

***ANALISIS SOUND DESIGN PADA GAME
MOBILE LEGENDS: BANG BANG MODE
MAGIC CHESS V.V448.1***

SKRIPSI KARYA ILMIAH



oleh

Alfico Ananda Ariaaji
NIM 201121041

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2025**

ANALISIS SOUND DESIGN PADA GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG MODE MAGIC CHESS V.V448.1

SKRIPSI KARYA ILMIAH

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
guna mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Etnomusikologi
Jurusan Etnomusikologi



oleh

Alfico Ananda Ariaji
NIM 201121041

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA
2025**

PERSETUJUAN

Skripsi Karya Seni

*ANALISIS SOUND DESIGN PADA GAME MOBILE LEGENDS: BANG
BANG MODE MAGIC CHESS V.V448.1*

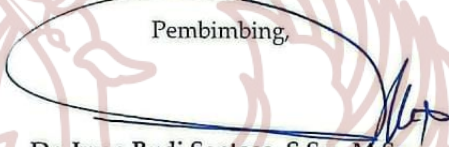
yang disusun oleh

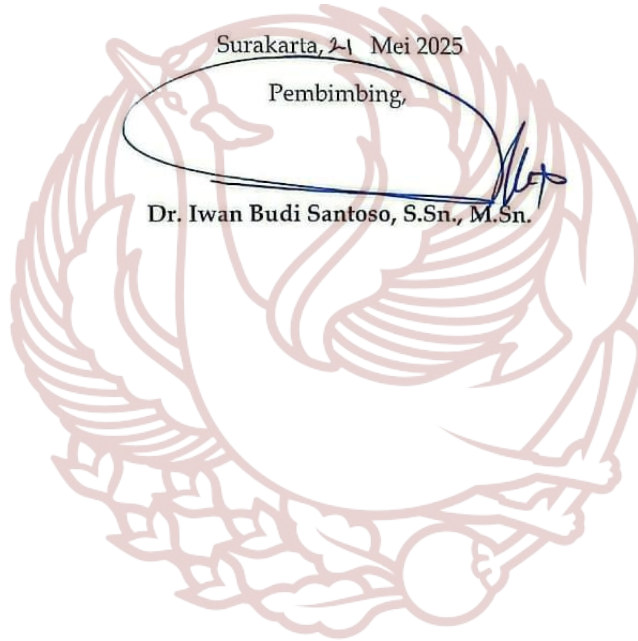
Alfico Ananda Ariaaji
NIM 201121041

telah disetujui untuk diajukan dalam ujian tugas akhir karya seni

Surakarta, 21 Mei 2025

Pembimbing,


Dr. Iwan Budi Santoso, S.Sn., M.Sn.



PENGESAHAN

Skripsi Karya Seni

**ANALISIS SOUND DESIGN PADA GAME MOBILE LEGENDS: BANG
BANG MODE MAGIC CHESS V.V448.1**

yang disusun oleh

**Alfico Ananda Ariaji
NIM 201121041**

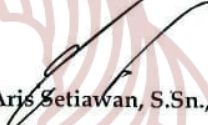
Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji
pada tanggal 5 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji

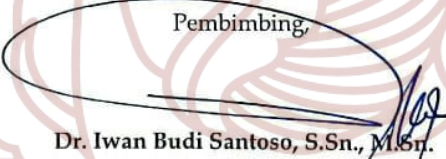
Ketua Penguji,


Bondan Aji Manggala, M.Sn.

Penguji Utama,


Dr. Aris Setiawan, S.Sn., M.Sn.

Pembimbing,


Dr. Iwan Budi Santoso, S.Sn., M.Sn.

Skripsi ini telah diterima
sebagai salah satu syarat mencapai derajat Sarjana S-1
pada Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Surakarta, 23 Juli 2025
Dekan Fakultas Seni Pertunjukan,


Dr. Dra. Tatik Harpawati, M.Sn.
NIP. 196411101991032001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Mbegegeg Ugeg-Ugeg Hmel Hmel Sak Dulito Langgeng”

“Teken Tekun Tekan”



Skripsi karya ilmiah ini saya persembahkan kepada:

- Bapak, Yuparji
- Alm Ibu, Asri Arini
- Kakak, Noor Frenda Brilian Surya
- Dosen pembimbing, Iwan Budi Santoso, S.Pd., M.Sn.
- Para guru dan dosen yang telah memberikan ilmu
 - Almamater ISI Surakarta

