

# Teori perspektif gambar paralel pada 3D computer game dan persepsi pemain studi kasus permainan call of duty dan ragnarok = Perspective theory parallel view in 3D computer game and player perception studi case call of duty and ragnarok

Ryski Nur Ramdhan, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20348187&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

Komputer sebagai salah satu teknologi canggih juga menjadi ruang bagi manusia untuk melakukan aktivitas. Ruang virtual adalah bagaimana orang-orang menyebutnya. Salah satu bentuk aktivitas yang dilakukan adalah dengan bermain 3D computer game. Arsitektur, sebagai ilmu yang mempelajari ruang, ternyata dapat digunakan untuk menganalisis ruang di dalam 3D computer games dan persepsi yang ditimbulkan. Skripsi ini berisi tentang perbandingan antara dua jenis permainan, dengan menganalisis aspek keruangan melalui teori perspektif dan proyeksi paralel sebagai representasi ruang secara arsitektural. Dua jenis representasi ruang yang berbeda menghasilkan spatial experience yang berbeda. Spatial experience yang dirasakan pemain memiliki kaitan dengan persepsi visual yang datang melalui mata masing-masing pemain. Pada akhirnya, ternyata lebih banyak orang yang memilih untuk bermain permainan dengan representasi ruang secara paralel dibandingkan dengan permainan yang bertampilan perspektif. Permainan dengan sudut pandang perspektif yang lebih nyata tidak menjamin permainan ini akan lebih menarik bagi pemain.

*Computer, as one of sophisticated technologies, has become a new space for human activities. This space is called virtual space. One of the activities people do in virtual space is playing 3D computer game. Architecture which learns about space can be used to analyze the space in 3D computer games. Focus of this final assignment is to see the comparison between two types of image in 3D computer games. The comparison of these games associated with theory of perspective and parallel projection as an architectural representation. These two different representations, each of them, gives different spatial experience relating to the players' perception. This perception could be different for each player because it depends on visual experience, which comes up by the eyes of each player. Apparently, more players prefer to play the game with parallel view rather than the one with perspective view. It turns out that even though the view is more realistic, we cannot ensure that it will be more interesting for players.*