

DAFTAR ISI

PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1. Latar Belakang	2
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Rumusan Masalah	7
1.4. Tujuan Perancangan	7
1.5. Manfaat Perancangan	8
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
2.1. Desain Visual	9
2.1.1. <i>Icon, Index, Symbol</i>	11
2.1.2. Gestalt.....	12
2.2. Lingkungan Naratif dengan Orang-Orang	13
2.2.1. Struktur Naratif.....	16
2.3. Antarmuka Pengguna	18
2.3.1. Pengenalan Extended Reality	19
2.3.2. Antarmuka Pengguna dalam Realitas Maya atau VR	20
2.3.3. <i>Information Overload</i> dalam UI.....	23
2.3.4. Faktor Manusia dan Ergonomi dalam Dunia VR.....	24
BAB III METODOLOGI	27
3.1. Tahapan Perancangan.....	27
3.2. Waktu dan Tempat Perancangan.....	29
3.3. Analisis Data	29
3.3.1. Analisis Kampanye “Find the Future” OPPO Indonesia.....	30
3.3.2. Struktur Naratif Data dalam Perancangan.....	35

3.3.3. Identifikasi Subjek Kampanye “Find the Future” OPPO Indonesia	38
3.3.4. Analisis Konteks Media Realitas Maya	41
3.3.5. Analisis Konteks Pengguna Baru VR dan VRChat.....	45
3.3.6. Analisis Konteks Antarmuka Pengguna Realitas Maya.....	46
3.3.7. Analisis Konteks Situs Galeri Fisik.....	49
3.4. Kesimpulan Analisis Data	51
BAB IV PERANCANGAN.....	52
4.1. Pemahaman Kata Kunci	52
4.2. Deskripsi Dunia Realitas Maya.....	55
4.3. Studi Visual	56
4.3.1. Pemilihan Tipografi.....	56
4.3.2. Arahan Antarmuka Pengguna	57
4.4. Strategi Visual	59
4.4.1. Tipografi.....	60
4.4.2. Pembuatan Panel-Panel Antarmuka Pengguna	60
4.4.3. <i>Wayfinding</i> dalam Dunia VR	68
4.4.4. Optimisasi Perancangan	71
BAB V KESIMPULAN.....	74
5.1. Kesimpulan.....	74
5.2. Rekomendasi	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Konsep menggabungkan teknologi, seni, dan alam diterapkan pada OPPO Gallery Plaza Indonesia yang dibuka pada bulan Februari 2021 (Sumber: OPPO, 2021)	3
Gambar 2.1. Sistem <i>grid</i> yang <i>modular</i> memungkinkan Franz untuk menggunakan <i>grid</i> yang sama untuk membuat beberapa komposisi (Sumber: Anthony, n.d.)	10
Gambar 2.2. Contoh <i>icon</i> sebagai foto <i>smartphone</i> OPPO Reno6 5G, antarmuka pengguna dari <i>smartphone</i> OPPO sebagai <i>index</i> , dan paragraf yang menjelaskan tentang sebuah <i>smartphone</i> OPPO sebagai <i>symbol</i> (Sumber: OPPO, n.d.).....	12
Gambar 2.3. VKet Mall Entrance oleh HIKKY, dalam daerah 3D <i>merchandise</i> (Sumber: Dokumentasi Pribadi).....	13
Gambar 2.4. Jaringan <i>nonhuman actors</i> yang saling terkait, dalam model jaringan tripartit lingkungan naratif (Sumber: Austin, 2020)	14
Gambar 2.5. Gustav Freytag dan busur naratifnya (Sumber: Austin, 2020).....	18
Gambar 2.6. GUI Apple Macintosh yang mendefinisikan tampilan dan nuansa GUI dari tahun 1984 dan kedepannya (Sumber: Apple Computer, Inc., 1984).....	19
Gambar 2.7. Kontinum realitas-virtualitas (Sumber: Milgram, Takemura, Utsumi & Kishino, 1994).....	20
Gambar 2.8. Urutan dari kiri: Contoh AR (Sumber: Google AR & VR, 2019), MR (Sumber: Niantic, Inc., 2022), dan VR (Sumber: HIKKY, 2021)	20