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Alfico Ananda Ariaaji
NIM : 201121041
Tempat, Tgl. Lahir : Bojonegoro, 14 Juli 2002
Alamat Rumah : Jln. MH Thamrin No. 88 Kecamatan
Bojonegoro, Kabupaten Bojonegoro 62113
Program Studi : S-1 Etnomusikologi
Fakultas : Seni Pertunjukan

Menyatakan bahwa skripsi karya seni saya dengan judul: "*Analisis Sound Design Pada Game Mobile Legends: Bang Bang Mode Magic Chess V.V448.1*" adalah benar-benar hasil karya cipta sendiri, saya buat sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan bukan jiplakan (plagiasi). Jika di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam skripsi karya seni saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi karya seni saya ini, maka gelar kesarjanaan yang saya terima siap untuk dicabut.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan penuh rasa tanggung jawab atas segala akibat hukum.

Surakarta, 23 Juli 2025
Penulis,



Alfico Ananda Ariaaji

ABSTRACT

This study examines the role of sound design in the game Magic Chess, which comprises three primary elements: speech, music, and sound effects. Speech is present only in 17 commander characters, while music is divided into two types: planning music and battle music. The game's sound effects are categorized into five categories: commander sound effects, emotes, interface, chessboard, and the transition from the planning phase to the early game. The analysis reveals that sound design has a profound impact on players' emotional expressions, particularly in evoking emotions such as anger, fear, happiness, and surprise. Sound effects enhance immersion and provide emotional feedback, music elicits emotional responses through its musical elements, and speech serves to strengthen strategic interaction and emotional engagement. Although visual elements contribute more to emotional expression (approximately 60%), sound design still plays a substantial role (around 40%). Players who played without sound design support tended to show flatter emotional expressions. Therefore, sound design is a crucial element in creating a more expressive and immersive gameplay experience in Magic Chess.

Keywords: *Sound Design, Emotional Expressions, Games, Magic Chess.*

ABSTRAK

Penelitian ini membahas peran *sound design* dalam game *Magic Chess* yang terdiri dari tiga elemen utama: *speech*, musik, dan *sound effect*. *Speech* hanya ditemukan pada 17 karakter *commander*, sementara musik terbagi menjadi dua suasana, yaitu musik *planning* dan musik pertempuran. *Sound effect* dalam game mencakup lima jenis, yakni *sound effect commander*, *emote*, *interface*, *chessboard*, serta transisi dari fase *planning* ke *early game*. Hasil analisis menunjukkan bahwa *sound design* memiliki pengaruh signifikan terhadap ekspresi emosi pemain, khususnya dalam memunculkan emosi marah, takut, senang, dan terkejut. *Sound effect* memperkuat imersi dan memberikan umpan balik emosional, musik membangkitkan respons emosional melalui unsur-unsur musikal, dan *speech* berfungsi sebagai penguat interaksi strategis dan keterlibatan emosional. Meskipun visual memiliki kontribusi lebih besar terhadap ekspresi emosi pemain (sekitar 60%), *sound design* tetap menyumbang pengaruh yang cukup besar (sekitar 40%). Pemain yang bermain tanpa dukungan *sound design* menunjukkan ekspresi emosi yang lebih datar. Dengan demikian, *sound design* merupakan elemen penting dalam menciptakan pengalaman bermain yang lebih ekspresif dan mendalam dalam game *Magic Chess*.

Kata Kunci: *Sound Design*, Ekspresi Emosi, *Game*, *Magic Chess*.

Kata Pengantar

Bismillahirrahmanirrahim,

Alhamdulillahirabbil 'alamin, segala puji dan syukur kepada Allah SWT, atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir skripsi yang berjudul “Analisis *Sound Design* Pada Game *Mobile Legends: Bang Bang Mode Magic Chess V.V448.1*”. Penulisan tugas akhir skripsi ini dimaksudkan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni di Jurusan Etnomusikologi, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Surakarta.

Hasil skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi dari awal hingga akhir. Maka dari itu pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Iwan Budi Santoso, S.Sn., M.Sn. dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu kepada penulis dalam membimbing, mengarahkan, mengoreksi dengan sabar dan teliti, serta memberikan semangat dan dorongan mental kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Bondan Aji Manggala, S.Sn., M.Sn. penguji utama yang telah memberikan ilmu serta bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Aris Setiawan, S.Sn., M.Sn. ketua penguji dan penasehat akademik yang telah banyak membantu kelancaran perkuliahan sejak tahun pertama hingga penyusunan tugas akhir.

