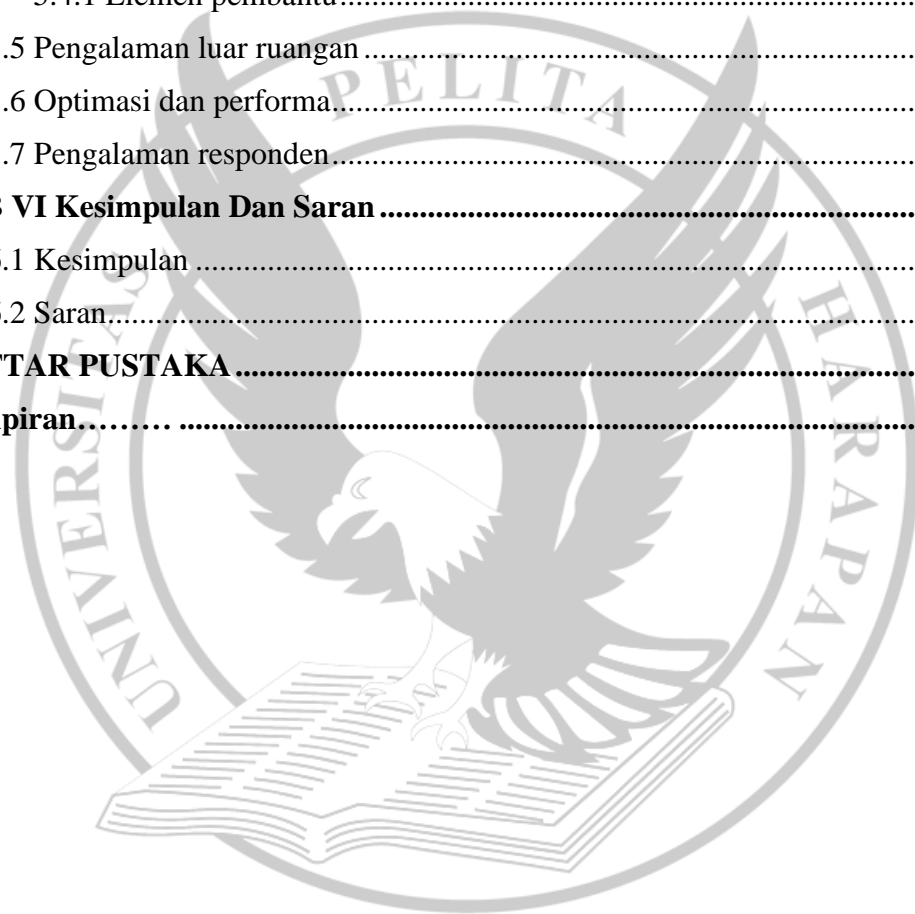


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I Pendahuluan	14
1.1 Latar belakang.....	14
1.2 Rumusan Masalah.....	16
1.3 Tujuan Penelitian	16
1.4 Manfaat Penelitian	17
1.5 Sistematika Penulisan	17
1.6 Kerangka berpikir	19
Kajian Literatur Tentang Preservasi Arsitektur, Nostalgia Kolektif, Dan Virtual reality	20
2.1 Lansia dan degradasi mental.....	20
2.1.1 Lansia.....	20
2.1.2 Degradasi mental.....	20
2.1.3 degradasi mental.....	21
2.1.4 Degradasi kemampuan fisik.....	21
2.2 Nostalgia	21
2.2.1 Nostalgia kolektif.....	22
2.2.2 Nostalgia positif dan negatif	22
2.2.3 Pemicu nostalgia	23
2.3 Identitas tempat.....	23
2.3.1 Bagaimana arsitektur merepresentasikan unsur budaya	24

