

TUGAS AKHIR
Perancangan UI/UX dalam Media *Virtual Reality* pada
Platform VRChat untuk Brand VIVID Music



Disusun oleh:

Auzan Zuan Putra

NIM 42321010013

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing :

Anggi Almira Rahma, S.Ds.,M.Ds

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2025

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Auzan Zuan Putra
NIM : 42321010013
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan UI/UX dalam Media Virtual
Reality pada Platform VRChat untuk Brand
VIVID Music

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Anggi Almira Rahma S.Ds., M.Ds
NIDN : 0307079304
Ketua Penguji : Anggi Almira Rahma S.Ds., M.Ds
NIDN : 0307079304
Penguji 1 : Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn
NIDN : 0321098302
Penguji 2 : Wilsa Pratiwi, S.Sn, M.Sn
NIDN : -






Jakarta, 8 Agustus 2025

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Desain dan Seni Kreatif

(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn.)

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual

(Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn.)

Halaman Pernyataan

	LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	Q
---	---	----------

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Auzan Zuan Putra**
Nomor Induk Mahasiswa : **42321010013**
Jurusan/Program Studi : **Desain Komunikasi Visual**
Fakultas : **Fakultas Desain dan Seni Kreatif**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, 25 Juli 2025

Yang memberikan pernyataan, **UNIVERSITAS**



Auzan Zuan Putra

Abstract

Music producers such as VIVID are facing challenges in increasing visibility amid fierce competition on digital Streaming platforms and changing social media trends. VIVID's low exposure, reflected in its limited number of followers on various platforms, requires a new strategy to reach audiences, especially its significant listeners in Japan. This study aims to design and evaluate a virtual music exhibition on the VRChat platform as an alternative medium to enhance producer interaction and exposure. The method used is a qualitative approach, with design Testing through participatory observation and in-depth interviews on VRChat to analyze user experience (UX). The results of the study indicate that social interaction through Avatars in a virtual environment provides a more comfortable and engaging experience for users compared to interaction in the real World. It was found that the success of an immersive experience is highly dependent on environmental design, particularly the size of the space and visual atmosphere, which directly influence user comfort and Engagement. Additionally, the inclusion of interactive elements and contextual information, such as song titles, has been shown to significantly enhance user satisfaction. It is concluded that an effective virtual exhibition must balance functional and aesthetic spatial design with personalization features and interactivity to create a satisfying experience and strengthen the connection between music producers and their audience.

Keywords: *Music Producers, Virtual Exhibitions, VRChat, User Experience (UX), Virtual Interaction, Virtual Environment Design.*



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Abstrak

Produser musik seperti VIVID sedang menghadapi tantangan dalam meningkatkan visibilitas di tengah persaingan yang ketat pada platform *Streaming* digital dan perubahan tren media sosial. Rendahnya eksposur VIVID, yang tercermin dari jumlah pengikut yang terbatas di berbagai platform, memerlukan strategi baru untuk menjangkau audiens, terutama pendengarnya yang signifikan berada di Jepang. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengevaluasi pameran musik virtual di platform VRChat sebagai media alternatif untuk meningkatkan interaksi dan eksposur produser. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, dengan pengujian desain melalui observasi partisipatoris dan wawancara mendalam di VRChat untuk menganalisis pengalaman pengguna (UX). Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi sosial melalui *Avatar* di lingkungan virtual memberikan pengalaman yang lebih nyaman dan menarik bagi pengguna dibandingkan interaksi di dunia nyata. Ditemukan bahwa keberhasilan pengalaman imersif sangat bergantung pada desain lingkungan, terutama ukuran ruang dan atmosfer visual, yang secara langsung memengaruhi kenyamanan dan keterlibatan pengguna. Selain itu, penambahan elemen interaktif dan informasi kontekstual, seperti judul lagu, terbukti dapat meningkatkan kepuasan pengguna secara signifikan. Disimpulkan bahwa pameran virtual yang efektif harus menyeimbangkan desain spasial yang fungsional dan estetis dengan fitur personalisasi dan interaktivitas untuk menciptakan pengalaman yang memuaskan dan memperkuat hubungan antara produser musik dengan audiensnya.

Kata Kunci: Produser Musik, Pameran Virtual, VRChat, Pengalaman Pengguna (UX), Interaksi Virtual, Desain Lingkungan Virtual.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan perancangan dengan judul **“Perancangan UI/UX dalam Media *Virtual Reality* pada Platform VRChat untuk Brand **VIVID Music**”** dengan baik dan tepat waktu.

Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan dan sebagai wujud dari proses pembelajaran yang telah ditempuh. Tujuan dari perancangan ini adalah untuk menciptakan sebuah media yang inovatif dan imersif bagi Brand VIVID Music dengan memanfaatkan teknologi *Virtual Reality*.

Penyusunan laporan ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, dukungan, dan semangat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. **Anggi Almira Rahma, S.Ds., M.Ds.**, selaku Dosen Pembimbing, yang telah memberikan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, serta masukan selama proses perancangan hingga penyelesaian laporan ini.
2. **Rizal Bay Khaqi, S.Ds, M.Sn.** dan **Wilsa Pratiwi, S.Sn, M.Sn.**, selaku Dosen Penguji, atas kesediaan meluangkan waktu untuk menguji, serta memberikan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan laporan ini.
3. Pihak **VIVID Music** selaku mitra, atas kesempatan dan kepercayaan yang diberikan kepada penulis untuk dapat berkontribusi dalam upaya perancangan ini.
4. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan doa dan dukungan dalam penyelesaian laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan tangan terbuka. Semoga laporan perancangan ini dapat memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis, bagi para pembaca dan pihak-pihak yang berkepentingan.

Jakarta, 26 Juli 2025

Penulis

Auzan Zuan Putra

42321010013

Daftar Isi

COVER.....	i
Halaman Pengesahan.....	iii
Halaman Pernyataan	iv
<i>Abstract</i>	v
Abstrak	vi
KATA PENGANTAR	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar	xii
Daftar Lampiran	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Perancangan	6
1.4 Batasan Masalah.....	6
1.5 Manfaat	6
BAB II METODE PERANCANGAN	8
A. Orisinalitas	8
B. Target Perancangan.....	10
C. Relevansi & Konsekuensi Studi.....	11
D. Konsekuensi Studi.....	12
2.1. Warna.....	13
2.1.1. Teori dasar warna.....	13
2.1.2. Lingkaran Warna Prang (<i>Prang Color Wheel</i>).....	14
2.2. Semiotika Visual	15
2.3. Naratif Lingkungan (<i>Environmental Storytelling</i>)	17
2.3.1. Naratif Lingkungan (<i>Environmental Storytelling</i>) dalam Ruang Virtual.....	18
2.3.2. Aplikasi pada Pameran Virtual	19
2.3.3. Keterlibatan Pengguna (<i>User Engagement</i>).....	21
2.4. Teori Permodelan 3D.....	22
2.4.1. Permodelan Poligonal (<i>Polygonal Modeling</i>)	22
2.4.2. Pemahatan Digital (<i>Digital sculpting</i>).....	23
2.4.3. Permukaan Subdivisi (<i>Subdivision surfaces</i>).....	23

2.4.4.	Tekstur Digital (<i>Texturing</i>) <i>UV mapping</i> dan Material	24
2.4.5.	<i>UV mapping</i>	26
2.5.	Pencahayaan (<i>Lighting</i>)	27
2.6.	Antarmuka Pengguna (<i>User Interface</i>)	32
2.7.	Pengalaman Pengguna (<i>User Experience</i>)	35
2.8.	<i>Virtual Reality</i> (VR)	36
2.8.1.	Desain UI/UX dalam Konteks <i>Virtual Reality</i>	36
2.8.2.	Pergeseran Paradigma: Dari Layar Datar ke Dunia Spasial	37
2.8.3.	Prinsip-Prinsip Imersif	37
2.9.	Karakter Virtual	38
2.9.1.	Identifikasi <i>Avatar</i> (<i>Avatar identification</i>)	39
2.9.2.	Kehadiran Sosial Digital (<i>Phygital social presence</i>) <i>Avatar</i>	40
2.9.3.	Peran <i>Avatar</i> dalam Representasi Identitas	41
E.	Skema Proses Desain	42
1.	<i>Empathize</i> (Empati)	43
2.	<i>Define</i> (Definisi)	43
3.	<i>Ideate</i> (Ideasi)	44
4.	<i>Prototype</i> (Prototipe)	44
5.	<i>Test</i> (Uji Coba)	45
BAB III	ANALISA DAN DATA PERANCANGAN	47
3.1.	Tahap Pra-Produksi: Fondasi Konseptual dan Perancangan Pengalaman	47
3.2.	Tahap Pra-Produksi	47
3.3.	Wawancara Kebutuhan Pengguna	47
3.4.	<i>Mood board</i>	48
3.5.	<i>Mind map</i>	49
3.6.	<i>Layout</i> Pameran	50
3.7.	Tahap Produksi	51
3.7.1.	Pembuatan Asset dan <i>Texturing</i> Pada <i>Software</i> Blender	51
3.7.2.	Tahap pembuatan <i>Layout</i> , <i>Lighting</i> , Material, Animasi, Interaksi dan Publikasi Pameran pada <i>Software</i> Unity	52
3.8.	Tahap Publikasi	56
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	58
4.1.	Metologi Pengujian	58
4.2.	Hasil Pengujian	58
4.2.1.	Hasil Observasi Partisipatoris	59
4.2.2.	Hasil Wawancara	60