Gambar 2.9. Urutan dari kiri: Contoh <i>point-and-click</i> (Sumber: Meta Platforms, Inc., 2022), manipulasi langsung dengan <i>controller</i> (Sumber: Meta Platforms, Inc., 2016), dan antarmuka berbasis isyarat (Sumber: Meta Platforms, Inc., 2020).....	21
Gambar 2.10. Kiri: Tata Letak Umum; Kanan: Tata Letak yang Disesuaikan untuk VR (Sumber: Meta Quest, 2015)	23
Gambar 2.11. Aliran Gerak Antarmuka Pengguna agar Menjadi Komunikatif. (Sumber: Meta Quest, 2015).....	23
Gambar 2.12. Objek kuning: area nyaman pandangan pengguna, dan objek merah: area maksimum pandangan pengguna. Objek biru: area interaksi nyaman, dan objek hijau: area interaksi maksimum. Bola hitam mewakili kepala pengguna. (Sumber: Nilsson, 2017)	26
Gambar 3.1. Diagram Tahapan Perancangan (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	27
Gambar 3.2. <i>Video game</i> Cubism yang menggunakan teknik manipulasi objek intuitif dalam VR (Sumber: "Cubism Sit back. Relax. Solve puzzles.", n.d.)	38
Gambar 3.3. <i>Pie chart</i> : Meningkatnya orang Indonesia baru dalam VRChat (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022).....	43
Gambar 3.4. <i>Pie chart</i> : Aspek sosial VRChat sangat penting (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022).....	43
Gambar 3.5. <i>Pie chart</i> : Orang dalam VRChat secara mayoritas tertarik untuk mengunjungi perancangan dunia OPPO ala Virtual Market (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	43

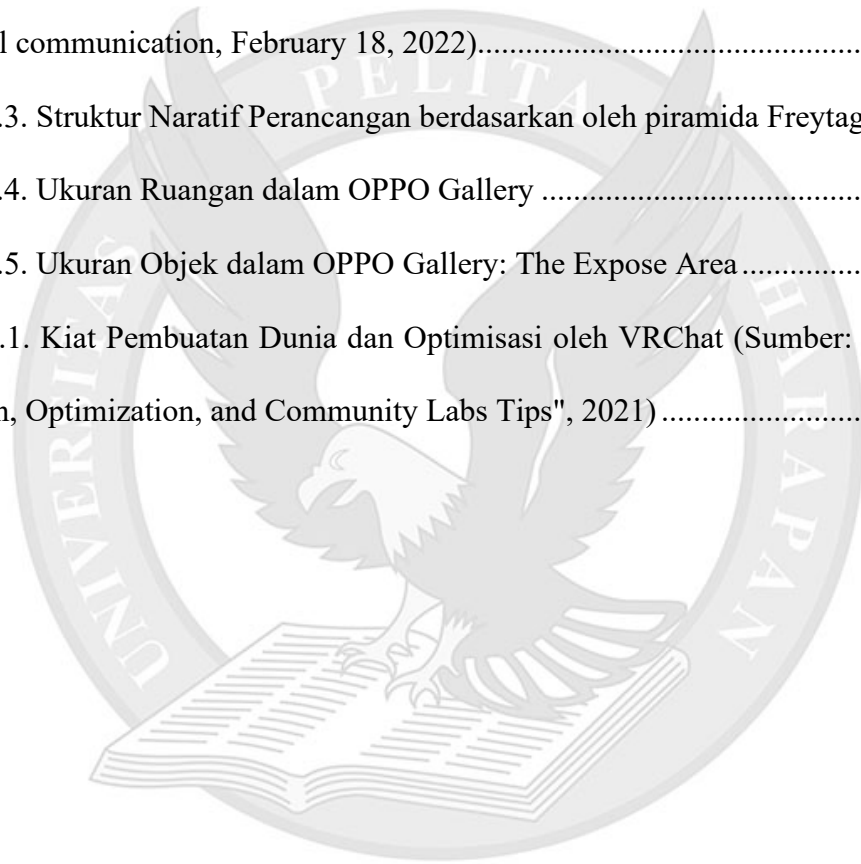
Gambar 3.6. Kiri: Virtual Market 6: World Festi-VR “Core”, Windmill Town (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021); Kanan: Toko BEAMS Japan dalam Windmill Town (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021).....	45
Gambar 3.7. Kiri: Grafik Kontrol VRChat untuk Oculus Touch <i>controller</i> (Sumber: VRChat, 2020); Kanan: Cara Navigasi dalam VRChat untuk VR (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022).....	46
Gambar 3.8. Urutan dari kiri: UI Meta Quest v37 (Sumber: Meta Platforms, Inc., 2022), UI Vive Focus 3 (Sumber: Skarredghost, 2021), dan UI Nolo 1.0 (Sumber: 潇磊, 2021)	47
Gambar 3.9. Kiri: Contoh Poster Interaktif (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022); Kanan: Panel Virtual dalam Posisi Tetap (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)	48
Gambar 3.10. Contoh pengambilan ukuran jarak antar objek & ukuran objek-objek dalam OPPO Gallery (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021).....	50
Gambar 4.1. <i>Depth Moodboard</i> ; Kiri atas: UI ColorOS 12 (Sumber: Tech Spurt, 2021); Kiri bawah: UI Meta Quest (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022); Kanan: UI ColorOS 12 (Sumber: OPPO, 2021).....	53
Gambar 4.2. Ikon dengan gaya <i>frosted glass</i> dalam ColorOS sebagai referensi gaya visual ikon perancangan (Sumber: OPPO, 2021).....	53
Gambar 4.3. <i>Guide Moodboard</i> ; Kiri atas: UI ColorOS 12 (Sumber: Tech Spurt, 2021); Kiri bawah: <i>Skill tree</i> gim video (Sumber: Insomniac Games, 2020); Kanan atas: UI ColorOS 12 (Sumber: OPPO, 2021); Kanan bawah: <i>Progress bar</i> dalam UI Kuis (Sumber: Kiritci, n.d.)	54

