

ABSTRAK

Aqila Shafa Arimurti (01061190001)

PENERAPAN MODEL *DESIGN THINKING* HASSO-PLATTNER INSTITUTE OF DESIGN DALAM PERANCANGAN EFEK BUNYI UNTUK GIM *PLATFORMER*

(xii+ 71 halaman: 23 gambar; 14 tabel; 13 lampiran)

Design Thinking merupakan pendekatan desain yang memecahkan masalah desain melalui keterlibatan calon pengguna selama proses perancangan. Pendekatan ini sudah umum digunakan dalam perancangan aplikasi dan situs, namun jarang dibahas di bidang desain bunyi. Penelitian ini mencakup implementasi *design thinking* dalam konteks desain bunyi, khususnya untuk sebuah gim *platformer* sederhana. Model *design thinking* yang digunakan adalah model Hasso-Plattner Institute of Design, yang memiliki lima tahap: empati, definisi, ideasi, prototipe, dan pengujian. Tahap empati menggunakan *focus group discussion* untuk mengetahui kebutuhan pemain dan praktisi saat merancang bunyi untuk gim. Bunyi yang diperlukan diperjelas di tahap definisi, dirancang di tahap ideasi, dan diintegrasikan dengan gim di tahap prototipe. Di tahap pengujian, penguji ahli (praktisi dalam industri gim dan penggemar *platformer*) dan non-ahli (pemain kasual) mencoba gim dengan bunyi, lalu mengutarakan kesan dan saran mengenai bunyi gim tersebut melalui wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *design thinking* adalah model yang dapat digunakan saat merancang bunyi gim dan hasilnya memuaskan ekspektasi calon pemain, namun satu kali iterasi tidak cukup untuk menghasilkan produk yang mendekati kesempurnaan. Selain itu, keterlibatan tim atau individu perancang gim, termasuk perancang bunyi, tidak kalah penting untuk menentukan pesan dan direksi artistik gim tersebut.

Kata kunci: gim, *platformer*, efek bunyi, *design thinking*

Referensi: 31 (1969-2022)