

## Aplikasi privasi di ruang komunitas virtual. (Studi Kasus: MMO Audition AyoDance) = Applying privacy in a virtual community space. (Case Study: MMO Audition AyoDance)

Sean Kurnia, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20246024&lokasi=lokal>

---

### Abstrak

Pada saat ini telah muncul suatu tren yang memungkinkan manusia berkegiatan di ruang virtual bersama orang-orang dari segala penjuru dunia membentuk sebuah komunitas, tanpa harus berkumpul di suatu tempat secara fisik. Pada saat komunitas dibawa ke dalam sebuah ruang virtual, mengakibatkan munculnya berbagai macam isu di dalam ruang virtual yang memfasilitasi komunitas tersebut, salah satu isu yang muncul adalah isu mengenai privasi di dalam sebuah ruang komunitas virtual pemain video game.

Skripsi ini merupakan sebuah penelitian mengenai pengaplikasian pengetahuan arsitektur mengenai privasi di dunia nyata yang dibahas dalam konteks sebuah ruang komunitas virtual berupa online game. Saya ingin mencari kaitan antara isu privasi yang terjadi di dunia virtual berdasarkan studi literatur mengenai privasi di dunia nyata dan meneliti lebih lanjut melalui sebuah studi kasus.

Metode studi kasus dilakukan dengan cara mengalami sendiri seluruh ruang-ruang yang ada di dalam permainan Audition Ayodance, serta menganalisis pengalaman dan kejadian yang terjadi di setiap ruang, dikaitkan dengan isu privasi.

.....These day`s. there is a trend, which give people a chance to do their activities on a virtual space, creating a community with another people from all around the world. Gathering in some place without their pyhsical body. When those communities moved to a virtual space, it has resulted the appearance of many various issue on a virtual space, which gave them the conveniences to do the gathering, one of the issue that arise is the privacy issue in a virtual video game community space.

This essay is a research about how we apply an architectural science about privacy in a real space, which context is a virtual community space in an online game. I want to search for the relation between privacy issue that happen in a virtual space, based on a literature study of privacy in real world, and a research of a case in a virtual community space.

The method that I used to do the research is experiencing myself the spaces between the Audition AyoDance game, then I analyse the experience that I have and event that happen in all type of space, based on the issue of privacy.