Gambar 4.4. Grafik penggunaan perangkat jemala VR berdasarkan merek dan tipe (Sumber: "Steam Hardware & Software Survey", 2021).....	57
Gambar 4.5. Contoh <i>font</i> Lexend Regular (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2021)	57
Gambar 4.6. Urutan dari kiri: Sketsa Menu dan Panel, Sketsa Lapisan, dan Sketsa Laci (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022).....	58
Gambar 4.7. <i>User Flow</i> OPPO Gallery Virtual (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	59
Gambar 4.8. <i>User Flow</i> VR Client Advisor OPPO Gallery (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	59
Gambar 4.9. Teks 16px dan 12px pada <i>z-depth</i> 1,5 m, dengan teks 45px pada <i>z-depth</i> 4.5 m (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022).....	60
Gambar 4.10. Sketsa Kasar Arah Visual VR UI (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	61
Gambar 4.11. Pengembangan Panel Pengaturan (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	61
Gambar 4.12. Kiri: Ukuran UI pada mode Desktop; Kanan: Ukuran UI pada mode VR (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	62
Gambar 4.13. Panel Pengaturan Terbaru (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	62
Gambar 4.14. Panel Pembuka Pengalaman (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	63
Gambar 4.15. Panel Panduan Penggunaan VR (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	64

Gambar 4.16. Panel Pembuka Pengaturan (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	64
.....	64
Gambar 4.17. Kiri: <i>Mockup</i> Panel Utama; Kanan: penggunaan <i>grid</i> (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	65
.....	65
Gambar 4.18. Panel Utama Terbaru (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	66
.....	66
Gambar 4.19. Alternatif Panel Informasi (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	66
.....	66
Gambar 4.20. Panel Informasi Terbaru (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	67
.....	67
Gambar 4.21. Pengembangan Panel Kuis (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	68
.....	68
Gambar 4.22. Panel Kuis Terbaru (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	68
.....	68
Gambar 4.23. Kiri: <i>Guide Signage</i> dalam Vienna Airport oleh Ruedi Baur (Sumber: Körner, 2012); Kanan: <i>Directory Signage</i> dalam Tribeca Park oleh Isabel Iskandar (Sumber: Iskandar, 2013)	69
.....	69
Gambar 4.24. <i>Mockup Guide Signage</i> dan Petunjuk Dinamis Tetap dalam OPPO Gallery Virtual (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	70
.....	70
Gambar 4.25. <i>Mockup</i> Petunjuk Dinamis Tetap (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	71
.....	71
Gambar 4.26. <i>Guide Signage</i> dan Petunjuk Dinamis Tetap pada OPPO Gallery Virtual (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2022)	71
.....	71
Gambar 4.27. Kiri: <i>Rendering</i> Teks Unity; Kanan: <i>Rendering</i> Teks MSDF (Sumber: MerlinVR, 2020)	72
.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Pendekatan UI dan UX dalam Oculus. (Sumber: Meta Quest, 2015)...	22
Tabel 3.1. Produk OPPO yang mengikuti konsep Find the Future. (Sumber: OPPO Indonesia, 2021).....	33
Tabel 3.2. Produk OPPO yang dijual dalam OPPO Gallery. (Sumber: T. Suprpto, personal communication, February 18, 2022).....	34
Tabel 3.3. Struktur Naratif Perancangan berdasarkan oleh piramida Freytag	36
Tabel 3.4. Ukuran Ruangan dalam OPPO Gallery	50
Tabel 3.5. Ukuran Objek dalam OPPO Gallery: The Expose Area	50
Tabel 4.1. Kiat Pembuatan Dunia dan Optimisasi oleh VRChat (Sumber: "World Creation, Optimization, and Community Labs Tips", 2021)	73



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Lembar Monitoring Bimbingan.....	A1-A2
Lampiran B. Kuesioner untuk pengguna VRChat.....	B1

