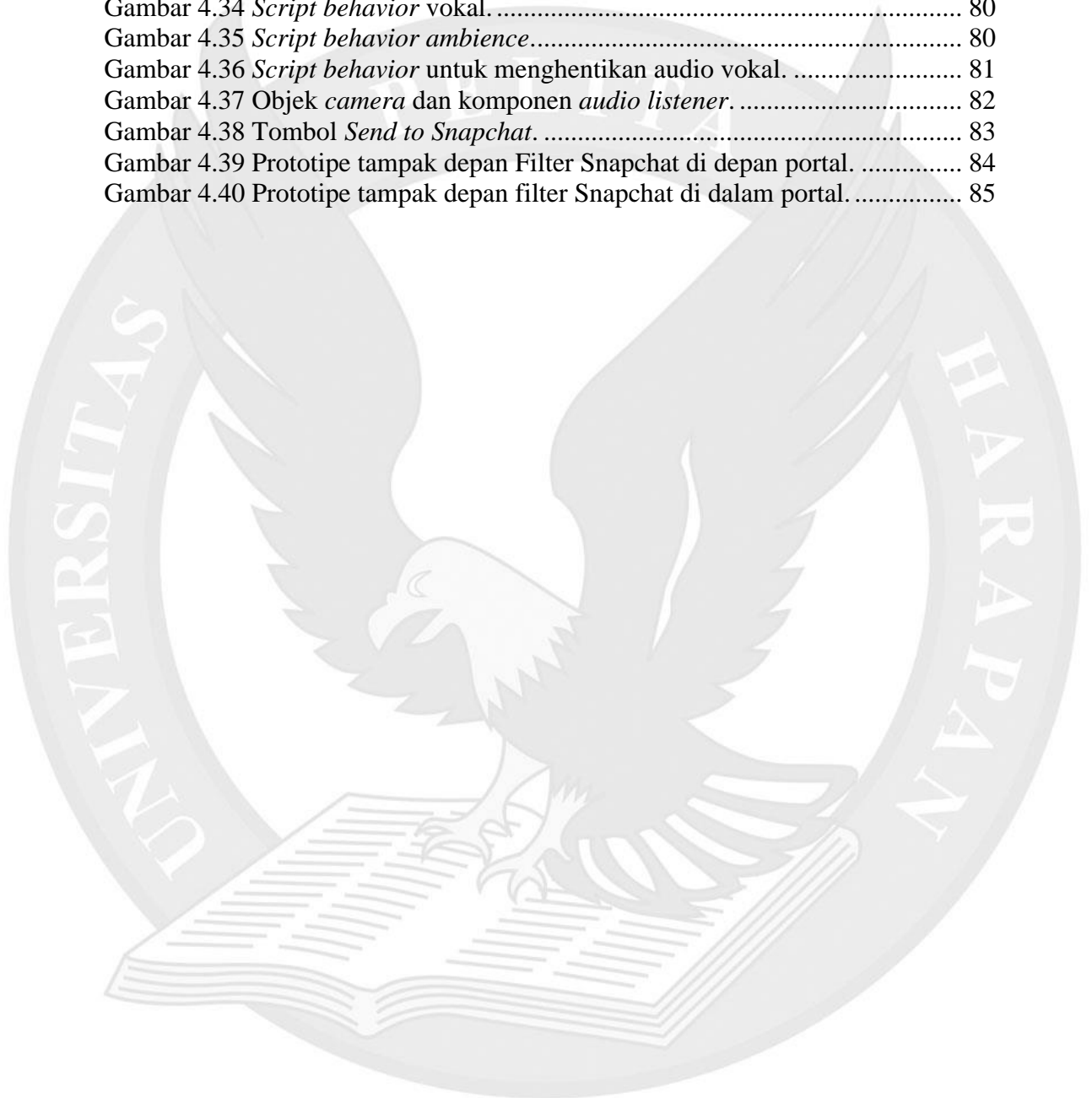
<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR</b>	
<b>PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR</b>	
<b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Penciptaan .....	6
1.3 Tujuan Penciptaan .....	6
1.4 Ruang Lingkup .....	7
1.5 Manfaat Penciptaan .....	7
<b>BAB II LANDSAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
2.1 Audio Spasial.....	8
2.1.1 Sejarah Audio Spasial.....	8
2.1.1.1 Surround .....	9
2.1.1.2 Binaural .....	10
2.1.2 Perangkat Mendengarkan Audio Spasial.....	11
2.1.2.1 Pengeras Bunyi .....	11
2.1.2.2 Penyuaara Jemala .....	11
2.2 Realitas Berimbuh .....	12
2.2.1 Sejarah Realitas Berimbuh .....	13
2.2.2 Audio Realitas Berimbuh .....	17
2.2.3 Jenis Realitas Berimbuh .....	18
2.2.3.1 Klasifikasi Realitas Berimbuh .....	18
2.2.3.2 Perangkat Keras Realitas Berimbuh .....	19
2.2.3.3 Metode Realitas Berimbuh .....	19
2.3 Media Sosial .....	20
2.3.1 Snap Inc. ....	21
2.3.2 Snapchat .....	23
2.3.3 Lens Studio .....	25
2.4 Audio Spasial, Realitas Berimbuh, dan Media Sosial.....	26
2.4.1 <i>Audio Streams in Snapchat across Different Mobile Operating Systems</i> . David Arias, 2021. ....	26
2.4.2 <i>An experimental study on the role of 3D sound in augmented reality environment</i> . Zhou, Z., Cheok, A. D., Yang, X., & Qiu, Y., 2004. ....	27

2.4.3	<i>Design and evaluation of a web-and mobile-based binaural audio platform for cultural heritage.</i> Comunità, M., Gerino, A., Lim, V., & Picinali, L., 2021.....	27
<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENCIPTAAN.....</b>	<b>29</b>
3.1	Konsep Penciptaan .....	29
3.1.1	Tahap Persiapan: Riset dan Eksplorasi.....	30
3.1.1.1	Riset dan Eksplorasi .....	30
3.1.1.2	Konsep Artistik.....	31
3.1.1.3	Pembuatan Materi Visual .....	34
3.1.1.4	Pembuatan Materi Audio.....	35
3.1.2	Tahap pelaksanaan: Pembuatan Filter .....	35
3.1.3	Tahap Evaluasi: Hasil dan Evaluasi Proses Kreatif .....	35
3.2	Prosedur Penciptaan .....	36
3.2.1	Perangkat Yang Digunakan.....	36
3.2.2	Langkah-langkah di Lens Studio.....	37
3.2.3	Pengumpulan Data.....	37
3.3	Interpretasi Data .....	38
