

konten utama

a

pendahuluan 08 - 21

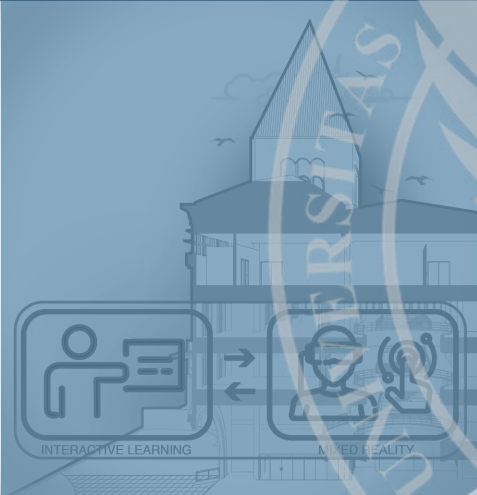
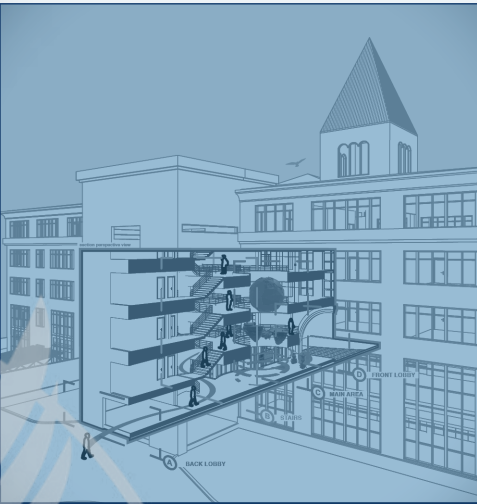
- latar belakang
- penjelasan site, potensi dan tantangan pada site, serta integrasi mixed reality.
- tujuan dan manfaat riset
- penyelarasan ruang mixed reality dengan arsitektur sebagai media pembelajaran
- kerangka berpikir
- diagram kerangka berpikir



d

eksplorasi desain 50 - 69

- strategi perancangan
- penjelasan area-area potensial pengembangan alur desain.
- eksplorasi bentuk dan tema desain
- penggunaan karakter waktu sebagai referensi tema desain.
- strategi desain & pengembangan awal prototipe
- proses pengembangan awal area potensial dalam desain.



b

kajian literatur 22 - 33

- edukasi fakultas hospitality & tourism
- kurikulum dan metode-metode pembelajaran fakultas
- integrasi arsitektur untuk edukasi
- pemahaman desain interaktif
- pemanfaatan mixed reality
- implementasi mixed reality pada bidang edukasi melalui desain arsitektural.



e

hasil desain 70 - 91

- penyesuaian desain berdasarkan potensi gedung D
- perubahan organisasi ruang dan pengembangan area desain.
- elemen interaktif dalam desain
- elemen UI & UX dan fungsinya.
- penyesuaian akhir ruang mixed reality
- penyesuaian titik awal, geometri virtual dan elemen fisik dalam sirkulasi ruang mixed reality.

c

metodologi 34 - 49

- metode observasi
- proses analisis dan pengukuran site serta pemodelan keseluruhan bangunan.
- survei dan interview pengguna
- hasil diagram data pengguna dan potensi pengembangan dari data survei.
- simulasi awal mixed reality
- dokumentasi simulasi dan potensi mixed reality dari data simulasi.



f

kesimpulan & saran 92 - 95

- kesimpulan riset
- saran pengembangan lebih lanjut



index gambar

Figur 1
gambar perspektif eksterior depan dari gedung D hasil pemodelan melalui Revit dan render melalui Twinmotion. (2024). [Foto render] sumber: Chronospace XR (Penulis).

