

Captivation dalam memahami simulasi dan representasi ruang pada video game first-person shooter = Captivation on understanding simulation and representation of space inside first-person shooter video game

Rajagukguk, Josia, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20499744&lokasi=lokal>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mempelajari kemungkinan adanya video game first-person shooter (FPS) sebagai simulasi dan representasi ruang. Video game yang digunakan adalah Counter- Pukulan: Serangan Global (CS:GO). Memahami medan permainan dalam video game FPS sebagai simulasi dan representasi elemen ruang. Kembangkan pemahaman video game sebagai simulacra dan pengguna harus mengalami simulacra ini, Penelitian ini membahas proses manusia memperoleh informasi spasial dari video game video melalui mekanisme penangkapan. Ketertarikan itu sendiri adalah mekanisme manusia pengalaman ketika berinteraksi dengan media yang kompleks seperti video game. Melalui daya pikat manusia dapat menerima informasi yang terdapat dalam video game. Akhirnya membahas proses pemikatan dalam memahami video game sebagai simulasi dan representasi ruang.

.....This study aims to study the possibility of a first-person shooter (FPS) video game as a simulation and representation of space. The video game used is Counter-Blow: Global Offensive (CS:GO). Understanding the playing field in FPS video games as a simulation and representation of space elements. Develop an understanding of video games as simulacra and users must experience this simulacra. This study discusses the human process of obtaining spatial information from video games through capture mechanisms. Interest is itself a mechanism human experience when interacting with complex media such as video games. Through the allure of humans can receive information contained in video games. Finally, it discusses the process of enthralling in understanding video games as simulations and representations of space.