4.3. Hasil Pembahasan	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	64
5.1 Kesimpulan.....	64
5.2 Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	72



Daftar Tabel

Tabel 1 Karya Sejenis	9
Tabel 2 Target Perancangan.....	11
Tabel 3 Kajian Terdahulu	11
Tabel 4 Analisis Pengalaman Pengguna (UX)	61



Daftar Gambar

Gambar 1. 1 Data Pendengar VIVID Music.....	2
Gambar 1. 2 Jumlah pengguna VRChat	4
Gambar 1. 3 Survey platform VR yang digunakan	5
Gambar 2. 1 Spektrum warna	13
Gambar 2. 2 Prang Color Wheel	14
Gambar 2. 3 Penjelasan Signified dan Signifier	16
Gambar 2. 4 Interaksi pemain saat eksplorasi di game Dark Souls 3	18
Gambar 2. 5 Konsep Polygonal Modeling	22
Gambar 2. 6 Konsep <i>Digital sculpting</i>	23
Gambar 2. 7 Konsep <i>Subdivision Surface</i>	23
Gambar 2. 8 Konsep <i>Texturing</i>	24
Gambar 2. 9 Konsep Texture	25
Gambar 2. 10 <i>Normal mapping</i>	25
Gambar 2. 11 Konsep <i>Normal mapping</i>	26
Gambar 2. 12 Konsep PBR dalam <i>Texturing</i>	27
Gambar 2. 13 Teknik Pencahayaan Ambient.....	28
Gambar 2. 14 Teknik Pencahayaan Langsung	29
Gambar 2. 15 Teknik Pencahayaan Tidak Langsung.....	30
Gambar 2. 16 Teknik Pencahayaan <i>Spotlighting</i>	31
Gambar 2. 17 Teknik Wall Washing	32
Gambar 2. 18 <i>Simplicity</i>	33
Gambar 2. 19 <i>Simplicity</i>	34
Gambar 2. 20 <i>Clarity</i>	34
Gambar 2. 21 Identifikasi <i>Avatar</i>	39
Gambar 2. 22 Jenis <i>Avatar</i> sebagai representasi digital	41
Gambar 2. 23 Skema Proses Desain	42
Gambar 3. 1 <i>Mood board</i>	48
Gambar 3. 2 <i>Mind map</i>	49
Gambar 3. 3 <i>Layout Pameran</i>	50

Gambar 3. 4	Proses Modeling pada <i>Software</i> Blender	51
Gambar 3. 5	Proses <i>Texturing</i> dan Shading pada <i>Software</i> Blender	52
Gambar 3. 6	Proses Layout dan <i>Lighting</i> pada <i>Software</i> Unity.....	53
Gambar 3. 7	Proses Shading Material pada <i>Software</i> Unity	54
Gambar 3. 8	Proses Animasi pada <i>Software</i> Unity	55
Gambar 3. 9	Proses Interaksi pada <i>Software</i> Unity Menggunakan Udon VRChat..	55
Gambar 3. 10	Poster Promosi untuk komunitas sosial media Discord	57
Gambar 4. 1	Suasana Interaksi Pengguna di dalam platform VRChat	58
Gambar 4. 2	Suasana Pengguna saat berinteraksi dengan <i>booth</i>	59



Daftar Lampiran

Lampiran 1 Kartu Asistensi	72
Lampiran 2 Surat Keterangan Hasil Sidang	73
Lampiran 3 Catatan Revisi	74
Lampiran 4 Turnitin	77
Lampiran 5 Lembar Similarity Check.....	81
Lampiran 6 Hasil Karya Tugas Akhir	82
Lampiran 7 Dokumentasi Pameran	85
Lampiran 8 Dokumentasi Mitra	86
Lampiran 9 Hasil Kusioner	87
Lampiran 10 User Testing	92

