

**PENERAPAN VIRTUAL REALITY
DALAM PENGAMBILAN OBJEK GAMBAR**



SKRIPSI

**Dibuat untuk memenuhi syarat menyelesaikan pendidikan Diploma IV Jurusan Teknik
Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital
Politeknik Negeri Sriwijaya**

**Disusun Oleh:
Fernando Oscar Gurning
061740721960**

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG
2021**

**SKRIPSI
PENERAPAN VIRTUAL REALITY
DALAM PENGAMBILAN OBJEK GAMBAR**



**OLEH:
FERNANDO OSCAR GURNING
061740721960**

Pembimbing I

Azwardi, S.T., M.T.
NIP. 197005232005011004

Palembang, Juli 2021

Pembimbing II

Ali Firdaus, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197010112001121001

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer**

Azwardi, S.T., M.T.
NIP. 197005232005011004

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan keselamatan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“PENERAPAN VIRTUAL REALITY DALAM PENGAMBILAN OBJEK GAMBAR”**. Tak lupa Puji dan syukur kita sampaikan pada Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa melindungi kita. Selesaiannya penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada berbagai pihak atas bantuan, bimbingan, petunjuk, dan nasehat yang telah diberikan dari permulaan sampai terselesaikannya skripsi ini. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Ir. Ahmad Taqwa, M.T. Selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
2. Bapak Azwardi, S.T., M.T. Selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
3. Ibu Ema Laila, S.Kom., M.Kom. Selaku Ketua Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital
4. Bapak Azwardi, S.T., M.T. Selaku dosen pembimbing I yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
5. Bapak Ali Firdaus, S.Kom., M.Kom. Selaku dosen pembimbing II yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
6. Seluruh dosen beserta staff di lingkungan jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
7. Teman-teman kelas 8TIB yang telah berjuang bersama-sama dalam meraih kesuksesan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini banyak mengalami kekurangan ataupun kelemahan dalam menganalisis, menjalankan tugas, maupun pengkajian materinya. Hal ini disebabkan karena kemampuan penulis terbatas dan ketelitian yang belum baik. Oleh karena itu, segala masukan, kritik, serta saran yang diberikan baik dari Bapak/Ibu Dosen Politeknik Negeri Sriwijaya kepada penulis yang sifatnya membangun sangat diperlukan guna penyempurnaan dalam skripsi ini. Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis mengharapakan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Palembang, Mei 2021

Penulis

ABSTRAK

Di masa pandemi covid-19 ini segala sesuatu pun menjadi terhambat dan susah terutama dibidang pendidikan yang terkena dampaknya juga. Maka dari itu di era teknologi berkembang dengan cepat dan pesat ini, Pemanfaatan teknologi sendiri berpengaruh dalam segala macam hal, salah satunya adalah proses pembelajaran. Melalui teknologi yang ada, proses pembelajaran pun akan menjadi lebih efektif, menarik, dan tentu saja menyenangkan.

Media pembelajaran merupakan sarana agar peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran (Fanny, 2013). Peranan media dalam proses pembelajaran sudah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, menarik perhatian, dan memberikan sesuatu yang baru dalam proses pembelajaran (Tafonao, 2018).

Pemilihan media yang dijadikan sebagai proses pembelajaran tentu saja beraneka ragam, salah satunya adalah multimedia. Multimedia sendiri terbagi dalam beberapa macam, mulai dari media gambar, suara, video, teks, dan animasi (Hackbarth, 1996; Philips, 1997). Penyampaian proses Pembelajaran menggunakan sarana multimedia dapat dikatakan hal baru mengingat perkembangan teknologi dan informasi di jaman sekarang yang telah berkembang pesat dan dapat diakses dengan mudah bagi semua kalangan. Virtual Reality (VR) atau Realitas Maya adalah teknologi yang memungkinkan user atau pengguna dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan 3 dimensi yang disimulasikan oleh komputer terhadap suatu objek nyata atau imajinasi, sehingga membuat para penggunanya seolah-olah terlibat secara fisik pada lingkungan tersebut.

Keuntungan Virtual Reality memungkinkan kamu bisa berinteraksi dengan objek atau lingkungan imajinasi yang disimulasikan oleh komputer. Lingkungan imajinasi ini dikenal sebagai computer-simulated environment. VR bisa membuat kamu merasakan realita baru.

ABSTRACT

In this time of the COVID-19 pandemic, everything has become hampered and difficult, especially in the field of education which has also been affected. Therefore, in this era of rapidly and rapidly developing technology, the use of technology itself affects all kinds of things, one of which is the learning process. Through existing technology, the learning process will become more effective, interesting, and of course fun.

Learning media is a means so that students do not get bored in following lessons (Fanny, 2013). The role of the media in the learning process has become an inseparable part of the world of education. Learning media are everything that can be used to channel the sender's message to the recipient, so that it can stimulate the mind, attract attention, and provide something new in the learning process (Tafonao, 2018).

The selection of media used as a learning process is of course diverse, one of which is multimedia. Multimedia itself is divided into several kinds, ranging from media images, sound, video, text, and animation (Hackbarth, 1996; Philips, 1997). Submission of the learning process using multimedia facilities can be said to be a new thing considering the development of technology and information nowadays which has grown rapidly and can be accessed easily for all circles. Virtual Reality (VR) is a technology that allows users or users to interact with an object. a 3-dimensional environment that is simulated by a computer against a real or imaginary object, thus making users seem physically involved in that environment.

The advantage of Virtual Reality is that it allows you to interact with an imaginary object or environment that is simulated by a computer. This imaginary environment is known as a computer-simulated environment. VR can make you feel a new reality.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan	2
1.5. Manfaat Penelitian	2
BAB II TINJAUAN UMUM	
2.1 Definisi Media Pembelajaran.....	3
2.2 Media Pembelajaran.....	3
2.2.1 Pengertian Media	4
2.2.2 Pengertian Pembelajaran.....	4
2.2.3 Pengertian Media Pembelajaran	4
2.3 Virtual Reality.....	5
2.3.1 Perangkat Keras Virtual Reality	5
2.3.2 Perangkat Lunak Virtual Reality	6
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Objek Penelitian.....	7
3.1.1 Tahap Penelitian.....	7
3.1.2 Analisis Kebutuhan Project Virtual Reality	8
3.1.3 Analisis Kebutuhan Sistem	8
3.1.4 Tahap Perancangan Desain	8

BAB IV PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Video Animasi	12
4.2. Tutorial.....	12

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan	18
5.2. Saran	18