Figur 2
gambar block plan area Universitas Pelita Harapan. (2024). [Diagram] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 3
gambar isometri terpisah gedung D Universitas Pelita Harapan melalui pemodelan revit. (2024). [Diagram] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 4
gambar isometri potongan gedung D Universitas Pelita Harapan. (2024). [Diagram] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 5
gambar isometri potongan area void dan tangga gedung D Universitas Pelita Harapan. (2024). [Diagram] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 6
gambar potongan tampak area atrium gedung D universitas Pelita Harapan. (2024). [Diagram] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 7
gambar potongan perspektif interior dari gedung D hasil pemodelan melalui Revit dan diilustrasikan melalui adobe illustrator. (2025). [Diagram] sumber: Chronospace XR (Penulis).

Figur 8
diagram device mixed reality dan elemen sensorik pengguna mixed reality (2024). [Diagram] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 9
gambar diagram kerangka berpikir penelitian. (2024). [Diagram] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 10
foto aktivitas pembelajaran Fakultas Hospitality & Tourism bagian food & beverage service. (2024). [Foto] sumber: <https://www.uph.edu/perhotelan-keunggulan-jurusan-dan-prospek-karier/>

Figur 11
foto Fakultas Hospitality & Tourism meraih sertifikasi TedQual. (2025). [Foto] sumber: <https://www.uph.edu/2025/04/23/fhospar-uph-raih-sertifikasi-tedqual-bukti-standar-pendidikan-kelas-dunia/>

Figur 12
pemetaan sistem pembelajaran Fakultas Hospitality & Tourism UPH. (2024). [Diagram] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 13
pemetaan diagram kesimpulan literasi. (2024). [Diagram] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 14
dokumentasi metode pengukuran gedung D UPH. (2024). [Foto] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 15
kolase dokumentasi metodologi pengukuran site gedung D Universitas Pelita Harapan. (2024). [Foto] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 16
kolase dokumentasi metodologi pengukuran site gedung D Universitas Pelita Harapan. (2024). [Foto] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 17
hasil data photogrammetry gedung D Universitas Pelita Harapan. (2024). [Foto] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 18
dokumentasi drone yang digunakan untuk photogrammetry gedung D UPH. (2024). [Foto] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 19
diagram site plan gedung D Universitas Pelita Harapan. (2024). [Foto] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 20
diagram denah gedung D Universitas Pelita Harapan. (2025). [Foto] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 21
tangkapan layar interface hasil pemodelan gedung D melalui revit. (2024). [Tangkapan layar] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 22
diagram lingkaran data survei pengguna gedung D Universitas Pelita Harapan. (2024). [Diagram] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 23
dokumentasi interview bersama KAPRODI Fakultas Hospitality & Tourism Universitas Pelita Harapan. (2024). [Foto] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 24
rekap dokumentasi simulasi mixed reality di gedung D Universitas Pelita Harapan. (2024). [Foto] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 25
kolase dokumentasi protipe tahap-1 simulasi penyesuaian ruang mixed reality pada beberapa titik di gedung D Universitas Pelita Harapan. (2024). [Foto] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 26
diagram area potensial di gedung D Universitas Pelita Harapan. (2024). [Diagram] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 27
diagram penjelasan potensi pengembangan di gedung D Universitas Pelita Harapan. (2024). [Diagram] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 28
eksplorasi bentuk dasar berdasarkan referensi film interstellar. (2024). [Diagram] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 29
poster film interstellar. (2025). [Poster] sumber: <https://i.pinimg.com/1200x/4c/c9/8c/4cc98ccd3697a3a90cea460e2d757ff9.jpg>

Figur 30
diagram perbandingan warna & pertimbangan warna dalam desain. (2025). [Diagram] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 31
tangkapan layar geometri penutup & UI prototipe tahap-2 ruang mixed reality. (2024). [Tangkapan layar] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 32
tangkapan layar elemen interaktif prototipe tahap-2 ruang mixed reality. (2024). [Tangkapan layar] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 33
tangkapan layar animasi prototipe tahap-2 ruang mixed reality. (2024). [Tangkapan layar] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 34
tangkapan layar geometri penutup & UI prototipe tahap-2 ruang mixed reality. (2024). [Tangkapan layar] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 35
tangkapan layar elemen interaktif prototipe tahap-2 ruang mixed reality. (2024). [Tangkapan layar] sumber: Chronospace XR (Penulis)

index gambar

Figur 36
tangkapan layar animasi prototipe tahap-2 ruang mixed reality. (2024). [Tangkapan la-
yar] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 37
UI text & foto pada prototipe tahap-2. (2024). [Tangkapan layar] sumber: Chronospace
XR (Penulis)

