BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gim merupakan media hiburan yang digunakan seseorang untuk mengurangi kepenatan dari rutinitas sehari-hari (Irwandi et al., 2016). Seiring berkembangnya dunia gim, gim dibagi menjadi beberapa jenis permainan yang disebut genre. Salah satu genre gim yang saat ini sering dimainkan banyak orang adalah *First-person Shooter* (FPS). *First-person Shooter* (FPS) merupakan jenis permainan yang berfokus pada senjata dan pertempuran dengan perspektif orang pertama (Rosa Andrie Asmara et al., 2022). Selain berfokus pada permainan aksi tembak-menembak, gim FPS juga merupakan gim yang bersifat kompetitif. Gim kompetitif merupakan permainan yang dimana terdapat pemain yang harus bertanding antara satu dan yang lain untuk menjadi pemenang dalam gim tersebut (Prasetya & Virgio, 2022). Salah satu gim FPS kompetitif saat ini adalah Counter-Strike 2.

Counter-Strike 2 merupakan gim FPS kompetitif garapan Valve Corporation yang dirilis pada 27 September 2023. Counter-Strike 2 memiliki pola permainan yang dimana pemain dibagi menjadi 2 tim yang masing-masing berisikan 5 orang pemain. Kedua tim tersebut akan dibagi menjadi kubu *Counter-Terrorist* yang berperan untuk menjaga area dan melakukan penjinakan bom. Kubu kedua adalah *Terrorist* yang berperan untuk menyerang area yang dijaga agar dapat memasang bom. Counter-Strike 2 merupakan bentuk peningkatan dan pengganti

dari seri gim sebelumnya yaitu Counter-Strike: Global Offensive yang dirilis pada 12 Agustus 2011. Berdasarkan ulasan Metacritic, Counter-Strike 2 mendapatkan nilai 82 dan dengan nilai *user score* 4.9. Dibalik perolehan nilai yang tinggi dan peningkatan yang dilakukan Valve Corporation, banyak pemain yang masih mengkritik perihal penanganan *Cheater* yang dinilai masih buruk dari Valve Corporation. Namun Valve Corporation tetap berhasil mempertahankan komunitas dan dunia kompetitif dari seri Counter-Strike dengan kejuaraan dunia yang terus dilakukan setiap tahunnya dengan nama Counter-Strike Major Championship.

Seiring berkembangnya teknologi, salah satu tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan gim FPS adalah menghadirkan pengalaman bermain yang *immersive* kepada para pemain (Grimshaw, 2006). Salah satu aspek yang mendukung untuk menghadirkan pengalaman bermain yang *immersive* kepada pemain adalah audio. Audio dalam video gim dibagi menjadi adaptif dan interaktif (Collins, 2007). Audio adaptif merupakan bunyi yang terjadi akibat adanya perubahan pada peristiwa tertentu yang terjadi dalam gim. Sedangkan Audio interaktif merupakan bunyi yang muncul akibat adanya interaksi yang dilakukan oleh pemain pada saat permainan berlangsung. Oleh karena itu, audio dalam video gim FPS sangat berperan penting dalam pengalaman bermain pemain.

Desain suara dalam gim memiliki peran yang sangat penting. Berdasarkan hasil penelitian mengenai desain suara oleh Paterson (2010). Desain suara berpengaruh dalam memberikan pengalaman dan mempengaruhi pemain secara emosi dalam dunia permainan. Pada penelitian ini, desain suara mencakup bentang suara (*soundscape*), efek suara, dan dialog. Selain itu, terdapat penelitian serupa

yang membahas pengaruh desain suara terhadap pengalaman pengguna yang dilakukan oleh Cao, Magalhaes, dan Bernardes (2023). Penelitian ini menyatakan bahwa desain suara merupakan komponen penting dalam perkembangan gim. Desain suara menjadi komponen penting karena desain suara dapat menciptakan pengalaman bermain yang lebih baik untuk para pemain.

