

## Pemrograman Jalur Spasial berdasarkan Investigasi Lapisan Lukisan = Programming Spatial Pathways based on Painting Layers Investigation

Muvida, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920524946&lokasi=lokal>

---

### Abstrak

Studi ini mengeksplorasi bagaimana lukisan dua dimensi (2D) menunjukkan kualitas kedalaman, menciptakan lapisan yang berpotensi menjadi dasar pemrograman ruang tiga dimensi (3D). Berdasarkan teknik menggambar yang ada pada lukisan-lukisan seniman Bauhaus, penelitian ini secara kreatif menghasilkan dua lukisan untuk dikembangkan lebih lanjut untuk membentuk ruang jalur tiga dimensi (3D). Studi ini kemudian mengeksplorasi bagaimana analisis kedalaman yang didorong oleh garis tebal, relativitas ukuran, pemisahan bidang, bidang jarak, dan kuadrat kedalaman memungkinkan produksi urutan berjalan. Studi menghasilkan tampilan atas dan tampilan samping dari urutan berjalan, menentukan jalur spasial secara keseluruhan. Dari kajian ini diketahui bahwa susunan lapisan yang terbentuk dari lukisan dapat direfleksikan dan menjadi dasar produksi ruang 3D.

.....This study explores how a two-dimensional (2D) painting demonstrate depth qualities, creating layers that potentially become the basis for three-dimensional (3D) space programming. Based on the existing drawing techniques found in the paintings by Bauhaus artists, the study creatively generates two paintings to be developed further to form a three-dimensional (3D) pathways space. The study then explores how the depth analysis driven by bold lines, size relativity, field separation, field of distance, and depth square enable production of the walking sequence. The study generates the top views and side views of the walking sequence, determining the overall spatial pathways. From this study we knew that the arrangement of the layers formed from the painting can be reflected and become the basis of 3D spaces production.