

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA TUGAS AKHIR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	ix
KATA PENGANTAR.....	xi
SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	xiii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	xv
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR TABEL	xxv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang	1
I.2. Fokus Permasalahan	4
I.3 Permasalahan Perancangan.....	5
I.4 Ide dan Gagasan Perancangan	5
BAB II TINJAUAN TEORI DAN DATA PERANCANGAN FAILITAS HIBURAN DAN REKREASI VTUBER HOLOLIVE INDONESIA DI BANDUNG	9
II.1 Studi Literatur	9
II.1.1 Pengertian Hiburan.....	9
II.1.2 Pengertian Rekreasi.....	9
II.1.3 Pengertian Video	9
II.1.4 Tinjauan Platform Sosial Media Berbasis Video	10
II.1.4.1. <i>Youtube</i>	10
II.1.4.2. <i>Twitch</i>	10
II.1.4.3. <i>TikTok</i>	10
II.1.4.4. Instagram	10
II.1.5 Klasifikasi Jenis Video pada Platform <i>Youtube</i>	11
II.1.5.1. <i>VOD</i>	11
II.1.5.2. <i>Live Streaming</i>	11
II.1.6 Penonton.....	11
II.1.7 Konten Kreator.....	12
II.1.8 Tinjauan Genre Dalam Konten <i>VOD</i> dan <i>Live Streaming</i>	12
II.1.8.1. Vlog	12

II.1.8.2.	<i>Game</i>	13
II.1.8.3.	Musik.....	13
II.1.8.4.	Makanan.....	13
II.1.8.5.	Fashion	13
II.1.8.6.	Tutorial	13
II.1.9.	Definisi <i>Avatar</i>	13
II.1.10.	Definisi Metahuman	14
II.1.11.	Definisi Virtual Influencer	15
II.1.12	Tinjauan <i>VTuber</i> (<i>Virtual Youtuber</i>)	15
II.1.13	Tahapan Pembuatan karakter <i>VTuber</i>	17
II.1.14	Tahapan Pembuatan Konten <i>VTuber</i>	17
II.1.15	Tinjauan Agensi	19
II.1.12.1.	<i>Hololive</i>	19
II.1.12.2.	<i>Hololive</i> Indonesia.....	28
II.1.16	<i>Motion Capture</i>	37
II.1.17	<i>VR</i> (<i>Virtual Reality</i>).....	38
II.1.18	<i>AR</i> (<i>Augmented Reality</i>)	38
II.1.19	Sensor Gerak	39
II.1.20	Sensor Lampu.....	39
II.1.21	<i>Modular LED</i>	40
II.1.22	<i>Touch Screen</i>	40
II.1.23	<i>Travelator</i>	41
II.1.24	<i>Moving Walkway</i> (<i>PowerWalk</i>)	41
II.1.25	Tinjauan Jenis <i>Display</i>	42
II.1.25.1	<i>Pepper Ghost Hologram</i>	42
II.1.25.2	<i>Interactive Display</i>	42
II.1.26	Tinjauan Fasilitas	43
II.1.13.1.	Theater.....	43
II.1.13.2.	Galeri.....	46
II.1.13.3.	<i>Dance Studio</i>	48
II.1.13.4.	Ruang kerja	48
II.1.13.5.	Ruang Kontrol.....	51
II.1.27	Tinjauan Peluang <i>VTuber</i>	54
II.1.28	Tinjauan Aktifitas	54

II.1.29	Studi Akustik.....	55
II.1.29.1	Dinding Kedap Suara.....	56
II.1.30	Studi Antropometri.....	58
II.1.30.1	Antropometri <i>Display</i>	59
II.1.30.2	Sirkulasi Manusia	62
II.1.30.3	Seating	65
II.1.31	Studi Preseden.....	67
II.1.20.1.	Tinjauan Keberagaman Virtual Karakter	67
II.1.20.2.	Anime.....	68
II.1.20.3.	Fantasi.....	69
II.1.20.4.	Modern Kontemporer	70
II.1.20.5.	HoloEarth.....	71
II.1.32	Studi Image	72
II.1.33	Studi Banding.....	74
II.1.22.1.	<i>One Piece Exhibition</i>	74
II.1.22.2.	Comifuro.....	78
II.1.22.3.	<i>COVER Corporation Facility</i>	84
II.1.19.4	Holofes.....	91
II.1.23.	Studi Site	93
II.1.20.1	Bandung.....	93
BAB III KONSEP PERENCANAAN FASILITAS HIBURAN DAN REKREASI VTUBER HOLOLIVE INDONESIA DI BANDUNG		97
III.1	Deskripsi Proyek Perancangan	97
III.2	Lokasi.....	97
III.3	<i>COVER Corporation</i>	98
III.3.1	Visi Misi.....	99
III.3.2	Struktur Organisasi	100
III.4	Data dan Karakteristik User Utama	101
III.4.1.	Pengunjung.....	101
III.4.2.	Pengelola dan Konten kreator	102
III.5	Kompleksitas alur sirkulasi pengguna/barang	103
III.5.1	Pengunjung.....	103
III.5.2	Pengelola.....	104
III.6	Tabel aktivitas Fasilitas.....	105

III.7	Tabel Koleksi.....	107
III.8	Program kedekatan ruang.....	108
III.7.1	Diagram Pensil	108
III.9	Zoning Blocking.....	109
III.9.1	Zoning	109
III.9.2	Blocking	110
BAB IV	111
	KONSEP PERANCANGAN FASILITAS HIBURAN DAN REKREASI	
	<i>VTUBER HOLOLIVE</i> INDONESIA DI BANDUNG	111
IV.1	Tema dan Konsep Perancangan.....	111
IV.1.1	Tema	111
IV.1.2	Penggunaan.....	113
IV.1.3	Bentuk	115
IV.1.4	Warna.....	117
IV.1.5	Material	119
IV.1.6	Pencahayaan	120
IV.1.7	Penghawaan.....	122
IV.1.8	Keamanan.....	123
IV.1.9	Implementasi Konsep pada perancangan	125
	GLOSARIUM.....	127
	DAFTAR PUSTAKA	133