

BAB V

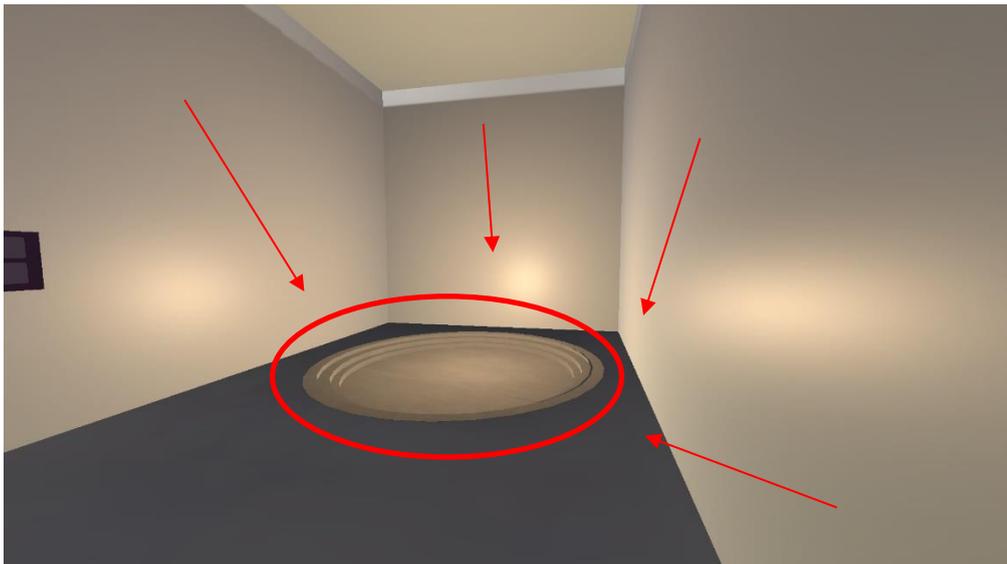
VISUALISASI

5.1 Visualisasi Karya

Pameran virtual ini dirancang agar pengguna dapat berinteraksi dengan karakter/avatar, memutar lagu di dalam galeri pameran dan berkeliling. Adapun penjelasan lebih dalam mengenai karya, yaitu sebagai berikut:

1. *Spawn Point*

Spawn Point atau biasa disebut titik bertemu antar pengguna merupakan lokasi di mana setiap pengunjung pameran datang dalam wujud karakter/avatar masing-masing. Penulis merancang lokasi *spawn point* layaknya pintu masuk galeri berbasis virtual.



Gambar 5.1 *Spawn Point*
(Sumber. Hasil Olahan Penulis)

2. *Music Player*

Fitur yang ditambahkan ke dalam pameran oleh penulis dengan tujuan agar pengunjung dapat memutar lagu yang sesuai *mood* mereka sendiri dengan melakukan siaran melalui *platform* sosial VRChat.

Dalam fitur ini, penulis juga memberi batas jarak dengar audio sepanjang 35m. Jika melebihi jarak tersebut akan muncul efek *fade-out* layaknya seperti

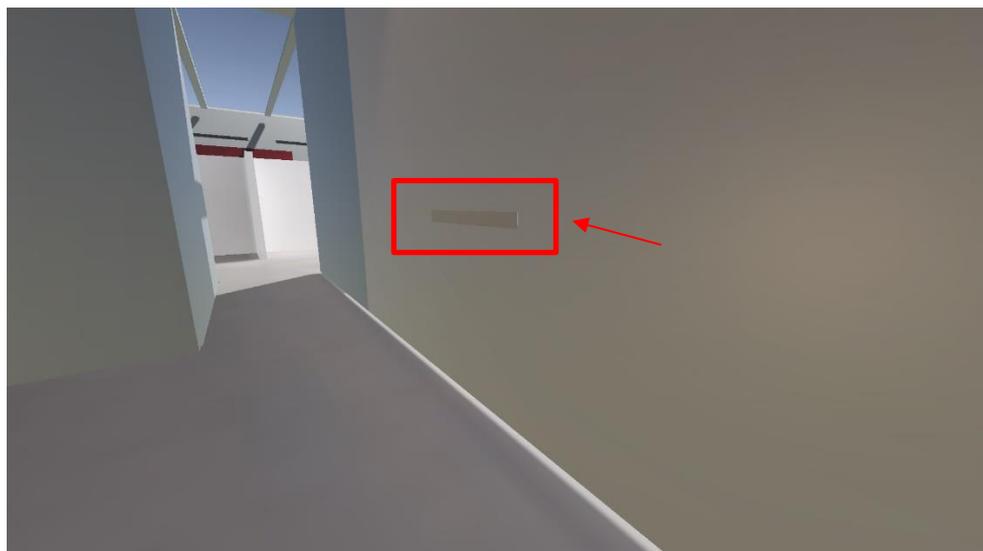
speaker pada umumnya.



