

Manifestasi konsep Khora pada pembentukan ruang dalam game (Studi Kasus: Game Ori and the Blind Forest) = Manifestation of Khora in shaping the Gamespace (Case Study: Ori and the Blind Forest Game)

Fairuz Alfira Sayyidah Salsabila, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20489673&lokasi=lokal>

Abstrak

ABSTRAK

Fase transisional hadir dalam membentuk sebuah ruang untuk menggali potensi bentuk yang dapat dihasilkan dari konsep dan prinsip awal. Dalam arsitektur, fase ini dapat dituangkan salah satunya melalui diagram dan model eksplorasi. Hal ini juga dibahas dalam ranah virtual, karena ranah virtual dianggap kaya untuk mengeksplorasi potensi kenyataan yang bisa dihasilkan. Salah satu contoh ruang virtual adalah *video game*. *Video game* diminati banyak orang karena menawarkan pengalaman bermain yang berbeda melalui ruang-ruang dalam *game* yang beragam. Berbagai kemungkinan pun dapat terjadi sebelum akhirnya tercapai bentuk ruang-ruang untuk sebuah *game*. Skripsi ini akan membahas bagaimana teori *khã'ra* dimanifestasikan untuk membentuk ruang-ruang dalam *game*. *Khã'ra* sebagai fase yang penuh potensi memungkinkan adanya eksplorasi realisasi yang luas, namun tetap pada prinsip dasar yang sama. Skripsi ini juga akan membahas batasan-batasan *khã'ra* yang timbul saat membentuk ruang dalam *game*.

ABSTRACT

Transitional phases are present in shaping a space to explore the shape potentials that could be made from an initial concept. In architecture, this phase could be in a shape of diagrams and model explorations. These matters are also discussed in virtual realm, because virtual realm is considered rich of ability to explore potentials of reality. One of the examples of virtual realm is video game. Video games are demanded by many people because they offer a difference playing experience through different kinds of spaces in game. Many possibilities could be explored before reaching one particular space for a game. This undergraduate thesis will discuss about how the theory of *Khã'ra* is manifested to make spaces in game. *Khã'ra* as a potentially rich space make wider exploration possible, but still sticking into an initial principle. This thesis will also discuss the constraints and limitations of *Khã'ra* when shaping a gamespace.