

Interactivity: Pengalaman Spasial berbasis Feedback Dalam Lingkungan Digital = Interactivity: Feedback-Based Spatial Experience in Digital Environments

Duanti Anthea Roselin, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920571424&lokasi=lokal>

Abstrak

Tulisan ini membahas tentang kehadiran interactivity sebagai konsep yang menjelaskan hubungan aktif antara pengguna sebagai pelaku, dengan ruang digital yang dimediasi oleh sistem. Tulisan Ini bertujuan menjelaskan bagaimana feedback dari sistem di suatu ruang atau lingkungan membuat manusia menjadi pelaku aktif (active participants) dan bukan sekedar pengguna pasif (passive users). Feedback proses eksplorasi yang berdampak langsung kepada pengalaman ruang yang dialami oleh pelaku, feedback memungkinkan pelaku untuk melakukan tindakannya secara real-time dalam menciptakan pengalaman ruang yang Interaktif. Dalam hal ini, feedback yang tidak sepenuhnya diprediksi penting dalam menjaga keberlanjutan dari interaksi. Tulisan ini menganalisis kasus Minecraft sebagai mediated environment, yang menyajikan ruang responsif terhadap berbagai aksi dari pelaku melalui timbal balik feedback dan constraint sebagai pembatas pada permainan. Hasil dari studi yang dilakukan menunjukkan feedback tidak hanya memperkuat persepsi pelaku terhadap aksi yang dilakukan, namun juga menciptakan kondisi yang mendorong eksplorasi lebih lanjut. Ketika feedback yang tidak sepenuhnya dapat diprediksi hadir, pengalaman spasial dapat menjadi lebih aktif dan terbuka terhadap berbagai kemungkinan. Dalam konteks Minecraft, batasan (constraint) dan ketidakpastian respons menjadi kunci dalam membangun interaksi yang bermakna dan eksploratif. Interaktivitas ditentukan oleh seberapa banyak dimensi ruang yang dapat diubah dan dieksplorasi oleh pelaku, di mana semakin luas parameter yang dapat dimodifikasi, semakin tinggi pula interaktivitas yang terbentuk.

.....Tulisan ini membahas tentang kehadiran interactivity sebagai konsep yang menjelaskan hubungan aktif antara pengguna sebagai pelaku, dengan ruang digital yang dimediasi oleh sistem. Tulisan Ini bertujuan menjelaskan bagaimana feedback dari sistem di suatu ruang atau lingkungan membuat manusia menjadi pelaku aktif (active participants) dan bukan sekedar pengguna pasif (passive users). Feedback proses eksplorasi yang berdampak langsung kepada pengalaman ruang yang dialami oleh pelaku, feedback memungkinkan pelaku untuk melakukan tindakannya secara real-time dalam menciptakan pengalaman ruang yang Interaktif. Dalam hal ini, feedback yang tidak sepenuhnya diprediksi penting dalam menjaga keberlanjutan dari interaksi. Tulisan ini menganalisis kasus Minecraft sebagai mediated environment, yang menyajikan ruang responsif terhadap berbagai aksi dari pelaku melalui timbal balik feedback dan constraint sebagai pembatas pada permainan. Hasil dari studi yang dilakukan menunjukkan feedback tidak hanya memperkuat persepsi pelaku terhadap aksi yang dilakukan, namun juga menciptakan kondisi yang mendorong eksplorasi lebih lanjut. Ketika feedback yang tidak sepenuhnya dapat diprediksi hadir, pengalaman spasial dapat menjadi lebih aktif dan terbuka terhadap berbagai kemungkinan. Dalam konteks Minecraft, batasan (constraint) dan ketidakpastian respons menjadi kunci dalam membangun interaksi yang bermakna dan eksploratif. Interaktivitas ditentukan oleh seberapa banyak dimensi ruang yang dapat diubah dan dieksplorasi oleh pelaku, di mana semakin luas parameter yang dapat dimodifikasi, semakin tinggi pula interaktivitas yang terbentuk.