

ABSTRAK

Sean Angwyn Simin (01061210005)

ANALISIS SIMULASI AKUSTIK DALAM GIM VIDEO INDIE LETHAL COMPANY

(x + 50 halaman: 14 gambar; 1 tabel)

Dalam gim video modern, simulasi akustik suara sangatlah penting dalam meningkatkan imersifitas pemain. Salah satu gim video yang menggunakan suara sebagai aspek penting dalam permainannya adalah Lethal Company, dan gim tersebut memproses bunyi-bunyi dalam gim menggunakan sistem simulasi akustiknya sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana sistem simulasi akustik dalam gim Lethal Company menginterpretasikan perubahan jarak dan arah dari sumber bunyi. Proses penelitian menggunakan metode campuran kuantitatif-kualitatif dengan perekaman suara yang dilakukan dalam gimnya. Stimuli bunyi yang direkam berupa *white noise* dan *sine sweep*, yang digunakan untuk mengkalkulasi gema dan perbedaan tekanan frekuensi dalam jarak-jarak dan arah berbeda. Sebuah kuesioner digunakan untuk menguji kemampuan pemain dalam melokalisasi bunyi tanpa stimuli visual ataupun pergerakan. Ditemukan bahwa faktor jarak dan arah tidak memengaruhi suara secara signifikan, dan sistem simulasi akustik yang dimiliki Lethal Company didesain dengan sangat sederhana, dengan tidak adanya perbedaan tekanan frekuensi pada jarak berbeda, dan juga perbedaan yang minim yang disebabkan oleh perubahan arah. Namun, ditemukan pula bahwa simulasi akustik yang disederhanakan masih memiliki kemampuan untuk memberi informasi yang memadai. Hal ini mengimplikasikan pergerakan kepala dan stimuli visual yang berada dalam gim turut mendukung kemampuan pemain dalam melokalisasi suara layaknya dalam dunia nyata.

Kata kunci: Simulasi akustik, Gim video, Audio spasial

Referensi: 31 (2004-2024)