

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN	<i>i</i>
LEMBAR PENGESAHAN	<i>ii</i>
KATA PENGANTAR.....	<i>ii</i>
PERNYATAAN	<i>iii</i>
ABSTRAK.....	<i>iv</i>
ABSTRACT.....	<i>v</i>
DAFTAR ISI	<i>vi</i>
DAFTAR GAMBAR.....	<i>viii</i>
DAFTAR TABEL.....	<i>x</i>
DAFTAR LAMPIRAN	<i>xi</i>
BAB I PENDAHULUAN.....	<i>12</i>
1.1 Latar Belakang	12
1.2 Rumusan Masalah	12
1.3 Tujuan.....	13
1.4 Batasan Masalah.....	13
1.5 Definisi Operasional.....	13
1.6 Metode Pengerjaan	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	<i>15</i>
2.1 <i>Virtual Reality</i> Dalam Pelatihan Bencana	15
2.2 Desain Simulasi Bencana Dengan Pendekatan Berbasis Skenario.....	15
2.3 Klasifikasi Tingkat Intensitas Gempa	15
2.4 Klasifikasi Tingkat Kebakaran Di Gedung	16

2.5	Simulasi Evakuasi Bencana Kebakaran Berbasis VR	16
2.6	Simulasi Evakuasi Bencana Gempa Berbasis VR	16
2.7	Resiko Bencana Berdasarkan Ketinggian Lantai.....	17
2.8	Landasan Teori.....	17
2.8.1	Unity	17
2.8.2	Virtual Reality	18
2.8.3	Meta Quest 2	19
2.8.4	Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	19
2.8.5	User Experience Questionnaire (UEQ)	20
BAB III METODE Pengerjaan.....		21
3.1	Metodologi Pengerjaan	21
3.2	MDLC Model Formula.....	22
3.2.1	Initialization.....	22
3.2.2	Blueprint Design	24
3.2.3	Assets Preparation.....	38
BAB IV HASIL DAN EVALUASI		49
4.1	Product Development	49
4.2	Testing & Validation	57
4.3	User Experience Questionnaire (UEQ)	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		67
5.1	Kesimpulan.....	67
5.2	Saran	67
DAFTAR PUSTAKA		69
LAMPIRAN.....		72
	Lampiran 1 Daftar pertanyaan User Experience Questionnaire (UEQ)	72