2.3.2 Place attachment, nostalgia, dan migrasi	25
2.4 Kota Surabaya pada masa lampau dan sekarang	26
2.4.1 Elemen arsitektural.....	26
2.4.2 Bangunan terkenal pada jaman dulu	26
2.4.3 Moda transportasi dan situasi jalan	27
2.4.4 Bangunan masa lampau pada masa kini.....	27
BAB III Wawancara dan eksplorasi VR.....	29
3.1 Proses dan hasil wawancara	29
3.1.1 Batasan hasil wawancara	30
3.2 Eksplorasi <i>Virtual reality</i>	30
3.2.1 Karakteristik <i>Virtual reality</i>	31
3.3 Tujuan Lingkungan virtual.....	31
3.3.1 Preservasi identitas bangunan	32
3.3.2 Kegiatan di lingkungan virtual.....	32
3.4 Analisis kota Surabaya	33
3.4.1 Jalan Embong Malang	33
3.4.2 Jenis aktivitas responden.....	34
3.4.2 Kejadian signifikan	35
3.4.3 Elemen budaya dan kultural.....	35
BAB IV Proses Desain	36
4.1 Pembuatan model 3 Dimensi	36
4.1.1 Pembuatan museum	37
4.2 Kompilasi pada aplikasi Unity	38
4.2.1 Mempersiapkan model 3 dimensi	38
4.2.2 Lingkungan virtual dan limitasi	39
4.2.3 Kompleksitas model.....	40
4.3 suasana lingkungan virtual.....	41
4.3.1 Bangunan	42
4.3.2 Suasana ruang lingkungan virtual	42
4.3.3 Museum.....	43
4.4 Iterasi.....	43
4.4.1 Jalan	44

4.4.2Museum.....	44
BAB V Hasil Akhir Lingkungan Virtual	46
5.1 Alur jalan lingkungan virtual	46
5.2 Area mulai.....	46
5.3 Eksplorasi.....	48
5.2 Museum (Gedung Internatio).....	50
5.4 Pergerakan pengguna	53
5.4.1 Elemen pembantu.....	53
5.5 Pengalaman luar ruangan	53
5.6 Optimasi dan performa.....	56
5.7 Pengalaman responden.....	57
BAB VI Kesimpulan Dan Saran	60
6.1 Kesimpulan	60
6.2 Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	63
Lampiran.....	65



DAFTAR GAMBAR

gambar 1. 1 Kerangka berpikir.....	19
gambar 2. 1 suasana jalan Surabaya.....	28
gambar 2. 2 Oranje hotel.....	28
gambar 2. 3 Pusat perbelanjaan.....	28
gambar 2. 4 Pusat perbelanjaan ikonik	28
gambar 2. 5 Bangunan yang masih menjaga identitas	28
gambar 4. 1 Elemen unik dari hotel oranje	36
gambar 4. 2 Suasana jalan Surabaya.....	37
gambar 4. 3 Model 3D dari Gedung internatio	37
gambar 4. 4 contoh model low poly.....	39
gambar 4. 5 iterasi pertama dari lingkungan.....	40
gambar 4. 6 Dampak pencahayaan terhadap model.....	41
gambar 4. 7 tampak depan model 3D Gedung internatio.....	43
gambar 4. 8 Iterasi layout dari lingkungan.....	44
gambar 4. 9 Perubahan layout dari museum	45
gambar 5. 1 Denah area awal	47
gambar 5. 2 tampak depan stasiun turi.....	47
gambar 5. 3 Bangunan pendukung.....	49
gambar 5. 4 4 gedung Utama lingkungan	49
gambar 5. 5 Karya seni artificial intelligence	50
gambar 5. 6 artifak dari museum.....	51
gambar 5. 7 sejarah singkat Surabaya.....	51
gambar 5. 8 3 mobil tua dari Surabaya jaman dulu.....	52
gambar 5. 9 model miniature	54
gambar 5. 10 tembok tidak terlihat	54
gambar 5. 11 Jalan dari lingkungan	55
gambar 5. 12 Denah dari lingkungan	55
gambar 5. 13 gambar iklan.....	56
gambar 5. 14 optimasi performa	59
gambar 5. 15 optimasi performa	59

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Hasil respons responden.....	58
--------------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Daftar pertanyaan untuk wawancara.....	63
Lampiran 2	Form ethical clearance.....	69