4. Bapak Risdiyanto, admin Jurusan Etnomusikologi yang telah membantu kelancaran perizinan serta administrasi penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Yuparji, Alm Ibu Asri Arini, dan Saudari Noor Frenda Brilian Surya keluarga tercintayang senantiasa memberikan doa dan dukungan.
6. Saudara Agil dan Rasyid, yang sudah berbaik hati membantu dan meminjamkan laptop.
7. Teman-teman AWL yang selalu memberikan dukungan.
8. Teman-teman Etnomusikologi angkatan 2020 yang telah memberikan warna serta kenangan baik dalam kehidupan penulis di masa perkuliahan.
9. Klub Bola Chelsea yang senantiasa menjadi sumber semangat, mengajarkan bahwa proses membutuhkan waktu, dan arti perjuangan dalam meraih sesuatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini belum dapat dikatakan sempurna. Penulis berharap skripsi ini dapat menjadi ladang manfaat dan berguna bagi banyak pihak.

Penulis,

Alfico Ananda Ariaji

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERNYATAAN	iv
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
Kata Pengantar	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Tinjauan Pustaka	7
F. Landasan Teori	11
G. Metode Penelitian	16
H. Sistematika Penulisan	22
BAB II GAME MAGIC CHESS	24
A. Magic Chess	24
B. Sound Design	37
BAB III ANALISIS SOUND DESIGN PADA GAME MAGIC CHESS	40
A. Speech Pada Game Magic Chess	40
B. Musik Pada Game Magic Chess	51
C. Sound Effect Pada Game Magic Chess	58
BAB IV PENGARUH SOUND DESIGN PADA GAME MOBILE LEGENDS: BANG BANG MODE MAGIC CHESS TERHADAP EKSPRESI EMOSI PEMAIN	118

A. Ekspresi Emosi <i>Anger</i> (Marah)	121
B. Ekspresi Emosi <i>Fear</i> (Takut)	123
C. Ekspresi Emosi <i>Happiness</i> (Senang)	125
D. Ekspresi Emosi <i>Surprise</i> (Terkejut)	128
BAB V PENUTUP	131
A. Kesimpulan	131
B. Saran	132
KEPUSTAKAAN	133
WEBTOGRAFI	136
GLOSARIUM	137



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Alur Penelitian	16
Gambar 2. Logo Mobile Legends	17
Gambar 3. Logo Magic Chess	25
Gambar 4. Heroes Magic Chess	27
Gambar 5. Heroes Magic Chess	29
Gambar 6. Partitur Speech Commander Ling.	41
Gambar 7. QR Code Speech Commander Ling	41
Gambar 8. Partitur Speech Commander Vale	41
Gambar 9. QR Code Speech Commander Vale	42
Gambar 10. Partitur Speech Commander Layla	42
Gambar 11. QR Code Speech Commander Layla	42
Gambar 12. Partitur Speech Commander Fanny	43
Gambar 13. QR Code Speech Commander Fanny	43
Gambar 14. Partitur Speech Commander Chou	43
Gambar 15. QR Code Speech Commander Chou	43
Gambar 16. Partitur Speech Commander Angela	44
Gambar 17. QR Code Partitur Speech Commander Angela	44
Gambar 18. Partitur Speech Commander Wanwan	44
Gambar 19. QR Code Speech Commander Wanwan	45
Gambar 20. Partitur Speech Commander Zilong	45
Gambar 21. QR Code Speech Commander Zilong	45
Gambar 22. Partitur Speech Commander Harper	46
Gambar 23. QR Code Speech Commander Harper	46
Gambar 24. Partitur Speech Commander Ragnar	46
Gambar 25. QR Code Speech Commander Ragnar	46
Gambar 26. Partitur Speech Commander Abe	47
Gambar 27. QR Code Speech Commander Abe	47
Gambar 28. Partitur Speech Commander Eggie	47
Gambar 29. QR Code Speech Commander Eggie	48
Gambar 30. Partitur Speech Commander Benny	48
Gambar 31. QR Code Speech Commander Benny	48
Gambar 32. Partitur Speech Commander Tharz	49
Gambar 33. QR Code Speech Commander Tharz	49
Gambar 34. Partitur Speech Commander Asta	49
Gambar 35. QR Code Speech Commander Asta	49
Gambar 36. Partitur Speech Commander Connie	50
Gambar 37. QR Code Speech Commander Connie	50
Gambar 38. Partitur Speech Commander Dubi	50

