

Pemahaman spasial dalam ruang digital

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20438938&lokasi=lokal>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat lebih jauh tentang pemahaman spasial dalam ruang digital yang selama ini telah banyak dipakai dalam proses desain arsitektur. Walaupun telah hampir selama 50 tahun terakhir ini alat bantu digital memasuki dan berperan dalam arena proses desain, pemahaman terhadap ruang digital itu sendiri lebih banyak dieksplorasi dan dibahas dalam dunia film maupun dunia perancangan maya / animasi dibandingkan dalam disiplin ilmu desain ruang seperti arsitektur, desain interior maupun desain urban. Proses penelitian ini dimulai dengan pengamatan dan wawancara dengan para pelaku di dunia film yang telah lebih lama menggunakan alat bantu digital dan alat bantu karnera sebagai media utama pembuatan rancangan ruang maya. Hasil wawancara tersebut akan dilengkapi dengan suatu tahap simulasi yang menggunakan 9 orang responden untuk melihat kepekaan audiens terhadap pergerakan kamera, penangkapan narasi cerita dan kemampuan membangun suatu struktur cerita untuk menciptakan ruang gerak dalam media film. Tahap terakhir dalam penelitian adalah studi literatur tentang perkembangan pemakaian media film dalam proses desain arsitektur baik dalam institusi-institusi pendidikan maupun hasil literatur yang merupakan bagian dari proses penelitian perorangan.