

Framing dan Presence di dalam Pembentukan Mediated Space = Framing and Presence in the Formation of Mediated Space

Ratu Baina, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920539940&lokasi=lokal>

Abstrak

Penulisan skripsi ini membahas tentang bagaimana pembentukan Mediated Space dapat terjadi melalui interaksi secara tidak langsung dengan melibatkan Real Environment dan Virtual Environment. Kedua lingkungan dapat terekstensi karena mediasi teknologi yang memanfaatkan layar. Layar berperan untuk membuka akses menuju Virtual Environment kepada User di Real Environment. Pada penulisan ini, proses pembentukan Mediated Space terjadi melalui dua konsep utama yaitu Framing dan Presence. Framing mempengaruhi pengalaman User dalam menangkap informasi yang sedang dimediasi, sementara Presence adalah bentuk kesadaran diri yang hadir melalui penggunaan Framing tertentu. Penggunaan Framing terbagi menjadi 3 jenis yaitu Miniaturisation, Immersion, dan Mapping. Masing-masing penggunaan Framing menghasilkan pengalaman Presence tertentu yang terbagi menjadi 3 jenis yaitu Spatial, Social, dan Self Presence. Dalam membentuk Mediated Space, penggunaan medium menjadi aspek penting. Medium yang digunakan untuk studi kasus adalah Video Game Persona 5. Studi kasus dilakukan dengan mengklasifikasikan ketiga jenis Framing dan Presence yang tengah terjadi ketika permainan pada video game sedang berlangsung. Untuk membentuk Mediated Space, diperlukan penggunaan kombinasi Framing guna menghasilkan pengalaman Presence secara berkelanjutan. Hal tersebut bertujuan untuk dapat memediasikan aktivitas dan ruang immersive pada Virtual Environment layaknya hal tersebut terjadi di Real Environment.

.....This Paper is focused on how the formation of Mediated Space can occur through indirect interactions involving the Real Environment and Virtual Environment. The two Environments can be connected because of technological mediation that utilizes screens. The screen becomes an access to the Virtual Environment for the User in the Real Environment. In this paper, the process of forming the Mediated Space occurs through two main concepts, Framing and Presence. Framing affects the User's experience in capturing the information that is being mediated, while Presence is a form of self-awareness that is present through the use of certain Framing. The use of Framing is divided into 3 types, specifically Miniaturization, Immersion, and Mapping. Each use of Framing produces a certain Presence experience which is divided into 3 types, specifically Spatial, Social, and Self Presence. To form a Mediated Space, the usage of mediums becomes an important aspect. The media that will be used as a study case material in this Thesis is "Persona 5" video game. The case study is carried out by classifying the three types of Framing and Presence experiences that occur when playing a video game. To form a Mediated Space, it is necessary to use a combination of Framing to produce a continuous Presence experience. It aims to be able to mediate activities and immersive spaces in the Virtual Environment as it happens in the Real Environment.