Gambar 5.2 Music Player
(Sumber. Hasil Olahan Penulis)

3. *Sky Button*

Tombol sederhana yang dapat mengganti suasana langit di luar galeri. Penulis membuat fitur ini agar bisa memberi suasana pagi dan malam yang dapat dilihat melalui kaca transparan di atas galeri. Saat ini fitur *Sky Button* masih harus dilakukan secara manual dengan menggantinya melalui tombol yang sudah disediakan.



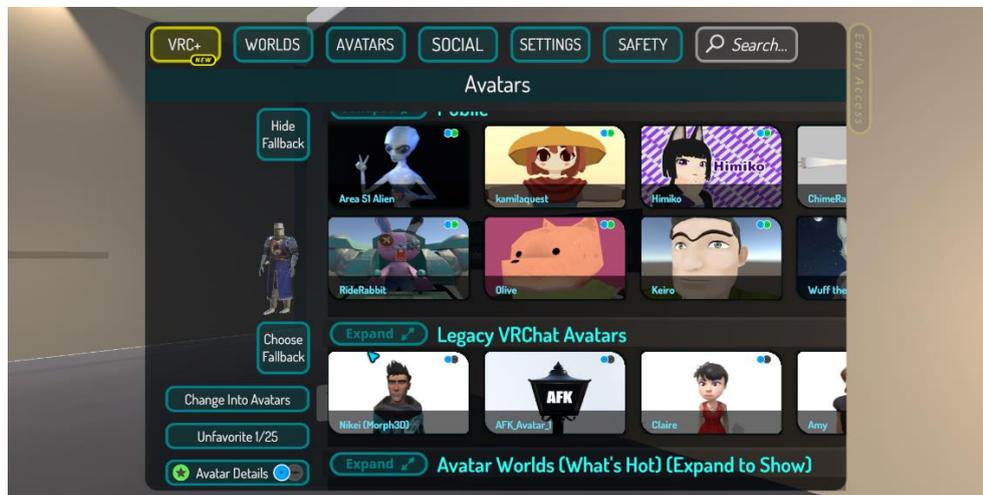
Gambar 5.3 Sky Button
(Sumber. Hasil Olahan Penulis)

4. Karya Pameran

Dalam sebuah galeri pameran pasti akan ada sebuah karya yang dipajang. Disini penulis membuat desain *layout* karya dengan sederhana untuk meminimalisir ukuran *server* pameran virtual yang terlalu besar. Karya pameran juga disertai deskripsi berupa judul dan nama peserta pameran.