Gambar 39. QR Code Speech Commander Dubi	51
Gambar 40. Partitur Musik Pertempuran	56
Gambar 41. QR Code Musik Pertempuran	57
Gambar 42. Partitur Musik Planning	58
Gambar 43. QR Code Musik Planning	58
Gambar 44. Pengukuran Sound Effect Commander Ling	60
Gambar 45. QR Code Sound Effect Commander Ling	60
Gambar 46. Pengukuran Sound Effect Commander Vale	61
Gambar 47. QR Code Sound Effect Commander Vale	61
Gambar 48. Pengukuran Sound Effect Commander Layla	62
Gambar 49. QR Code Sound Effect Commander Layla	62
Gambar 50. Pengukuran Sound Effect Commander Fanny	63
Gambar 51. QR Code Sound Effect Commander Fanny	63
Gambar 52. Pengukuran Sound Effect Commander Chou	64
Gambar 53. QR Code Sound Effect Commander Chou	64
Gambar 54. Pengukuran Sound Effect Commander Angela	65
Gambar 55. QR Code Sound Effect Commander Angela	65
Gambar 56. Pengukuran Sound Effect Commander Wanwan	66
Gambar 57. Qr Code Sound Effect Commander Wanwan	66
Gambar 58. Pengukuran Sound Effect Commander Zilong	67
Gambar 59. QR Code Sound Effect Commander Zilong	67
Gambar 60. Pengukuran Sound Effect Commander Harper	68
Gambar 61. QR Code Sound Effect Commander Harper	68
Gambar 62. Pengukuran Sound Effect Commander Ragnar	69
Gambar 63. QR Code Sound Effect Commander Ragnar	69
Gambar 64. Pengukuran Sound Effect Commander Remy	70
Gambar 65. Qr Code Sound Effect Commander Remy	70
Gambar 66. Pengukuran Sound Effect Commander Eva	71
Gambar 67. Qr Code Sound Effect Commander Eva	71
Gambar 68. Pengukuran Sound Effect Commander Abe	72
Gambar 69. QR Code Sound Effect Commander Abe	72
Gambar 70. Pengukuran Sound Effect Commander Eggie	73
Gambar 71. QR Code Sound Effect Commander Eggie	73
Gambar 72. Pengukuran Sound Effect Commander Buss	74
Gambar 73. Sound Effect Commander Buss	74
Gambar 74. Pengukuran Sound Effect Commander Benny	75
Gambar 75. QR Code Sound Effect Commander Benny	75
Gambar 76. Pengukuran Sound Effect Commander Yuki	76
Gambar 77. QR Code Sound Effect Commander Yuki	76
Gambar 78. Pengukuran Sound Effect Commander Bersi	77

Gambar 79. QR Code Sound Effect Commander Bersi	77
Gambar 80. Pengukuran Sound Effect Commander Kaboom	78
Gambar 81. QR Code Sound Effect Commander Kaboom	78
Gambar 82. Pengukuran Sound Effect Commander Rya	79
Gambar 83. QR Code Sound Effect Commander Rya	79
Gambar 84. Pengukuran Sound Effect Commander Tharz	80
Gambar 85. QR Code Sound Effect Commander Tharz	80
Gambar 86. Pengukuran Sound Effect Commander Austus	81
Gambar 87. QR Code Sound Effect Commander Austus	81
Gambar 88. Pengukuran Sound Effect Commander Asta	82
Gambar 89. QR Code Sound Effect Commander Asta	82
Gambar 90. Pengukuran Sound Effect Commander Mavis	83
Gambar 91. QR Code Sound Effect Commander Mavis	83
Gambar 92. Pengukuran Sound Effect Commander Pao	84
Gambar 93. QR Code Sound Effect Commander Pao	84
Gambar 94. Pengukuran Sound Effect Commander Connie	85
Gambar 95. QR Code Sound Effect Commander Connie	85
Gambar 96. Pengukuran Sound Effect Commander Brown	86
Gambar 97. QR Code Sound Effect Commander Brown	86
Gambar 98. Pengukuran Sound Effect Commander Saki	87
Gambar 99. QR Code Sound Effect Commander Saki	87
Gambar 100. Pengukuran Sound Effect Commander Dubi	88
Gambar 101. QR Code Sound Effect Commander Dubi	88
Gambar 102. Pengukuran Sound Effect Emote Surrender	89
Gambar 103. QR Code Sound Effect Emote Surrender	89
Gambar 104. Pengukuran Sound Effect Emote Swish!	90
Gambar 105. QR Code Sound Effect Emote Swish!	90
Gambar 106. Pengukuran Sound Effect Emote Banquet Surprise	91
Gambar 107. QR Code Sound Effect Emote Banquet Surprise	91
Gambar 108. Pengukuran Sound Effect Emote Champagne Celebration	92
Gambar 109. QR Code Sound Effect Emote Champagne Celebration	92
Gambar 110. Pengukuran Sound Effect Emote Whac-A-Mole	93
Gambar 111. QR Code Sound Effect Emote Whac-A-Mole	93
Gambar 112. Pengukuran Sound Effect Emote Ball Cactus	94
Gambar 113. QR Code Sound Effect Emote Ball Cactus	94
Gambar 114. Pengukuran Sound Effect Emote Balancing Elephant	95
Gambar 115. QR Code Sound Effect Emote Balancing Elephant	95
Gambar 116. Pengukuran Sound Effect Emote Magic Trick	96
Gambar 117. Sound Effect Emote Magic Trick	96
Gambar 118. Pengukuran Sound Effect Emote Flying Finch	97