<b>BAB IV</b>	<b>PROSES PENCIPTAAN SPATIAL DUNGEON.....</b>	<b>39</b>
4.1	Garis Waktu Penciptaan .....	40
4.2	Tim Kolaborator .....	50
4.3	Desain Monarch.....	54
4.3.1	Ashborn .....	55
4.3.1.1	Desain Visual Ashborn.....	57
4.3.1.2	Desain Bunyi Ashborn.....	57
4.3.2	Querehsha .....	58
4.3.2.1	Desain Visual Querehsha.....	59
4.3.2.2	Desain Bunyi Querehsha .....	59
4.3.3	Frost Monarch .....	60
4.3.3.1	Desain Visual Frost Monarch.....	61
4.3.3.2	Desain Bunyi Frost Monarch.....	62
4.3.4	Beast Monarch.....	63
4.3.4.1	Desain Visual Beast Monarch .....	63
4.3.4.2	Desain Bunyi Beast Monarch .....	64
4.3.5	Antares.....	65
4.3.5.1	Desain Visual Antares .....	66
4.3.5.2	Desain Bunyi Antares .....	66
4.4	Pemetaan Tata Letak Lingkungan 3D .....	67
4.5	Penyusunan Materi ke dalam Lens Studio .....	70
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN REFLEKSI .....</b>	<b>86</b>
5.1	Kesimpulan.....	86
5.2	Refleksi.....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>90</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Dolby Atmos Surround 5.1 .....	10
Gambar 2.2 Sensorama .....	13
Gambar 2.3 <i>Sword of Danocles</i> .....	14
Gambar 2.4 <i>Virtual Fixtures</i> oleh Louis Rosenburg.....	15
Gambar 2.5 <i>Dancing in Cyberspace</i> oleh Julie Martin.....	15
Gambar 2.6 Snapchat Filter. ....	16
Gambar 2.7 Pokemon Go.....	16
Gambar 2.8 Google Glass Devices. ....	17
Gambar 2.9 Representasi yang di simplifikasi dari “ <i>virtuality continuum</i> ” .....	18
Gambar 2.10 Superimposisi Realitas Berimbang.....	20
Gambar 2.11 Klasifikasi media sosial kehadiran sosial dan presentasi diri. ....	21
Gambar 2.12 Lens Studio. ....	22
Gambar 2.13 Lens Web Builder. ....	22
Gambar 2.14 Snap Camera. ....	23
Gambar 2.15 Grafik Pengguna Snapchat Tahun 2022.....	24
Gambar 3.1 Alir Penciptaan.....	30
Gambar 4.1 Sketsa pose dan ilustrasi Antares.....	43
Gambar 4.2 Sketsa pose dan ilustrasi Ashborn.....	44
Gambar 4.3 Sketsa pose dan ilustrasi Querehsha.....	44
Gambar 4.4 Sketsa pose dan ilustrasi Frost Monarch.....	44
Gambar 4.5 Sketsa pose dan ilustrasi Beast Monarch.....	45
Gambar 4.6 Model 3D Antares.....	45
