

ABSTRAK

Bryant Xavier Jusuf (01023170024)

PERANCANGAN ANTARMUKA PENGGUNA MEDIA REALITAS MAYA SEBAGAI BAGIAN DARI KAMPANYE “FIND THE FUTURE” OLEH OPPO INDONESIA

(xvii + 84 halaman: 50 gambar; 7 tabel; 2 lampiran)

Perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan antarmuka pengguna realitas maya yang mengkomunikasikan kampanye Find the Future oleh OPPO Indonesia. Kampanye Find the Future diterapkan pada OPPO Gallery Plaza Indonesia, yang dibuat secara maya untuk perancangan ini. OPPO Gallery mempunyai Client Advisor, staf OPPO yang memandu pengunjung dan pengguna potensial. Antarmuka pengguna dalam perancangan bertindak sebagai Client Advisor. Perancangan menggunakan teori desain, lingkungan naratif dengan orang-orang, antarmuka pengguna dalam realitas maya, faktor manusia dan ergonomi dalam dunia realitas maya, dan *wayfinding* dalam gim video. Tahapan perancangan terdiri dari pengumpulan serta analisis data, serta perancangan karya. Analisis data terdiri dari kampanye OPPO Indonesia, identifikasi subjek, penentuan struktur naratif, konteks galeri fisik, konteks media realitas maya atau VR, dan konteks sistem operasi. Perancangan terdiri dari pemahaman kata kunci, studi visual, dan strategi visual. Kata kunci perancangan ini adalah *guide* dan *depth*. Perancangan mempunyai panduan penggunaan VR untuk pengguna yang mengalami perancangan ini melalui *booth* OPPO dalam toko-tokonya. Panel utama perancangan memungkinkan pengguna untuk membuka panel-panel informasi, panel kuis, dan panel pengaturan. Melalui pengaplikasian teori dan analisis data, perancangan ini menjadi sebuah lingkungan naratif ergonomis yang menggunakan potensi *interactivity*, melalui antarmuka pengguna yang sesuai dengan kampanye OPPO dan medium VR.

Referensi: 145 (1975-2022)

Kata kunci: desain antarmuka pengguna, realitas maya, ergonomi

ABSTRACT

Bryant Xavier Jusuf (01023170024)

VIRTUAL REALITY USER INTERFACE DESIGN AS PART OF OPPO INDONESIA'S "FIND THE FUTURE" CAMPAIGN

(xvii + 84 pages: 50 figures; 7 tables; 2 appendices)

This project aims to produce a virtual reality user interface that communicates OPPO Indonesia's Find the Future campaign. The Find the Future campaign was applied to OPPO Gallery Plaza Indonesia, which was created virtually for this project. OPPO Gallery has Client Advisors, OPPO staff that guides visitors and potential users. The user interface in this project acts as a Client Advisor. This project uses design theory, narrative environments with people, user interfaces in virtual reality, human factors and ergonomics in virtual reality, and wayfinding in video games. The design stages consists of collecting and analyzing data, and producing works. Data analysis consists of the OPPO Indonesia campaign and its subject identification, determination of narrative structure, physical gallery context, virtual reality or VR media context, and operating system context. The production stages consists of understanding keywords, visual studies, and visual strategies. The keywords for this design are guide and depth. The design has a VR tutorial for users who experience this design through OPPO booths in its stores. The main design panel allows the user to open information panels, the quiz panel, and the settings panel. Through the application of theory and data analysis, this design becomes an ergonomic narrative environment that uses the potential for interactivity, through a user interface that is in line with OPPO's campaign and the VR medium.

References: 145 (1975-2022)

Keywords: user interface design, virtual reality, ergonomics