Figur 38
area utama pada prototipe tahap-2. (2024). [Tangkapan layar] sumber: Chronospace
XR (Penulis)

Figur 39
elemen interaktif pada prototipe tahap-2. (2024). [Tangkapan layar] sumber: Chrono-
space XR (Penulis)

Figur 40
area void pada prototipe tahap-2. (2024). [Tangkapan layar] sumber: Chronospace XR
(Penulis)

Figur 41
area transisi penutup prototipe tahap-2. (2024). [Tangkapan layar] sumber: Chrono-
space XR (Penulis)

Figur 42
elemen virtual area penutup prototipe tahap-2. (2024). [Tangkapan layar] sumber:
Chronospace XR (Penulis)

Figur 43
tampak depan area penutup prototipe tahap-2. (2024). [Tangkapan layar] sumber:
Chronospace XR (Penulis)

Figur 44
animasi transisi penutup prototipe tahap-2. (2024). [Tangkapan layar] sumber: Chrono-
space XR (Penulis)

Figur 45
diagram alur sirkulasi gedung D Universitas Pelita Harapan. (2024). [Diagram] sumber:
Chronospace XR (Penulis)

Figur 46
kumpulan kolase foto dokumentasi simulasi prototipe tahap-2 ke pengguna gedung D.
(2024). [Foto] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 47
dokumentasi eksplorasi desain prototipe tahap-2 ruang mixed reality. (2024). [Tangka-
pan layar] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 48
diagram perubahan organisasi ruang mixed reality. (2025). [Diagram] sumber: Chrono-
space XR (Penulis)

Figur 49
diagram penyesuaian elemen pembelajaran ruang mixed reality. (2025). [Diagram]
sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 50
diagram UI area entrance ruang mixed reality. (2025). [Diagram] sumber: Chronospace
XR (Penulis)

Figur 51
diagram UI area transisi & main area ruang mixed reality. (2025). [Diagram] sumber:
Chronospace XR (Penulis)

Figur 52
diagram UI area utama dan tangga pada ruang mixed reality. (2025). [Diagram] sumber:
Chronospace XR (Penulis)

Figur 53
gambar denah perspektif lantai dasar dari gedung D hasil pemodelan melalui Revit

dan diilustrasikan melalui adobe illustrator. (2025). [Diagram] sumber: Chronospace
XR (Penulis).

Figur 54
diagram UI area utama dan tangga pada ruang mixed reality. (2025). [Diagram] sumber:
Chronospace XR (Penulis)

Figur 55
gambar denah perspektif lantai dasar dari gedung D hasil pemodelan melalui Revit
dan diilustrasikan melalui adobe illustrator. (2025). [Diagram] sumber: Chronospace
XR (Penulis)

Figur 56
dokumentasi area void pada ruang mixed reality. (2025). [Foto] sumber: Chronospace
XR (Penulis)

Figur 57
dokumentasi permukaan atas atrium pada ruang mixed reality. (2025). [Foto] sumber:
Chronospace XR (Penulis)

Figur 58
dokumentasi keseluruhan desain dari area entrance pada ruang mixed reality. (2025).
[Foto] sumber: Chronospace XR (Penulis)

Figur 59
dokumentasi area entrance pada ruang mixed reality. (2025). [Foto] sumber: Chrono-
space XR (Penulis)

Figur 60
dokumentasi testing akhir ruang mixed reality oleh ketua program studi dan dosen
Fakultas Hospitality & Tourism UPH. (2025). [Foto] sumber: Chronospace XR (Penulis)