

Ludic World : Multiplisitas Pengalaman Ruang Dari Dualitas Realita Pengalaman Bermain = Ludic World : of Dual Reality Play Generated Spatial Multiplicity

Alexander Ganesh Aji Dewanto, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920546093&lokasi=lokal>

Abstrak

Studi ini mengeksplorasi tindakan bermain (play) sebagai aktivitas yang multi-realita (aktual dan virtual) dan memiliki kekuatan untuk membentuk makna, realitas, dan pengalaman ruang yang berlapis dalam arsitektur. Melalui pemahaman virtualitas menurut pemikiran Kalaga (2003), studi ini menggunakan pemahaman virtualitas sebagai spektrum kemungkinan yang tersusun oleh berbagai relasi yang kemudian menjadi basis perancangan. Studi ini khususnya menginvestigasi interaksi antara relasi geometri subjektif dengan potensi tindakan bermain yang dapat terjadi. Menggunakan pemosisian arsitektur sebagai sebuah game yang tersusun oleh adanya sistem, peraturan, dan tindakan bermain di dalamnya, studi ini menginvestigasi tindakan bermain dan multiplikasi pengalaman ruang yang terjadi melalui skenario naratif dari konteks tindakan bermain yang berbeda. Pengungkapan gagasan tindakan bermain sebagai aktivitas multi-spasial dalam perancangan memperluas pemahaman bahwa arsitektur bukan hanya sebagai objek statis, tetapi terus-menerus diciptakan, berubah, dan dinegosiasi berdasarkan tindakan bermain yang terjadi di dalamnya.

..... This study explores the act of play as a multi-reality (actual and virtual) activity that consequently has the power to shape meaning, reality, and layered spatial experiences in architecture. Through the understanding of virtuality according to Kalaga's (2003) thought, this study uses the concept of virtuality as a spectrum of possibilities composed of multiple relationships as a basis for designing. This study specifically investigates the interaction between subjective geometric relationships and the potential play activities that can occur. Positioning architecture as a game consisting of systems, rules, and play actions, this study investigates the act of play and the multiplication of spatial experiences that occur through narrative scenarios of different play contexts. The revelation of the concept of play as a multi-spatial activity within play-based architecture expands the understanding that architecture is not merely a static object but is continuously created, altered, and negotiated based on the play actions occurring within it.