

Undirected Wayfinding sebagai navigasi berbasis eksplorasi = Undirected Wayfinding as a navigation based on exploration

Satria Jetmelin Pamungkas, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20523203&lokasi=lokal>

Abstrak

Skripsi ini berisi tentang kajian mengenai bagaimana seseorang melakukan wayfinding tanpa adanya destinasi yang spesifik, saat ia bernavigasi di dalam sebuah lingkungan. Di dalam skripsi ini juga akan dibahas mengenai peran environment terhadap pemilihan rute oleh para pelaku wayfinding. Elemen lingkungan seperti apa yang akan mengundang pelaku wayfinding dan elemen lingkungan apa yang akan menjadi sesuatu yang membuat pelaku wayfinding untuk memilih rute yang lain. Tulisan ini mengungkapkan bahwa untuk melakukan wayfinding tanpa adanya destinasi yang spesifik, pelaku wayfinding tetap memiliki sebuah goal yang menyebabkannya untuk melakukan wayfinding tersebut, cara ia melakukan wayfinding ditentukan berdasarkan dengan goal yang ia miliki. Hasil observasi dapat berguna untuk mendesain suatu lingkungan terbangun dimana lingkungan tersebut dapat menjadi pemicu untuk membuat orang melakukan eksplorasi di dalam suatu lingkungan. Studi Kasus dilakukan dengan cara melakukan observasi seseorang melakukan wayfinding di dalam ruang virtual 3D video game, yaitu di dalam open world video game. Fokus utama di dalam open world video game adalah untuk menjelajah atau bereksplorasi di dalam suatu lingkungan.

.....This study investigates how someone is doing wayfinding without any specific destination in mind when navigating inside an environment. This study will also investigate the role of the environment on how someone might choose their route, what kind of environmental element that would attract someone to go to its direction and what kind of element would repel someone from coming close to it. This study reveals that to do a wayfinding without any specific destination the wayfinder still needs to have a goal in mind that forces them to do wayfinding in which the goal affects how someone is doing the wayfinding in the first place. The result of this study could be used to create an environment where the environment itself could entice the users to explore the environment and have an enjoyable experience while doing so. The study case was done by observing a few people that were performing wayfinding inside a virtual environment that is a 3d video game, specifically an open world video game where the focus of the game is to explore inside an environment. The There are of course objectives and places that the players have to go to inside the game but the player could just roam and explore while ignoring the objective and don't have to go to any specified destination.