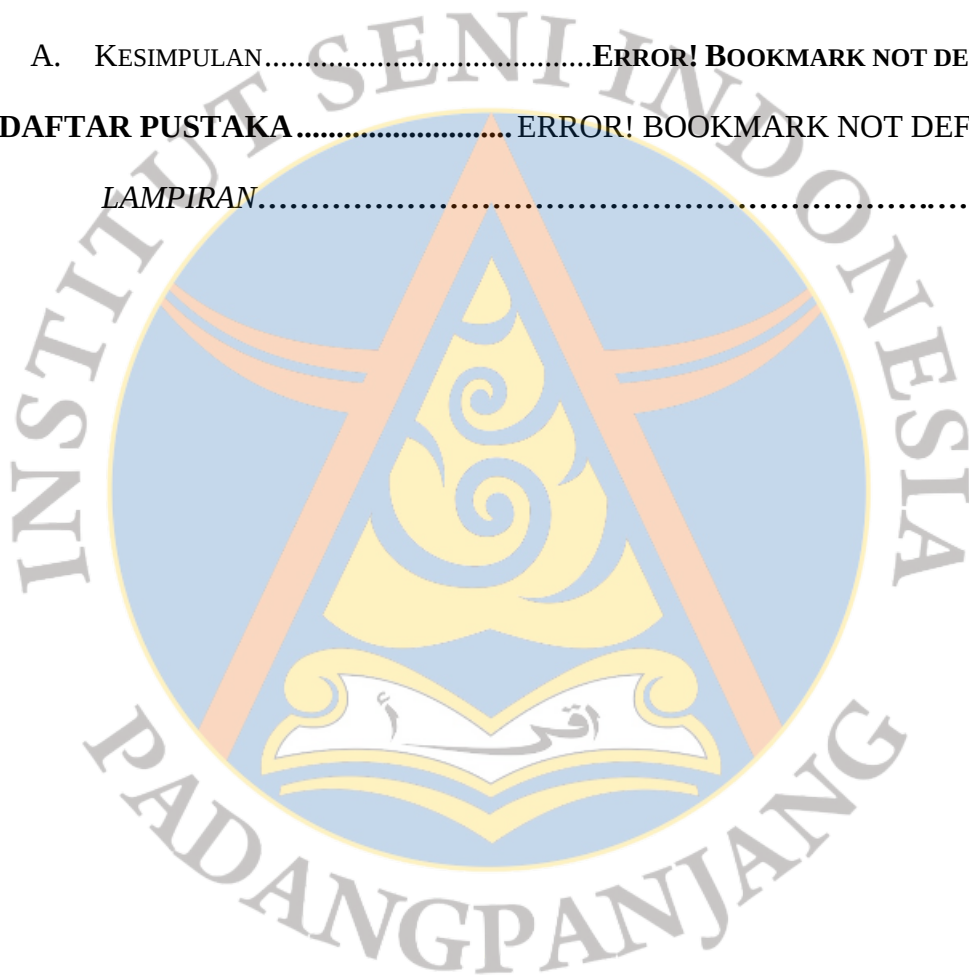


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DALAM.....	I
HALAMAN PERSYARATAN GELAR.....	II
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	III
HALAMAN PENGESAHAN.....	IV
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	V
HALAMAN PERNYATAAN PENGKARYA.....	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR GAMBAR.....	X
INTI SARI	XII
ABSTRACT	XIII
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
A. LATAR BELAKANG	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
B. RUMUSAN MASALAH	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
C. TUJUAN DAN MANFAAT PERENCANAAN	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
1. Tujuan	Error! Bookmark not defined.
2. Manfaat	Error! Bookmark not defined.
D. TINJAUAN KARYA	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
1. Artstep	Error! Bookmark not defined.
2. V21artspace	Error! Bookmark not defined.
3. Exhibbit	Error! Bookmark not defined.

