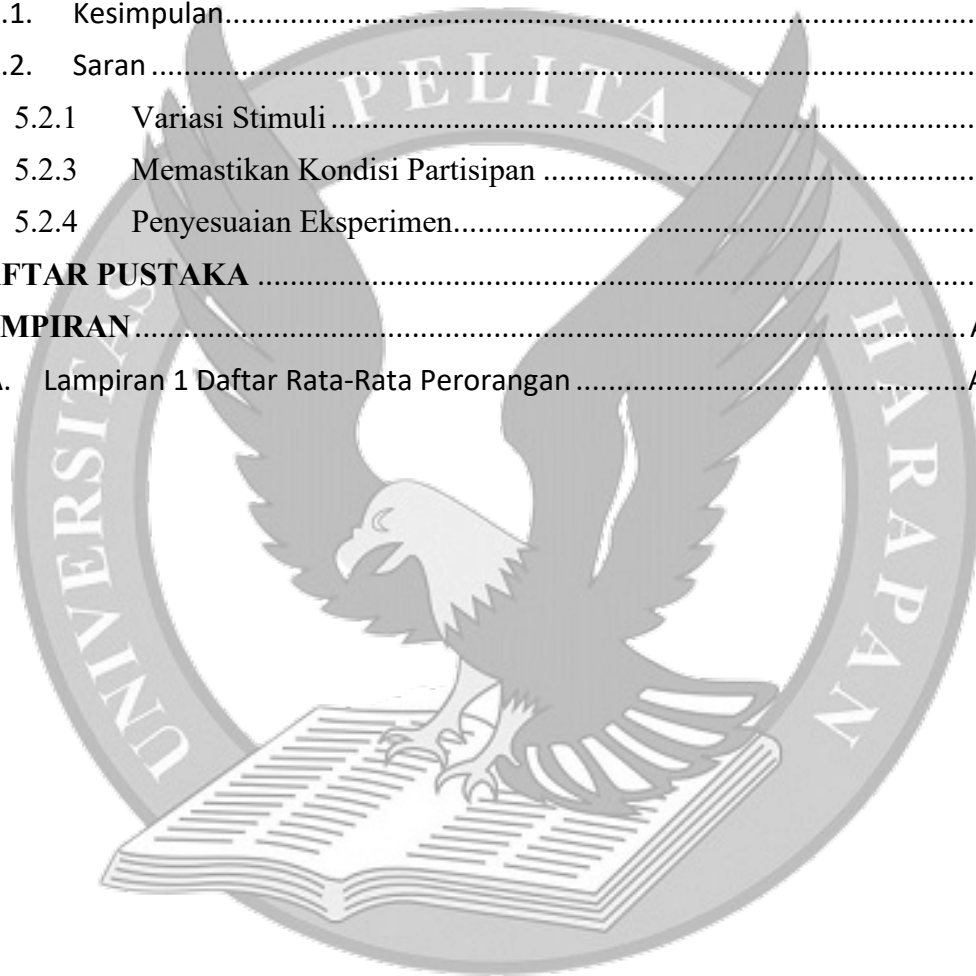


DAFTAR ISI

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	ii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
Bab 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	7
1.3. Tujuan Penelitian	8
1.4. Manfaat Penelitian.....	8
BAB 2 LANDASAN TEORI	9
2.1. Video Gim FPS.....	9
2.2. Waktu reaksi	10
2.3. Efek suara.....	12
2.4. Selubung Bunyi.....	14
2.5. Waktu serang.....	15
Bab 3 PROSEDUR PENELITIAN.....	17
3.1. Metodologi Penelitian.....	17
3.2. Sumber Data	19
3.3. Prosedur Penelitian.....	19
3.3.1. Persiapan.....	19
3.3.1.1. Pembuatan Stimuli.....	19
3.3.1.2. Pembuatan Program Pengukuran Waktu Serang.....	20
3.3.2. Pengumpulan Data	22
3.3.2.1 Pembuatan Prosedur Penelitian	23
3.3.3. Analisis Data.....	25

BAB 4 ANALISIS DAN PEMBAHASAN	26
4.1. Hasil Penelitian	26
4.2. Tren Keseluruhan	28
4.3. Tren Perorangan	29
4.4. Rentang data	33
4.5. Waktu Serang dan Waktu Reaksi	35
Bab 5 KESIMPULAN	36
5.1. Kesimpulan	36
5.2. Saran	38
5.2.1 Variasi Stimuli	38
5.2.3 Memastikan Kondisi Partisipan	39
5.2.4 Penyesuaian Eksperimen	39
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN	A-1
A. Lampiran 1 Daftar Rata-Rata Perorangan	A-1



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian	18
Gambar 3. 2 Tampilan Eksperimen	21
Gambar 3. 3 Distribusi Peringkat Gim Valorant.....	23
Gambar 4. 1 Rata-Rata Data Keseluruhan (Kategori Mid dan Side).....	28
Gambar 4. 2 Contoh 1 Grafik Inkonsisten	30
Gambar 4. 3 Contoh 2 Grafik Inkonsisten	31
Gambar 4. 4 Contoh Grafik Fluktuatif.....	32
Gambar 4. 5 Rata-Rata Data Keseluruhan (Tanpa Kategori)	33



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Jumlah Peringkat Valorant Partisipan.....	26
Tabel 4. 2 Total Data.....	27



DAFTAR LAMPIRAN

A. Lampiran 1 Daftar Rata-Rata Perorangan	A-1
---	-----

