

Augmented reality pada wayfinding sebagai immaterial architecture = Augmented reality for wayfinding as immaterial architecture.

Mirta Khairunnisa, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20505160&lokasi=lokal>

Abstrak

Skripsi ini membahas mengenai *Augmented Reality* (AR) yang memiliki sifat interaktif dan dapat dipersonalisasi, serta bagaimana AR hadir sebagai *immaterial architecture* dalam melakukan kegiatan *wayfinding*. Tujuan dari skripsi ini adalah untuk melihat AR sebagai potensi untuk memunculkan *immaterial architecture*, sehingga manusia dapat lebih jauh dalam mengeksplorasi ruang virtual. Penggunaan AR pada *smartphone* menyajikan informasi virtual berupa aspek visual dan auditori yang krusial dalam proses navigasi. Studi kasus dilakukan pada lima aplikasi berbasis AR yang memiliki peta atau instrumen *wayfinding* lainnya untuk melihat praktik penggunaan dan bagaimana aplikasi AR mengintegrasikan informasi virtual dengan dunia nyata dapat digunakan. Ditemukan bahwa AR dapat menyajikan aspek *voyeur* dan *walker* yang tersinkronisasi, sehingga pengguna dapat mengetahui informasi ruang dengan cakupan lebih luas seiring ia berjalan dan mengalami ruang. Kemudian, AR perlu memiliki *believability* yang baik pada aspek visual dan auditori agar manusia dapat merasakan informasi dari dunia virtual tergabungkan di dunia nyata dan mencerna informasi visual tersebut untuk disesuaikan pada dunia nyata. Menyadari keberadaan AR sebagai *immaterial architecture*, pengalaman ruang yang dialami manusia menjadi lebih kaya dan mendorong rasa eksploratif manusia untuk menyadari bahwa ruang yang dapat dialami manusia lebih dari ruang pada dunia nyata saja. Walaupun demikian, AR untuk membantu *wayfinding* dapat disempurnakan agar informasi yang dihadirkan semakin meyakinkan dan batas dunia nyata dengan virtual dapat semakin kabur.

<hr>

This thesis discusses Augmented Reality (AR) which has interactive characteristics and can be personalized, and how AR acts as an *immaterial architecture* in wayfinding activities. The purpose of this thesis is to see AR works as a potential to bring up *immaterial architecture*, so humans can further explore virtual space. The use of AR on smartphones presents virtual information in the form of visual and auditory aspects, which are crucial for the navigation process. Case studies are conducted on five AR-based applications that have maps or other wayfinding instruments to see the practical usage and how AR applications can be used to integrate virtual information with the real world. It was found that AR can present aspects of synchronized *voyeur* and *walker*, so users can find information on space with a broader scope as they walk and experience space. AR needs to have good Believability in visual and auditory aspects so that humans can feel the information from the virtual world combined in the real world and digest the visual information to be adapted to the real world. Recognizing the existence of AR as an *immaterial architecture*, the experience of space experienced by humans becomes richer and encourages an explorative sense of humanity to realize that the space that humans can experience is more than space in the real world. Nevertheless, AR to help wayfinding can be refined so that the information presented is more convincing and the real world boundaries with virtual can be increasingly blurred.