

Persepsi visual pada pengalaman ruang di cyberspace studi kasus : NMORPG second life

Dewi Andhika Putri, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20249492&lokasi=lokal>

Abstrak

Perkembangan informasi dan teknologi telah menghasilkan suatu ruang baru yang dinamakan dengan cyberspace. Cyberspace ini dapat dijadikan sebagai tempat berkegiatan manusia sehingga membuka potensi baru dalam arsitektur. Melalui penggunaan komputer yang disertai internet seseorang telah memasuki cyberspace, maka disini indera penglihatan memegang peranan penting.

Penulisan ini mencoba mencari tahu sejauh mana penerapan aspek visual dapat berperan dalam pembentukan persepsi manusia ketika mengalami ruang di cyberspace, tanpa hadirnya indera lain. Metode studi kasus dilakukan dengan cara menganalisis pengalaman ruang di cyberspace pada permainan online Second Life oleh penulis dan responden, dikaitkan dengan isu persepsi visual (teori Gestalt dan affordance). Berdasarkan kesimpulan, didapatkan bahwa pengalaman ruang melalui visual saja mampu memberikan berbagai macam persepsi yang mempengaruhi tindakan seseorang ketika berada di ruang tersebut. Namun dalam penerapannya, aspek visual ini tergantung pula dengan pengalaman atau memori yang dimiliki sebelumnya, avatar pengguna ketika berada di cyberspace, dan informasi berupa teks.

<hr>Information and technology development has produced a new space called cyberspace, which can be used as a place for human activities. This kind of new space become a potential space for architecture. Through the use of computer with internet, someone is entering the cyberspace. So the visual plays an important aspect here.

This essay examines how far the visual could be used in creating human perception while experiencing the cyberspace, without involving the other senses. The method is achieved by analyzing the spatial experience in cyberspace-Second Life online game by myself and respondent based on the issue of visual perception (Gestalt and affordance theory).

Consequently, the visual experience can give various perceptions that affect the actions in this space. But this visual aspect also depends on the memory or the experiences before, the avatar's user in cyberspace, and text based information.