

## Scanning as a way of constructing the virtual narrative in an immersive environment = Scanning sebagai cara membangun narasi virtual dalam lingkungan imersif.

Amalianisa Kushartanti, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20513587&lokasi=lokal>

---

### Abstrak

Studi ini mengeksplorasi bagaimana scanning sebagai aktivitas visual sangat penting dalam pengalaman lingkungan yang imersif. Lingkungan seperti itu semakin relevan dengan produksi ruang arsitektur virtual yang terus meningkat, menggunakan teknologi layar dan proyeksi gambar. Scanning mengkonstruksi rasa imersivitas atau perasaan realitas sebagai narasi utama dari lingkungan tersebut. Ini memungkinkan detection, estimation, and assembly batas dimensi ruang, yang mengarah ke berbagai kemungkinan occupation scenarios di ruang tersebut. Studi ini memetakan pengalaman scanning di pameran lukisan imersif Affandi dan Van Gogh. Ini menyoroti bagaimana gambar yang di-scan menjadi elemen naratif yang membangun imersivitas di lingkungan tersebut. Proses pemetaan dari gambar yang di-scan ini menunjukkan berbagai aspek yang membentuk pengalaman imersivitas. Aspek-aspek tersebut terdiri dari pentingnya kontras untuk mendeteksi tepi spasial, perlunya perspective blur untuk menciptakan citra dengan kejelasan yang berbeda, dan adanya spasi linier untuk membangun batas spasial secara berlapis.

.....The study explores how scanning as a visual activity is critical in the experience of an immersive environment. Such environment is increasingly relevant with growing production of virtual architectural spaces, using screen technologies and image projections. Scanning constructs the sense of immersivity or the feeling of reality as the main narrative of such environment. It enables detection, estimation, and assembly of dimensional boundaries of the space, leading to different possibilities of occupation scenarios in such space. The study maps scanning experience in Affandi and Van Gogh immersive painting exhibitions. It highlights how the scanned images become the narrative elements that construct immersivity in such environment. The mapping process of these scanned images demonstrate multiple aspects that shape the experience of immersivity. Such aspects consist of the importance of contrast to detect spatial edges, the need for a perspective blur to create images with different clarity, and the existence of linear spacing to construct the spatial boundaries in a layered way.