

ABSTRAK

I Putu Agus Weda Dhimas Prayudha (01061210024)

PENGARUH SPASIAL AUDIO & MONO AUDIO TERHADAP PERMAINAN PEMAIN PADA GIM COUNTER-STRIKE 2

(ix+ 67 halaman: 27 gambar; 3 tabel)

Gim FPS merupakan jenis permainan yang berfokus pada senjata dan pertempuran dengan perspektif orang pertama. Dalam gim FPS, teknologi spasial audio merupakan hal yang penting untuk menciptakan pengalaman bermain yang *immersive*. Gim yang akan digunakan pada penelitian ini adalah Counter-Strike 2. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan pengaruh yang terjadi akibat perubahan persepsi antara spasial audio dan mono audio terhadap pengalaman bermain pada gim Counter-Strike 2 secara objektif dan subjektif. Penelitian objektif dilakukan dengan melibatkan 30 partisipan yang memiliki kriteria sudah memainkan gim FPS selama 100 jam, memiliki peringkat *silver* atau *gold* pada gim Counter-Strike 2 atau peringkat *bronze* atau *silver* pada gim Valorant. Partisipan akan memainkan setiap skenario permainan yang terdiri dari *Counter-Terrorist* spasial audio dan mono audio, *Terrorist* spasial audio dan mono audio untuk mendapatkan statistik permainan (*kill*, *death*, *assist*, dan *damage*), total ronde permainan dan total pengulangan. Penelitian subjektif dilakukan dengan partisipan mengisi kuesioner untuk menilai tingkat kesulitan permainan, tingkat kenyamanan perangkat penelitian, dan pengalaman bermain partisipan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perubahan persepsi dari spasial audio ke mono audio menimbulkan dampak yang besar terhadap pengalaman bermain pemain terutama pada skenario permainan *Counter-Terrorist* mono audio. Ditemukan bahwa partisipan mengalami kesulitan dan pada saat menyelesaikan skenario permainan *Counter-Terrorist* akibat perubahan persepsi menjadi mono. Oleh karena itu, diharapkan desainer bunyi dapat lebih memaksimalkan penggunaan spasial audio dalam sebuah gim agar dapat memberikan pengalaman bermain yang *immersive*. Namun penelitian ini masih terdapat keterbatasan dalam metodologi penelitian yang digunakan, jumlah partisipan, dan kriteria partisipan untuk bisa merepresentasikan pengalaman bermain pemain.

Kata kunci: Counter-Strike 2, Spasial audio, Mono audio, Pengalaman Bermain
Referensi: 22 (2006-2024)