5. Avatar

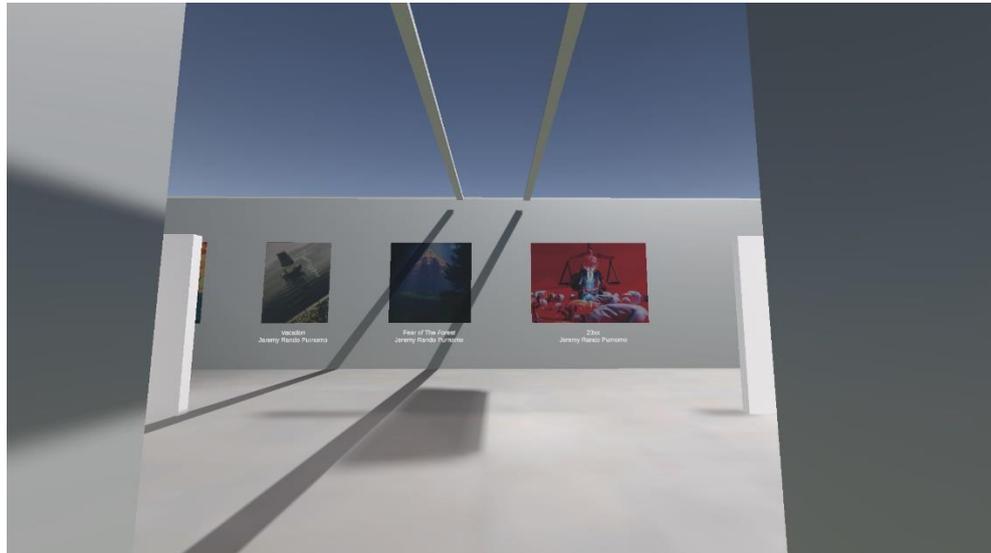
Di dalam *platform* VRChat, pengguna dapat mengganti *avatar* yang sudah disediakan secara publik oleh pihak pengembang dan juga yang disediakan oleh komunitas secara terbuka. Penulis tidak berencana untuk membuat custom-*avatar* untuk pameran virtual ini dikarenakan hal tersebut merupakan preferensi mahasiswa masing-masing.



Gambar 5.4 Avatar
(Sumber. Hasil Olahan Penulis)

6. *Layout* Galeri

Berikut merupakan *layout* galeri melalui berbagai sudut pandang:



Gambar 5.5 Tampak Samping
(Sumber. Hasil Olahan Penulis)

5.2 Media

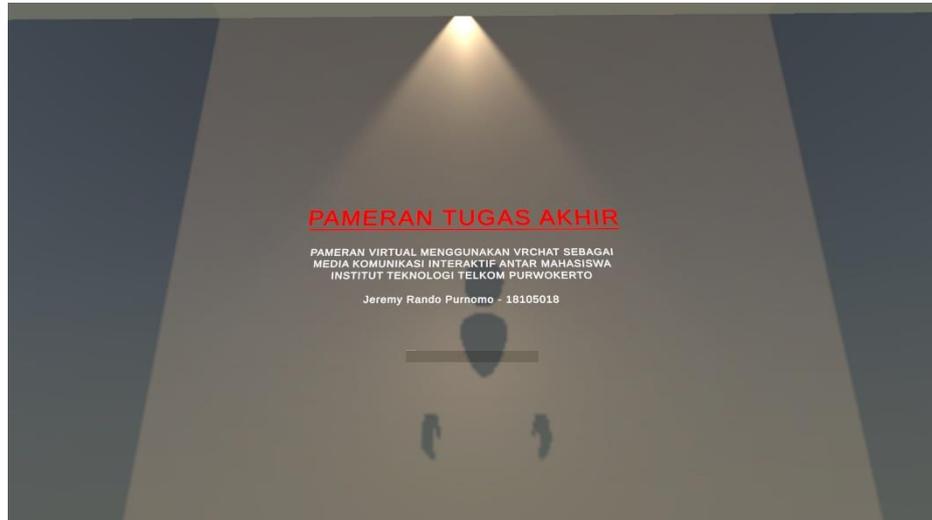
Dalam pameran virtual ini, media yang digunakan adalah VRChat. Media ini merupakan *platform* sosial realitas virtual imersif yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan karakter 3D lainnya, atau avatar, yang mewakili kemiripan pengguna. Alasan penulis menggunakan media tersebut dikarenakan *platform* VRChat merupakan sebuah perkembangan teknologi masa depan berbasis *virtual reality* yang dimana penggunaan media ini sudah mulai berkembang di era sekarang.

5.3 Ukuran

Untuk bangunan dari galeri berukuran 48m, Karya digital yang akan dipajang berukuran A3 Portrait dan Karya animasi video memiliki ukuran dengan ratio 16:9.

5.4 Format Desain

First-Person View



Gambar 5.6 *First Person View*
(Sumber. Hasil Olahan Penulis)

Sudut Pandang Tampak Atas



Gambar 5.7 *Top View*
(Sumber. Hasil Olahan Penulis)