Dalam gim FPS, teknologi audio yang digunakan adalah audio spasial. Audio spasial merupakan teknologi audio yang menciptakan kondisi dimana sebuah suara dikirimkan kepada pendengar dengan cara yang memungkinkan mereka mengetahui arah munculnya suara secara vertikal maupun horizontal (Stefanowska & Zieliński, 2024). Penggunaan audio spasial pada gim FPS bertujuan untuk memberikan pengalaman bermain yang *immersive* dan membantu pemain untuk navigasi di dalam gim yang dimainkan (Andersen et al., 2021). Counter-Strike 2 sudah menggunakan teknologi tersebut di dalam gimnya. Penggunaan audio spasial dalam gim Counter-Strike 2 tentunya tidak terlepas dari kebutuhan dari gim FPS itu sendiri. Karena dalam gim Counter-Strike 2, audio menjadi informasi penting untuk menyelesaikan gim tersebut.

Informasi dalam bentuk suara pada gim dibagi menjadi *Auditory icon*, *Earcons*, dan *Speech* (Ng & Nesbitt, 2013). *Auditory icon* adalah representasi suara alami yang ada pada kehidupan sehari-hari yang berfungsi untuk memberikan informasi mengenai suatu objek, fungsi, atau peristiwa. Contohnya seperti suara senjata yang berbeda-beda tergantung dari senjata yang digunakan. *Earcons* adalah suara sintesis yang dibuat untuk memberikan pesan tertentu kepada pemain. Contohnya seperti suara yang muncul akibat interaksi pemain membeli senjata pada

awal permainan. *Speech* adalah informasi yang disampaikan dengan ucapan kalimat dalam sebuah gim. Contohnya adalah pada saat bom sudah dipasang, pemain akan mendapat informasi dengan kalimat *"bomb has been planted"*. Ketiga pembagian tersebut menjadi faktor penting dalam gim FPS untuk memberikan permainan yang *immersive* kepada pemain.

Dengan penggunaan audio spasial, seluruh informasi tersebut dapat disebar berdasarkan arah sumber suara yang biasa disebut dengan *sound localization*. *Sound Localization* merupakan penempatan suara berdasarkan jarak dan arah sumber suara dengan penerima (Park et al., 2022). Sehingga para pemain dapat melakukan navigasi dan menerima informasi dengan tepat mengenai kondisi yang sedang terjadi di dalam gim. Mono audio merupakan kondisi dimana suara yang dikirimkan ke pendengar melalui *speaker* atau *headphones* mengeluarkan sinyal suara yang sama (Stefanowska & Zieliński, 2024). Sehingga suara yang didengar tidak memiliki informasi spasial.

Tujuan penelitian ini adalah membandingkan pengaruh yang terjadi akibat perubahan persepsi antara spasial audio dan mono audio terhadap pengalaman bermain pada gim Counter-Strike 2. Penelitian ini dilakukan dengan metodologi penelitian *mixed methods*. Metodologi penelitian *mixed methods* merupakan penggabungan antara metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif. Pada penelitian ini akan dilakukan pengujian untuk mengetahui pengaruh perubahan persepsi dari spasial audio ke mono audio terhadap pengalaman bermain partisipan. Pengujian dilakukan untuk mendapatkan data objektif berupa statistik permainan.

Kemudian partisipan dimintai untuk menilai tingkat kesulitan dan pengalaman bermain mereka selama penelitian berlangsung.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh perubahan audio antara spasial dan mono terhadap pengalaman bermain pemain ?
2. Bagaimana pengaruh perubahan audio antara spasial dan mono terhadap tingkat kesulitan permainan ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan membandingkan pengaruh yang terjadi akibat perubahan persepsi antara spasial dan mono terhadap pengalaman bermain pemain pada gim Counter-Strike 2.

1.4 Ruang Lingkup

Penelitian ini berfokus pada analisis pengaruh perubahan persepsi antara spasial dan mono terhadap durasi permainan, statistik permainan, dan pengalaman bermain pada gim Counter-Strike 2.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan pengetahuan mengenai pengaruh perubahan audio spasial dan mono dalam sebuah gim terhadap pengalaman bermain.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas audio dalam gim untuk memberikan pengalaman bermain yang *immersive* pada industri gim lokal.

UNIVERSITAS PELITA HARAPAN