

Rekonsiliasi Aktual-Virtual dalam Praktik Arsitektur Multi Spasial = Actual-Virtual Reconciliation in Multi-Spatial Architecture Practice

Bramasta Putra Redyantanu, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920543445&lokasi=lokal>

Abstrak

Disertasi ini merupakan hasil penelusuran rekonsiliasi aktual-virtual pada praktik spasial arsitektur. Penelitian ini bertujuan memosisikan kembali wacana arsitektur terkait relasi space dan place dalam gagasan multi spasial. Gagasan multi spasial mendorong pemahaman arsitektur dari spasial tunggal, menjadi spasial plural yang hadir secara paralel. Kondisi aktual merujuk pada spasial material, sedangkan kondisi virtual merujuk pada spasial yang berelasi dengan pemikiran (ingatan, persepsi dan pengalaman). Aktual-virtual pada penelitian ini tidak hanya sebagai kondisi, melainkan juga penelusuran potensinya sebagai relasi dan operasi antara. Penelitian ini mengungkap bagaimana relasi aktual-virtual terjalin, dalam praktik multi spasial plural dan paralel beserta penelusuran aspek dan potensinya. Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kualitatif. Model penelitian memakai studi multi kasus. Penelitian berbasis perancangan ini dilakukan dengan kolaborasi observasi empiris lapangan, dengan eksplorasi generatif berbasis kecerdasan buatan. Perluasan pengetahuan merupakan hasil dari artikulasi dan refleksi kedua proses tersebut. Praktik spasial pameran merupakan studi kasus model spasial aktual-virtual. Sedangkan praktik spasial permainan merupakan studi kasus model spasial aktual. Eksplorasi generatif menjadi cara untuk melihat kemampuan praktik spasial mengilustrasikan terjadinya multi spasial pada keduanya. Pada kasus pameran, aspek generatif mengilustrasikan transisi iterasi multiplikasi spasial yang terjadi. Sedangkan pada kasus permainan, aspek generatif merupakan proyeksi ragam multi spasial paralel plural dari objek spasialnya. Gagasan portal menjadi konsep untuk mendemonstrasikan temuan dari penelitian rekonsiliasi aktual-virtual ini. Operasi objek dan turunannya dalam susunan prompt generatif mendefinisikan gagasan portal aktual-virtual. Gagasan portal mencakup melalui tiga komponen utama, yaitu atribut cerminan kolaboratif, transisi lintasan multiplikasi, serta proyeksi spasial spekulatif. Temuan ini mengekskspansi pemahaman arsitektur sebagai spasial tunggal, mengarah pada multi spasial plural dan paralel. Pengetahuan operasi multi spasial ini memosisikan kembali pemahaman space dan place pada penekanan relasi dan operasi aktual-virtual. Pengetahuan multi spasial membuka peluang artikulasi, modifikasi dan adaptasi kembali ruang hidup manusia.

.....This dissertation investigates the concept of actual-virtual reconciliation within architectural spatial practices. It seeks to reposition the discourse on the relationship between space and place in architecture by introducing the idea of the multi-spatial. This framework challenges the traditional singular conception of space, instead proposing a pluralistic understanding where multiple spatial realities exist in parallel. The actual condition refers to space's physical and material dimensions, while the virtual condition encompasses the realm of mind and thought, including memory, perception, and experience. This research focuses on the actual-virtual condition and explores its potential as a framework for understanding the interplay and operations within these interwoven spatial realms. By examining the connections between the actual and virtual in the context of multi-spatial practices, the dissertation aims to reveal the multifaceted nature of this relationship and its potential for shaping architectural design. This research is a qualitative method. The

research model uses a multi-case study. This design-based research is conducted using collaboration between empirical field observation and artificial intelligence-based generative exploration. Knowledge development results from the articulation and reflection of these two processes. Exhibition spatial practice is a case study of actual-virtual spatial models. In contrast, the spatial practice of the game is a case study of the actual spatial model. Generative exploration is a form of seeing the ability of spatial practices to illustrate the occurrence of multi-spatiality in both. In the exhibition case, the generative aspect demonstrates the transition of spatial multiplication iterations that occur. In the case of the game, the generative element is a projection of the plural parallel multi-spatial variety of its spatial objects. This research leverages the portal concept to illustrate the findings on actual-virtual reconciliation. The portal is operationalized through the interplay between objects and their derivatives within the generative prompt array. Three key components define this actual-virtual portal: collaborative mirroring attributes, multiplicative trajectory transitions, and speculative spatial projections. These findings challenge the singular conception of architecture, instead revealing a framework of plural and parallel multispatiality. This newly acquired knowledge of multi-spatial operations repositions our understanding of space and place, with a renewed emphasis on actual-virtual relations and operations. Ultimately, multi-spatial knowledge opens gates for the articulation, modification, and re-adaptation of human living spaces.