

Penguasaan ruang dalam video game = Space claiming in video games

Kreshna Patrian, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20348041&lokasi=lokal>

Abstrak

Contested Space adalah ruang dimana konflik terjadi, dan bagaimana konflik tersebut akan membentuk ruang yang ditempati oleh manusia. Konflik dalam contested space berbicara tentang penguasaan ruang terutama terkait dengan penguasaan teritori dari sebuah area. Penguasaan teritori ini akhirnya akan membentuk batasan dari sebuah ruang, yang akan memisahkan masing-masing teritori tersebut secara spesifik. Salah satu bentuk penguasaan teritori yang akan dilihat di dalam skripsi ini adalah cheating. Fenomena contested space tersebut, terutama pembahasan konflik dan cheating, terlihat juga di dalam video game. Video game, sebagai sebuah ruang virtual, merupakan representasi dari dunia nyata, sehingga hal-hal yang ada di dalam dunia nyata akan terparalelkan di dalam dunia video game, dan hal ini termasuk contested space.

Skripsi ini akan melihat bagaimana fenomena contested space yang hadir di dalam dunia video game, bagaimana dia muncul, dan bagaimana hal ini akan mempengaruhi video game, terkait dengan pembahasan konflik dan penguasaan ruang. Skripsi ini juga akan melihat bagaimana tindakan penguasaan ruang, yaitu cheating, dapat mengubah ruang yang ada di dalam video game. Temuan skripsi ini akan melihat hubungan antara tindakan penguasaan ruang dan ruang yang dikuasai di dalam dunia video game, sebagai sebuah paralel dari dunia nyata.

.....Contested space is a place where conflict occurs, and how that conflict can shape the space humans inhabit. Conflict in contested space is about claiming space, and how to claim a territory in an area. Claiming this territory will eventually shape the boundaries of spaces, and divide each territory specifically. One of the forms of claiming spaces is cheating. The phenomenon of contested space, in regards to conflict and cheating, also occurs in video games. Video games, as a virtual space, are a representation of the real world, so everything that happens in the real world is paralleled by the video game world, and that includes contested space.

This paper will look at the phenomenon of contested space that occurs in the video game world, how it appears, and how it will affect the video game world. This paper will also look at how the act of claiming space, particularly cheating, can change the spaces in video games. The findings of this paper will look at the connection between the act of claiming and the spaces that are being claimed in the video game world, as a parallel of the real world.