

INTISARI

Pameran fisik yang sulit untuk dilakukan semua orang mengingat kondisi yang masih belum stabil. Dari keadaan sekarang ini terbentuklah sebuah inovasi yaitu Pameran Virtual. Hal ini ditujukan sebagai alternatif pelaksanaan pameran yang terkendala akibat pandemi. Bagaimana cara merancang pameran virtual interaktif antar mahasiswa institut teknologi telkom purwokerto sebagai upaya social distancing di masa pandemi COVID-19 Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Tujuan penelitian menggunakan desain kualitatif deskriptif adalah untuk menjelaskan pentingnya komunikasi dan interaktif mahasiswa di ruang seni virtual Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis data yang didapat menggunakan metode 5W+1H. Hasil analisis yang didapat menggunakan metode 5W+1H secara singkat dapat dijabarkan seperti ini 1. Apa itu pameran virtual dan pentingnya komunikasi di ruang seni 2. Siapa yang menjadi audiens pameran virtual 3. Kapan munculnya pameran virtual di lingkup seni 4. Dimana pengunjung dapat mengikuti pameran virtual 5. Mengapa menggunakan VRChat sebagai media pameran 6. Bagaimana cara menggunakan VRChat Kesimpulan yang didapat dari penelitian ini adalah bagaimana cara kita mencari alternatif media pameran di masa pandemi COVID-19 sebagai upaya social distancing antar mahasiswa institut teknologi telkom purwokerto. Terlepas dari galeri seni yang sudah disediakan oleh program studi. Alternatif ini dapat menjadi solusi bagi mahasiswa yang terhambat jarak dikarenakan protokol pandemi saat ini.

Kata Kunci : Desain Komunikasi Visual, Pameran Virtual, *Virtual Reality*