E.	LANDASAN TEORI	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
1.	Seni Rupa	Error! Bookmark not defined.
2.	Desain Komunikasi Visual	Error! Bookmark not defined.
3.	Virtual Reality	Error! Bookmark not defined.
4.	3D Modeling	Error! Bookmark not defined.
5.	Animasi.....	Error! Bookmark not defined.
6.	Audio Visual.....	Error! Bookmark not defined.
7.	UI	Error! Bookmark not defined.
8.	UX.....	Error! Bookmark not defined.
9.	Ruang Pameran.....	Error! Bookmark not defined.
10.	Interaktif.....	Error! Bookmark not defined.
11.	Warna.....	Error! Bookmark not defined.
12.	Layout.....	Error! Bookmark not defined.
13.	Typografi.....	Error! Bookmark not defined.
F.	METODE PENCIPTAAN.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
1.	Persiapan	Error! Bookmark not defined.
2.	Perancangan	Error! Bookmark not defined.
3.	Perwujudan	Error! Bookmark not defined.
4.	Penyajian Karya.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.		
A.	KONSEP PENCIPTAAN.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
B.	PROSES PENCIPTAAN.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
1.	Brainstorming	Error! Bookmark not defined.
2.	Pra Produksi	Error! Bookmark not defined.
3.	Proses Produksi	Error! Bookmark not defined.
BAB III HASIL DAN ANALISIS KARYA ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.		
A.	HASIL KARYA	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

1. Media Utama.....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
2. Media Pendukung.....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
B. ANALISIS KARYA	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
1. Media Utama.....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
2. Media Pendukung.....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
BAB IV PENUTUP	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
A. KESIMPULAN.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
DAFTAR PUSTAKA	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
LAMPIRAN.....	78



DAFTAR GAMBAR

	Nama Gambar	Halaman
	Gambar 1 Contoh Ruang Pamer Digital	5
	Gambar 2 Contoh Ruang Pamer Digital	5
	Gambar 3 Contoh Ruang Pamer Digital	5
	Gambar 4 Contoh Ruang Pamer Digital	6
	Gambar 5 Contoh Ruang Pamer Digital	7
	Gambar 6 Wawancara dengan Pegiat Seni	20
	Gambar 7 <i>Brainstorming</i>	28
	Gambar 8 Studi Warna Awal Layout Perkotaan	29
	Gambar 9 Sketsa Awal Layout Perkotaan	30
	Gambar 10 Screenshoot dari <i>Cyberpunk 2077</i>	30
	Gambar 11 Screenshoot dari <i>Cyberpunk 2077</i>	31
	Gambar 12 Screenshoot dari <i>Cyberpunk 2077</i>	31
	Gambar 13 Screenshoot dari <i>Cyberpunk 2077</i>	32
	Gambar 14 Proses Bloking Layout Kota	33
	Gambar 15 Proses Pembuatan Gedung	33
	Gambar 16 Proses Pembuatan Jalan Lalu Lintas	34
	Gambar 17 Proses Pembuatan Aset Jalanan	34
	Gambar 18 Proses Pembuatan Aset Jalanan	35
	Gambar 19 Proses Pembuatan Aset Jalanan	35
	Gambar 20 Proses Penggabungan Aset	36
	Gambar 21 Proses Penggabungan Asset dari Depan	36
	Gambar 22 Proses Penggabungan Asset	37
	Gambar 23 Proses Penggabungan Asset	37
	Gambar 24 Proses Penggabungan Asset	38
	Gambar 25 Proses Pembuatan <i>Texture</i> pada Aset	38
	Gambar 26 Proses Pembuatan <i>Texture</i> pada Aset (Aspal)	39
	Gambar 27 Proses Pembuatan <i>Texture</i> pada Properti Jalanan	39
	Gambar 28 Proses Pembuatan <i>Texture</i> dan <i>Lighting</i> pada Asset Gedung	40
	Gambar 29 Hasil Proses Pembuatan <i>Texture</i> dan <i>Lighting</i> pada Asset Gedung dan Perkotaan	40
	Gambar 30 Proses Pembuatan Animasi Gerak Video Tron di dalam Aplikasi	41
	Gambar 31 Proses Pembuatan Animasi Gerak Video Tron	41
	Gambar 32 Proses Pembuatan <i>Blueprint</i> Pergerakan Menggunakan <i>Headsetvr</i>	42

