

# Informasi spasial: wayfinding dalam ruang virtual 3d video game = Spatial information wayfinding in video game xs 3d virtual space

Shaby Hanifa Dwinanda, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20429936&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

### <b>ABSTRAK</b><br>

Skripsi ini berisi tentang kajian mengenai bagaimana informasi spasial pada ruang virtual 3D video game yang merupakan unfamiliar environment dapat memfasilitasi wayfinding yang dilakukan pemain di dalamnya. Pendekatan studi kasus dilakukan dengan cara mengalami langsung wayfinding dalam ruang virtual 3D video game, dan menganalisis informasi spasial yang diterima di sepanjang perjalanan berdasarkan teori. Akhirnya ditemukan bahwa informasi spasial dapat memfasilitasi wayfinding dengan variasi jenis informasi spasial yang diterima sehingga dapat memenuhi goal tertentu. Selain dari variasi informasi, karakteristik dari informasi spasial juga dapat menentukan kesulitan wayfinding yang dilakukan. Dalam video game, kesulitan wayfinding semakin meningkat di sepanjang permainan karena hal itu merupakan bagian dari tantangan dalam game. Peningkatan kesulitan dalam wayfinding dapat diaplikasikan ke dalam desain yang memiliki unsur tantangan, petualangan dan pengalaman untuk pengguna nya.

<hr>

### <b>ABSTRACT</b><br>

This study investigates about how spatial information in video game's 3D virtual space which is an unfamiliar environment can facilitate the player's wayfinding. The writer's approach on the case study is carried out by directly experiencing the wayfinding in video game's 3D virtual space itself, and by analyzing the spatial information received along the way based on theories. Finally, it is found that spatial information can facilitate player's wayfinding with variations of spatial information's type received to complete a certain goal. Besides the variation of spatial informations, characteristics of spatial informations also determining the wayfinding's difficulties. In 3D video game, wayfinding is getting more difficult along the gameplay for it is a part of the video game's challenges. The increasing of wayfinding's difficulties can be applied in a design that provide challenges, adventure, and experiences for the users.