

Penciptaan sence of place dalam lingkup ruang virtual studi kasus : Grand theft auto San Andreas

Arman Arief, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20249489&lokasi=lokal>

Abstrak

Sense of place merupakan salah satu hasil yang ingin dicapai oleh kebanyakan perencanaan dan perancangan lingkungan urban. Namun bagaimana dengan sebuah ruang virtual, apakah sense of place juga dapat dihasilkan dan dirasakan dari sebuah lingkungan virtual - Perkembangan teknologi dan informasi telah menjadikan ruang virtual yang dihasilkan komputer sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari. Ketika ruang ini dirancang dengan baik, pengguna akan cenderung lupa bahwa sebenarnya mereka tidak berada di ruang hampa udara melainkan dikelilingi oleh batas-batas fisik. Skripsi ini bertujuan untuk mencari tahu elemen-elemen apa saja yang dapat membentuk dan menciptakan sense of place dalam ruang virtual dan bagaimana sense of place itu dapat dialami manusia yang tidak tinggal di ruang virtual.

Penulisan skripsi ini dilakukan dengan metode tinjauan terhadap teori-teori mengenai sense of place, lingkungan urban, simulasi dan ruang virtual. Studi kasus dilakukan dengan menganalisa game Grand Theft Auto: San Andreas sebagai contoh karena game ini telah menciptakan sebuah dunia virtualnya sendiri dengan karakteristik kota Los Angeles, San Francisco, dan Las Vegas. Hingga didapat hasil bahwa ternyata dibutuhkan lebih dari elemen fisik dan sosial dalam lingkungan virtual untuk menjadikan penggunanya merasakan sense of place dari ruang virtual. Faktor lain yang dibutuhkannya adalah gameplay, user interface, game context, immersiveness, dan enhancement tool. Faktor-faktor ini akan membantu menciptakan sebuah ruang virtual yang tak hanya sekedar ruang biasa namun sebuah tempat dengan sense of place yang dapat membawa pengguna hanyut ke dalamnya.

.....Most of urban planner and designer aim for sense of place as their result in urban environment. But how about a virtual urban environment, is sense of place can be produced and felt from virtual environment' Technology development has make a virtual space which is computer generated as a part of everyday life. When this space is designed well, the user tend to forget that they didn't reside in an empty void but rather surrounded by physical environment. This writing trying to find out which elements that can form and create a sense of place in virtual space and how it can be perceived by human.

The writing process will be conduct with study of theory about sense of place, urban environment, simulation and virtual space. The case study will analyze a game titled Grand Theft Auto: San Andreas as an example because this game has created its own virtual world which has characteristic of three different cities; Los Angeles, San Francisco, and Las Vegas. This yield a fact that it is required more than just a physical element and social element in virtual environment to make the user feel sense of place from virtual space. Other factors which needed are gameplay, user interface, game context, immersiveness, and enhancement tool. These factors will help creating more than just a virtual space, but a virtual place with sense of place that can drift the user deep down into it.