Gambar 33 Proses Proses Pembuatan <i>Blueprint</i> Pergerakan	43
Gambar 34 Proses Pembuatan <i>Blueprint</i> Interaktif vr	44
Gambar 35 Proses Pembuatan <i>Blueprint</i> Interaktif vr	45
Gambar 36 Proses Perancangan <i>Sound Design</i> dalam Aplikasi	46
Gambar 37 Proses Perancangan <i>Sound Design</i> dalam Aplikasi	47
Gambar 38 Karya (Ariq Alhani)	48
Gambar 39 Karya (Ariq Alhani)	48
Gambar 40 Karya (Atallah Farhan Ilham)	49
Gambar 41 Karya (Azkal dan Opal)	49
Gambar 42 Karya (Dicky Rahmat Illahi)	50
Gambar 43 Karya (heni Wahyuni Firman)	50
Gambar 44 Karya (Ichsannul Hakim)	51
Gambar 45 Karya (Nur Alfi Marhen Azkiyai)	51
Gambar 46 Karya (Prima Ridho Furqani)	52
Gambar 47 Karya (Vega Zuhra Hanifa)	52
Gambar 48 Karya 1	53
Gambar 49 Karya 2	54
Gambar 50 Karya 3	54
Gambar 51 Karya 4	55
Gambar 52 Karya (Adri Juli Rapyinda)	56
Gambar 53 Karya (Adri Juli Rapyinda)	57
Gambar 54 Karya (Ahmad Fajri)	57
Gambar 55 Karya (Genta Noverda Putra)	58
Gambar 56 Karya (Muhammad Iqbal)	58
Gambar 57 Karya (Muhammad Iqbal)	59
Gambar 58 Karya (Genta Noverda Putra)	59
Gambar 59 Karya (Wahyu Akbar)	60
Gambar 60 Karya (Arif Fur)	60
Gambar 61 Karya (Arif Fur)	61
Gambar 62 Karya (Arif Fur)	61
Gambar 63 Karya (Herzven)	62
Gambar 64 Karya (Herzven)	63
Gambar 65 Karya (Herzven)	63
Gambar 66 Karya (Herzven)	64
Gambar 67 Karya (Herzven)	64
Gambar 68 Final Bentuk Aplikasi Utama	66
Gambar 69 Kacamata <i>Virtual Reality</i>	66
Gambar 70 Poster 2 Item	68
Gambar 71 Feed Instagram	68
Gambar 72 Landing Page	69
Gambar 73 Invitation	70
Gambar 74 Controler Guide	70
Gambar 75 T-Shirt	71

	Gambar 76 Stiker	71
	Gambar 77 Foto Bersama Pembimbing akademik	77
	Gambar 78 Dokumentasi layout Pameran	78
	Gambar 79 Dokumentasi layout Pameran	79

INTI SARI

Perancangan ruang pamer digital dalam media virtual reality sebagai upaya menyediakan ruang pameran interaktif merupakan upaya perancangan sebuah wadah, inovasi, teknologi dan seni, yang diharapkan dapat menunjang proses kreatifitas para pekerja kreatif dalam berpameran didalam keterbatasan ruang berpameran, diharapkan dengan adanya ruang pamer digital ini dapat menghadirkan seniman seniman baru yang mana bisa terus berinovasi bagi bangsa dan negara. Metode yang digunakan dalam proses ruang pamer digital dalam media virtual reality sebagai upaya menyediakan ruang pameran interaktif adalah analisis SWOT, proses perancangan identitas visual ini dimulai dari mengumpulkan data, melakukan riset, *brainstorming*, studi, sketsa alternatif, dan studi warna hingga terpilih sebuah final desain. Desain terpilih kemudian diaplikasikan kepada berbagai media pengaplikasian seperti: *aplikasi Virtual reality, social media, controller guide, poster, video trailer, website serta sticker*.

Kata Kunci : Ruang Pamer, Virtual Reality, Digital

ABSTRACT

The design of digital showrooms in virtual reality media as an effort to provide interactive exhibition spaces is an effort to design a forum, innovation, technology and art, which is expected to support the creative process of creative workers in exhibiting within the limitations of exhibition space, it is hoped that with this digital showroom can present new artists who can continue to innovate for the nation and state. The method used in the digital showroom process in virtual reality media as an effort to provide an interactive exhibition space is SWOT analysis, the visual identity design process starts from collecting data, conducting research, brainstorming, stud, alternative sketches, and color studies until a final design is selected. . The selected designs are then applied to various application media such as: Virtual reality applications, social media, controller guides, posters, video trailer, websites and stickers.

Keywords: *Showroom, Virtual Reality, Digital*