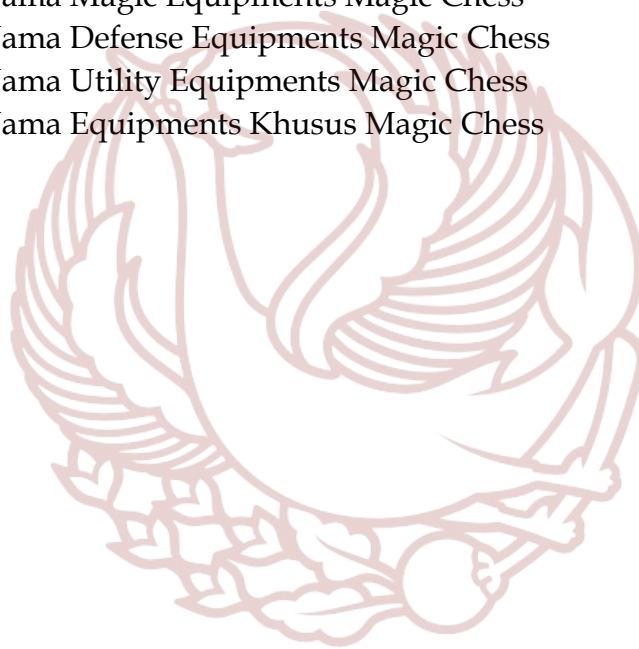
Gambar 119. QR Code Sound Effect Emote Flying Finch	97
Gambar 120. Pengukuran Sound Effect Emote Speaker Blast	98
Gambar 121. QR Code Sound Effect Emote Speaker Blast	98
Gambar 122. Pengukuran Sound Effect Emote Spray Paint	99
Gambar 123. QR Code Sound Effect Emote Spray Paint	99
Gambar 124. Pengukuran Sound Effect Emote Blessing	100
Gambar 125. Sound Effect Emote Blessing	100
Gambar 126. Pengukuran Sound Effect Emote Specter	101
Gambar 127. QR Code Sound Effect Emote Specter	101
Gambar 128. Pengukuran Sound Effect Emote Tombstone	102
Gambar 129. QR Code Sound Effect Emote Tombstone	102
Gambar 130. Pengukuran Sound Effect Emote Garlic	103
Gambar 131. QR Code Sound Effect Emote Garlic	103
Gambar 132. Pengukuran Sound Effect Emote Horn	104
Gambar 133. Qr Code Sound Effect Emote Horn	104
Gambar 134. Pengukuran Sound Effect Emote Smoke Bomb	105
Gambar 135. QR Code Sound Effect Emote Smoke Bomb	105
Gambar 136. Pengukuran Sound Effect Emote Runner-Up	106
Gambar 137. QR Code Sound Effect Emote Runner-Up	106
Gambar 138. Pengukuran Sound Effect Emote Cake	107
Gambar 139. QR Code Sound Effect Emote Cake	107
Gambar 140. Pengukuran Sound Effect Emote Black 8	108
Gambar 141. QR Code Sound Effect Emote Black 8	108
Gambar 142. Pengukuran Sound Effect Emote Flying Saucer	109
Gambar 143. QR Code Sound Effect Emote Flying Saucer	109
Gambar 144. Pengukuran Sound Effect Emote Tomato	110
Gambar 145. Qr Code Sound Effect Emote Tomato	110
Gambar 146. Pengukuran Sound Effect Emote Squid Ink	111
Gambar 147. Qr Code Sound Effect Emote Squid Ink	111
Gambar 148. Pengukuran Sound Effect Memasukan Hero	112
Gambar 149. QR Code Sound Effect Memasukan Hero	112
Gambar 150. Pengukuran Sound Effect Menjual Hero	113
Gambar 151. Qr Code Sound Effect Menjual Hero	113
Gambar 152. Pengukuran Sound Effect Pertempuran	114
Gambar 153. QR Code Sound Effect Pertempuran	114
Gambar 154. Pengukuran Sound Effect Shop	115
Gambar 155. QR Code Sound Effect Shop	115
Gambar 156. Pengukuran Sound Effect Synergy	116
Gambar 157. QR Code Sound Effect Synergy	116

