

# Virtual reality sebagai alat pendukung dalam proses perancangan empatik arsitektur = Virtual reality for architecture empathic design process

Asri Assyifa, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20465626&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

Untuk memenuhi semua keinginan emosional dan fungsional klien, empati menjadi faktor penting dalam proses perancangan arsitektur. Namun, besarnya utilisasi teknologi dalam proses perancangan arsitektur telah merevolusi bagaimana arsitek mendesain dan menjauhkan arsitektur dari kehidupan. Virtual Reality adalah dunia digital 3 dimensi immersive yang diklaim oleh Chris Milk sebagai mesin yang bisa menghasilkan empati satu sama lain. Teknologi ini diharapkan dapat menghubungkan kembali hubungan yang putus antara arsitektur dan manusia. Skripsi ini menampilkan tiga buah studi kasus pemanfaatan VR dalam proses perancangan empatik arsitektur. Dengan merefleksikan teori kerangka kerja desain empatik pada studi kasus, pemanfaatan VR terbukti mampu mendukung 2 strategi utama yang penting dalam melakukan proses perancangan arsitektur empatik. Yaitu, penyediaan bahasa bersama dan pemodelan empatik. Meski menurut analisis VR terbukti bisa membantu kedua faktor tersebut, pemanfaatan VR tidak dapat menjamin solusi desain yang sukses karena aspek lain dari proses desain dan keterbatasan VR. Skripsi ini memberikan rekomendasi penggunaan VR dalam proses desain empatik untuk mengendalikan keterbatasan VR.

*To fulfill all the emotional and functional desire of client, empathy becomes an essential factor in architecture design process. However, the great amount of technology utilization in architecture design process has been revolutionizing how architects design and distant architecture from life. Virtual Reality is an immersive 3 dimensional digital world which claimed by Chris Milk as a machine that could generate empathy towards each other. This technology are hoped to be able to reconnects the broken string between architecture and human. This thesis provides three experiments of VR utilization in architecture empathic design process. By reflecting the theory of empathic design framework to the study cases, the utilization of VR is found to able to support 2 key strategies important in performing an architecture empathic design process. That is, shared language and empathic modeling. Although according to the analysis VR is proven to be able to aid these two factors, the utilization of VR cannot guarantee a successful design solution due to other aspects of design process and VR limitations. This thesis provides recommendations to use VR for empathic design process to control the limitations of VR.*