

ABSTRAK

Desain grafis adalah bentuk komunikasi visual yang memadukan gambar, ilustrasi, tulisan, dan elemen visual lainnya dalam suatu media. Desainer konten menjadi semakin penting pada lingkungan bisnis dan pengembangan produk [1]. Dengan upaya memberikan informasi kepada pengguna sebaik mungkin melalui desain konten yang sudah direncanakan dan dibuat sesuai kebutuhan citra produk. Laporan projek akhir ini akan membahas peran desainer konten 2-Dimensi dan 3-Dimensi dalam menghasilkan konten yang menarik serta mampu membawakan informasi yang diinginkan [2]. Dalam hal ini Penulis menggunakan studi kasus projek CAVE LOTUS sebagai contoh produk yang akan dibawakan. *Cave Automatic Virtual Environment* (CAVE) adalah teknologi realitas virtual yang menciptakan lingkungan imersif, pada dasarnya CAVE adalah ruangan besar yang didalamnya terdapat beberapa proyektor yang sudah di atur sesuai kebutuhan lalu memancarkan gambaran kearah media yang sudah ditentukan sebelumnya, sehingga menghasilkan pengalaman baru dalam mendapatkan informasi yang imersif. Lorong Waktu Sejarah (LOTUS) adalah projek yang dibawah oleh *Centre of Excellence Smart Tourism and Hospitality* bertujuan untuk membawa kembali sejarah yang hampir hilang dengan media wahana CAVE. Setelah melakukan perancangangan desain, hasil desain kemudian dilakukan pengujian *Product Reaction Card* dengan hasil dominan memberikan perasaan “*straight foward*” dan “*useful*” yang dalam bahasa mempunyai arti “Terus terang” dan “berguna”.

Kata Kunci: 2-Dimensi, 3-Dimensi, CAVE, LOTUS