Gambar 158. Pengukuran Sound Effect Transisi Planning Ke Early Game	117
Gambar 159. QR Code Sound Effect Transisi Planning Ke Early Game	117
Gambar 160. QR Code Ekspresi Emosi Marah Dengan Sound Design.	122
Gambar 161. QR Code Ekspresi Emosi Marah Tanpa Sound Design.	123
Gambar 162. QR Code Ekspresi Emosi Takut Dengan Sound Design.	124
Gambar 163. QR Code Ekspresi Emosi Takut Tanpa Sound Design.	125
Gambar 164. QR Code Ekspresi Emosi Senang Dengan Sound Design.	127
Gambar 165. QR Code Ekspresi Emosi Senang Tanpa Sound Design.	128



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jenis-Jenis Ekspresi Emosi dan Pengertiannya	13
Tabel 2. Nama Subjek	18
Tabel 3. Tahapan Observasi Penelitian	20
Tabel 4. Nama Dawn Commander Magic Chess	27
Tabel 5. Nama Little Commander Magic Chess	27
Tabel 6. Nama Heroes Magic Chess	29
Tabel 7. Nama Role Synergy Magic Chess	31
Tabel 8. Nama Faction Synergy Magic Chess	31
Tabel 9. Nama Physical Equipments Magic Chess	32
Tabel 10. Nama Magic Equipments Magic Chess	32
Tabel 11. Nama Defense Equipments Magic Chess	33
Tabel 12. Nama Utility Equipments Magic Chess	33
Tabel 13. Nama Equipments Khusus Magic Chess	34



KEPUSTAKAAN

- Arif, Ahmad Mudabbir. 2023. *Strategi Optimal: Analisis Konfigurasi Penempatan Hero dalam Magic Chess*. Institut Teknologi Bandung Makalah Matdis 2023.
- Baridwan, Zaki. 1983. *Intermediate Accounting*. Badan Penerbit dan Publikasi Universitas Gajah Mada: Yogyakarta.
- Bruno, Nettl. *Teori dan Metode dalam Etnomusikolog*, Terj. Nathalia (Jayapura: Jayapura Center of Music, 2012), hlm 1.
- Collins, K. (2013). *Playing with Sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*. MIT Press.
- Dwi Hartanto. "Analisis Fungsi Ilustrasi Musik Dalam Film Java Heat." *Skripsi Jurusan Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Surakarta*, 2014.
- Dwike Shintya Kanaris. "Analisis Sound Design Menunjukkan Emosi Tokoh Pada Film "Salawaku"." *Skripsi Jurusan Film dan Televisi S1, Institut Seni Indonesia Yogyakarta*, 2019.
- Ekman, & Paul. (2003). *Membaca Emosi Orang*. Think: Yogyakarta.
- Grimshaw, M. (2008). Sound and immersion in the first-person shooter: Mixed measurement of the player's sonic experience. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 1(2), 55-66.
- Gunawan, Imam. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara, hlm 143.
- Juslin, P. N., & Västfjäll, D. (2008). Emotional responses to music: The need to consider underlying mechanisms. *Behavioral and Brain Sciences*, 31(5), 559-575.

