

BAB IV

PENUTUP

Berdasarkan penjelasan dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan dan saran yang dapat menunjang dalam perbaikan penulisan yang akan datang.

A. Kesimpulan

Dalam merancang ruang pameran digital dalam media *virtual reality* sebagai upaya menyediakan ruang pameran interaktif, ditemukan masih kurangnya fasilitas berpameran secara offline di Sumatera Barat, masih minimnya minat masyarakat kepada sebuah pameran, dan besarnya biaya pameran secara offline.

Setelah melakukan kajian dan analisis data dan pada akhirnya perancang menyimpulkan bahwa salah satu yang tepat untuk memberikan solusi kepada masyarakat dan para pekerja kreatif adalah dengan merancang ruang pameran digital dalam media *virtual reality* dengan teknik 3D yang ditampilkan melalui teknologi *Virtual Reality* untuk menghadirkan suasana berpameran yang berbeda serta meningkatkan potensi para pekerja kreatif karena akan lebih mudah untuk berpameran, sehingga karya-karya mereka akan lebih terexpose lebih jauh, selain itu teknologi *Virtual Reality* ini dapat memberikan informasi yang terbaru, komunikatif dan menarik kepada pengunjung pameran virtual.

Dengan adanya ruang pameran ini, diharapkan nantinya bisa meningkatkan kualitas pekerja seni maupun pekerja kreatif di Sumatera Barat, dan juga diharapkan meningkatkan minat masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alqahtani, Asmaa Saeed., Lamy Foad Daghestani., & Lamiaa Fattouh Ibrahim. 2017. Environments and System Types of Virtual reality Technology in STEM: A Survey. (IJACSA) International Journal of Advanced Computer Science and Applications. 8(6): 77-89
- Athian, M. R. 2018. Pola Pameran Temporer di Ruang Publik (Studi Kasus di Rumah Dinas Bupati Batang 2017). *Jurnal Imajinasi*, 12(1):25–36. Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi%0APOLA>
- Bahar, Yudi Nugraha. 2014. Aplikasi Teknologi Virtual Realty Bagi Pelestarian Bangunan Arsitektur. *Jurnal Desain Konstruksi*. 13(2): 34-45
- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital—Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Dernie, D. 2006. *Exhibition Design*. London: Laurence King Publishing.
- Fadinie, W., Arifin, H., & Wijaya, D. W. 2016. Perbandingan Penilaian Visual Analog Scale dari Injeksi Subkutan Morfin 10 mg dan Bupivakain 0,5% pada Pasien Pascabedah Sesar dengan Anestesi Spinal. *Jurnal Anestesi Perioperatif*. 4(2): 117– 123.
- Fitriah, M. (2018). *Komunikasi Pemasaran melalui Desain Visual*. Sleman: Deepublish. Irawan, R. P., & Supriyanto. 2018. *Galeri Fotografi di Kota Batam Dengan Pendekatan Arsitektur Metafora*. *Sigma Teknika*. 1(1): 94-106.
- Prakoso, B. P. 2018. *Galeri Seni Rupa Desain di Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Rachmat, G., & Safitri, R. 2017. *Tata Cahaya dalam Pameran Seni Rupa : Cahaya Memperkuat Informasi Yang Disampaikan Perupa*. *Jurnal ATRAT*. 5(1).
- Sihite, B., Samopa, F., & Sani, N. A. 2013. Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual reality (study kasus : Perobekan Bendera di Hotel Majapahit). *Teknik POMITS*. 2(2): 397-400.
<https://doi.org/10.1016/j.materresbull.2015.06.016>

LAMPIRAN



Gambar 77

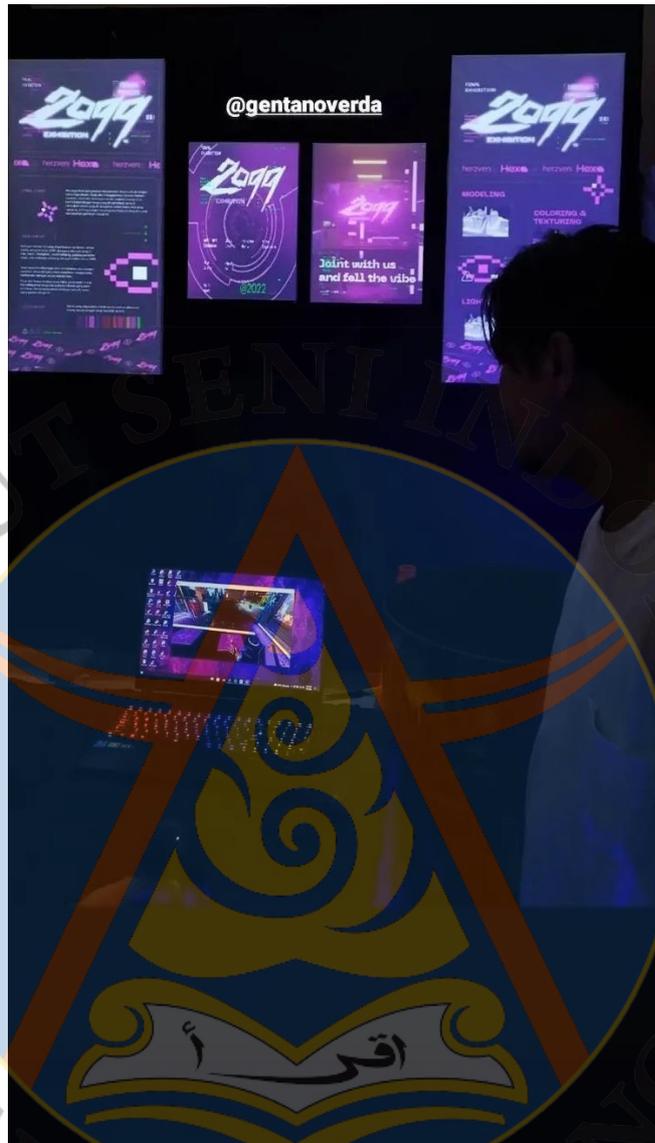
Foto Bersama Pembimbing Akademik

(Sumber: Genta Noverda, 2022)



Gambar 78

*Dokumentasi layout Pameran
(Sumber: Genta Noverda, 2022)*



Gambar 79

*Dokumentasi layout Pameran
(Sumber: Genta Noverda, 2022)*