

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Perangkat VR Oculus Go	8
Gambar 2. 2 Lintasan Gerak Parabola	11
Gambar 3. 1 Flowchart system	14
Gambar 3. 2 Pembuatan Bow dan Arrow	15
Gambar 3. 3 <i>Environment</i> Pada <i>Unity</i>	16
Gambar 3. 4 Pergerakan Pemain.....	17
Gambar 3. 5 Perhitungan Besaran Sudut	18
Gambar 3. 6 Penerapan Sudut Jatuh Pada <i>Unity</i>	18
Gambar 3. 7 SDK Manager pada Android Studio	20
Gambar 3. 8 Pengaturan external tools	20
Gambar 3. 9 <i>Build setting unity</i>	21
Gambar 3. 10Tampilan Aplikasi <i>Oculus</i> pada <i>Android Device</i>	22
Gambar 3. 11Penambahan <i>Environment Variabel</i>	23
Gambar 3. 12Folder adb	23
Gambar 3. 13Proses instalasi menggunakan adb	24
Gambar 4. 1 Tampilan Library pada Perangkat Oculus Go	27
Gambar 4. 2 Tampilan permainan dalam <i>Unity3D</i>	28
Gambar 4. 3 Usia Responden	32
Gambar 4. 4 Pekerjaan Responden	32
Gambar 4. 5 Jenis Kelamin.....	33
Gambar 4. 6 Jenis Permainan yang Pernah Dimainkan	33
Gambar 4. 7 Penggunaan Perangkat <i>Headset Virtual Reality</i>	34
Gambar 4. 8 Tingkat Kesulitan.....	34
Gambar 4. 9 Kesesuaian <i>Game</i>	35
Gambar 4. 10Tingkat Kesenangan.....	35
Gambar 4. 11Ketertarikan Responden.....	36