Gambar 4.7 Tekstur format OBJ tidak terbaca dengan baik.....	46
Gambar 4.8 Ilustrasi awal sampai ilustrasi final Querehsha.....	46
Gambar 4.9 Ilustrasi awal dan ilustrasi revisi Frost Monarch.....	47
Gambar 4.10 Ilustrasi awal sampai ilustrasi final Beast Monarch.....	47
Gambar 4.11 Ilustrasi penambahan elemen <i>ambience</i> .....	48
Gambar 4.12 Ilustrasi final Ashborn.....	56
Gambar 4.13 Ilustrasi final Querehsha.....	59
Gambar 4.14 Ilustrasi final Frost Monarch.....	61
Gambar 4.15 Ilustrasi final Beast Monarch.....	63
Gambar 4.16 Ilustrasi final Antares.....	65
Gambar 4.17 Tata letak lingkungan 3D.....	68
Gambar 4.18 Tampak depan lingkungan 3D di dalam Lens Studio.....	68
Gambar 4.19 Tampak atas lingkungan 3D di dalam Lens Studio.....	69
Gambar 4.20 Portal tampak depan.....	70
Gambar 4.21 Impor <i>Objects</i> .....	71
Gambar 4.22 Komponen <i>transform</i> karakter Ashborn.....	72
Gambar 4.23 Komponen <i>transform</i> karakter Querehsha.....	72
Gambar 4.24 Komponen <i>transform</i> karakter Frost Monarch.....	72
Gambar 4.25 Komponen <i>transform</i> karakter Beast Monarch.....	72
Gambar 4.26 Komponen <i>transform</i> karakter Antares.....	73
Gambar 4.27 Komponen audio yang ada di dalam panel <i>inspector</i> .....	74
Gambar 4.28 Pembatas Ashborn.....	75

Gambar 4.29 <i>Render Mesh Visual</i> . .....	76
Gambar 4.30 <i>Sound Bound Querehsha</i> . .....	76
Gambar 4.31 Pembatas luar dan dalam portal. ....	77
Gambar 4.32 Pembatas Monarch. ....	78
Gambar 4.33 Letak Script Behavior. ....	79
Gambar 4.34 <i>Script behavior</i> vokal. ....	80
Gambar 4.35 <i>Script behavior ambience</i> . ....	80
Gambar 4.36 <i>Script behavior</i> untuk menghentikan audio vokal. ....	81
Gambar 4.37 Objek <i>camera</i> dan komponen <i>audio listener</i> . ....	82
Gambar 4.38 Tombol <i>Send to Snapchat</i> . ....	83
Gambar 4.39 Prototipe tampak depan Filter Snapchat di depan portal. ....	84
Gambar 4.40 Prototipe tampak depan filter Snapchat di dalam portal. ....	85



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Garis Waktu Penciptaan.....	42
Tabel 4.2 Tim Kolaborator .....	51
Tabel 4.3 Tabel Desain Monarch.....	55

