

Peran visual dalam menyampaikan informasi ruang virtual pada video game = Visual role in conveying information of virtual space on video game

Rana Fitri Athaya, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20490395&lokasi=lokal>

Abstrak

Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana ruang virtual, dalam hal ini video game, dapat terbentuk dan dipahami oleh manusia tanpa mengalami ruang secara langsung dengan tubuhnya. Karena terbatasnya indra yang digunakan, maka dibutuhkan visualisasi ruang virtual untuk menyampaikan informasi ruang, sehingga indra penglihatan menjadi faktor penting bagi user untuk dapat mengerti ruang virtual yang sedang dialami oleh avatar. Cara melihat di ruang virtual berbeda dengan di dunia nyata. Pada ruang virtual terdapat perubahan titik penglihatan berupa perspektif dan Field of View yang memengaruhi seberapa banyak informasi mengenai ruang yang disampaikan kepada user. Peletakan titik penglihatan terhadap ruang virtual disesuaikan dengan penyampaian komposisi bentuk serta warna objek yang telah disusun sesuai fungsinya. Dengan pengubahan titik penglihatan, user dapat mengumpulkan informasi ruang virtual dari apa yang kita lihat dan membangkitkan emosi pada user. User dapat melihat ruang-ruang yang sedang dikunjungi dan yang berada di sekitar avatar, sehingga user dapat bernavigasi walaupun ruang virtual merupakan ruang yang tidak pernah user kunjungi dan ketahui bentuknya. Oleh sebab itu, pengubahan titik penglihatan di ruang virtual merupakan hal yang penting karena berpengaruh pada seberapa besar informasi yang akan ditangkap user agar user dapat mengerti ruang yang sedang dikunjungi dari objek-objek yang dikomposisikan.

<hr>

This thesis aims to find out how virtual space, in this case in video game, can be formed and understood by humans without experiencing space directly with their bodies. Because of the limited senses used, it requires visualization of virtual space to convey space information, so that the sense of sight becomes an important factor for the user to be able to understand the virtual space that is being experienced by the avatar. How we see in virtual space is different from how we do in the real world. In the virtual space, there is a change point of view from perspective and field of view that affects how much information about the space is delivered to the user. Laying the point of view of virtual space is adjusted by conveying the composition of the shape and color of the object that has been arranged according to its function. By changing the point of view, user can gather information of virtual space from what we see and evoke users emotion. User can see the spaces that is being visited and those around the avatar, so user can navigate even though virtual space is a space that never been visited and unknown by the user. Therefore, changing the point of view in virtual space is important because it affects how much information will be received so user can understand the space from the objects that are composed.