

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	i
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Ruang Lingkup	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Video Gim <i>First-person Shooter</i>	7
2.2 Desain Suara.....	8
2.3 Informasi dalam Suara.....	8
2.3.1 Auditory Icons.....	8
2.3.2 Earcons	9
2.3.3 Speech	9
2.4 Spasial audio	9
2.5 Mono audio dan Stereo Audio.....	10
2.6 Pengalaman Bermain.....	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	12
3.1 Konsep Penelitian	12
3.2 Prosedur Penelitian	13
3.2.1 Partisipan	13
3.2.2 Persiapan Penelitian.....	14
3.2.3 Pengumpulan Data.....	18
3.3 Analisis Data	22

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN	24
4.1 Gambaran Umum Data Penelitian.....	24
4.2 Analisis Data Penelitian Objektif.....	24
4.2.1. Rata-Rata Statistik Permainan.....	25
4.2.2. Statistik Permainan Individu.....	31
4.2.3. Total Ronde Permainan.....	38
4.2.4. Total Pengulangan.....	39
4.3 Analisis Data Penelitian Subjektif.....	40
4.3.1. Tingkat Kesulitan Skenario Permainan.....	40
4.3.2. Tingkat Kenyamanan Perangkat Penelitian	45
4.3.3. Pengalaman Bermain Partisipan	46
4.4 Pembahasan Hasil Data Penelitian Objektif dan Subjektif	50
4.4.1. Pembahasan Hasil Data Penelitian Objektif	50
4.4.2. Pembahasan Hasil Data Penelitian Subjektif	52
4.4.3. Korelasi Hasil Data Objektif dan Subjektif	53
4.5 Kesimpulan.....	57
BAB V ANALISIS DAN PEMBAHASAN.....	59
5.1. Kesimpulan.....	59
5.2. Saran.....	61
5.2.1. Pemilihan Jumlah dan Kriteria Partisipan	61
5.2.2. Membuat Stimuli yang Lebih Realistis	61
5.2.3. Menggunakan Gim FPS Lain	62
5.2.4. Mengembangkan Pengambilan Data Subjektif	62
5.2.5. Penyesuaian Metodologi Penelitian	62
DAFTAR PUSTAKA	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Peta Pikiran Landasan Teori.....	7
Gambar 3. 1 Diagram Alir Penelitian.....	12
Gambar 3. 2 Skema Perangkat Penelitian	14
Gambar 3. 3 Script Tingkat Kesulitan Bot Counter-Strike 2	16
Gambar 3. 4 Script gamemode_competitive_offline.cfg Pada Counter-Strike 2.....	17
Gambar 3. 5 Audio Settings Pada Laptop	18
Gambar 3. 6 Skenario Permainan	18
Gambar 3. 7 Pengaturan Kontrol Counter Strike 2	19
Gambar 4. 1 Perbandingan Diagram Batang Rata-Rata <i>Kill</i> Counter-Terrorist & Terrorist	25
Gambar 4. 2 Perbandingan Diagram Batang Rata-Rata <i>Death</i> Counter-Terrorist & Terrorist	27
Gambar 4. 3 Perbandingan Diagram Batang Rata-Rata <i>Assist</i> Counter-Terrorist & Terrorist	28
Gambar 4. 4 Perbandingan Diagram Batang Rata-Rata <i>Damage</i> Counter-Terrorist & Terrorist	29
Gambar 4. 5 Perbandingan Grafik Statistik <i>Kill</i> Partisipan Dengan Statistik Tertinggi	31
Gambar 4. 6 Perbandingan Grafik Statistik <i>Death</i> Partisipan Dengan Statistik Tertinggi	32
Gambar 4. 7 Perbandingan Grafik Statistik <i>Assist</i> Partisipan Dengan Statistik Tertinggi	33
Gambar 4. 8 Perbandingan Grafik Statistik <i>Damage</i> Partisipan Dengan Statistik Tertinggi	33
Gambar 4. 9 Perbandingan Grafik Statistik <i>Kill</i> Partisipan Dengan Statistik Terendah	35
Gambar 4. 10 Perbandingan Grafik Statistik <i>Death</i> Partisipan Dengan Statistik Terendah	35
Gambar 4. 11 Perbandingan Grafik Statistik <i>Assist</i> Partisipan Dengan Statistik Terendah	36
Gambar 4. 12 Perbandingan Grafik Statistik <i>Damage</i> Partisipan Dengan Statistik Terendah	37
Gambar 4. 13 Diagram Batang Total Ronde.....	38
Gambar 4. 14 Diagram Batang Rata-Rata Pengulangan	39
Gambar 4. 15 Diagram Batang Tingkat Kesulitan Counter-Terrorist Spasial audio.....	41
Gambar 4. 16 Diagram Batang Tingkat Kesulitan Counter-Terrorist Mono audio	42
Gambar 4. 17 Diagram Batang Tingkat Kesulitan <i>Terrorist</i> Spasial audio	43
Gambar 4. 18 Diagram Batang Tingkat Kesulitan <i>Terrorist</i> Mono audio	44
Gambar 4. 19 Diagram Tingkat Kenyamanan Perangkat Penelitian.....	45

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kuesioner Eksperimen	21
Tabel 4. 1 Tabel Statistik Permainan Tertinggi.....	30
Tabel 4. 2 Pengalaman Bermain Partisipan.....	46