- Kumar, M.; Abhayapala, T.D.; Samarsinghe, P. *A Preliminary Investigation on Frequency Dependant Cues for Human Emotions*. *Acoustics* 2022, 4, 463.
- Kristi, Poerwandari. *Pendekatan Kualitatif untuk Penelitian Perilaku Manusia*. Ed. 3, (Jakarta: LPSP3 UI, 2005), hlm 116.
- Lexy J. Moleong. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Lunenburg, Fred C. 2010. *The Decision Making Process*. *National Forum Of Educational Administration And Supervision Journal* 27 (4): 1-12.
- Matsumoto, D., & Ekman, P. (2007). *Facial Expression Analysis*. Journal of Paul Ekman Group LLC.
- Merriam, A. P. (1964). *The Anthropology of Music*. Northwestern University Press.
- Nanang Prasetyo. "Analisis Sound Design Sebagai Pembentuk Dramatik Pada Film Drama Whiplash." *Skripsi Program Studi Televisi dan Film*, Institut Seni Indonesia Surakarta, 2019.
- Nasrullah, Rulli. 2017. *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi*. Simbiosis Rekatama Media: Bandung hlm 1.
- Panji, A. 2019. *Di indonesia, Mobile Legends dimainkan 8 Juta Pengguna Aktif, kumparan*. Diambil dari: <https://kumparan.com/kumparantech/di-indonesia-mobile-legends-dimainkan-8-juta-pengguna-aktif> (Diakses pada tanggal 17 Mei 2024).
- Rahiem, Raffi Fadhlurrahman Putra. 2020. *Penerapan Pohon Keputusan dalam Penentuan Sinergi dan Pengaturan Formasi pada Magic Chess*. Institut Teknologi Bandung Makalah Matdis 2020.

- Shafira Yuna Azzahra. "Analisis Sound Design Sebagai Pembentuk Unsur Dramatik Pada Film "Sound Of Metal"." *Skripsi Jurusan Film dan Televisi S1, Universitas Pendidikan Indonesia Bandung*, 2023.
- Spencer, P. (1983). *The Study of Musical Structure*. Oxford University Press.
- Veldman, Sanne L.C. et al. 2018. *Gross Motor Skills in Toddlers: Prevalence and Socio-Demographic Differences*. *Journal of Science and Medicine in Sport* 21(12): 1226-31.



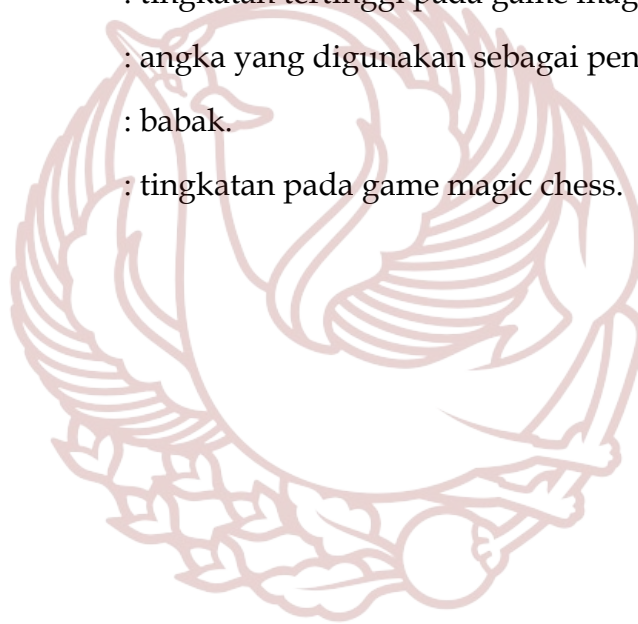
WEBTOGRAFI

Contributors to Mobile Legends: Bang Bang Wiki (2023) *Magic chess, Mobile Legends: Bang Bang Wiki*. Diambil dari: https://mobile-legends.fandom.com/wiki/Magic_Chess (Diakses pada tanggal 17 Mei 2024).



GLOSARIUM

<i>Adagio</i>	: tempo yang perlahan dan lembut.
<i>Allegretto</i>	: tempo yang agak cepat atau cukup cepat.
<i>Auto battle</i>	: sebuah model competitive game.
<i>Chessboard</i>	: papan catur pada game magic chess.
<i>Damage</i>	: kerusakan.
<i>dB</i>	: satuan untuk mengukur intensitas suara.
<i>Myctich</i>	: tingkatan tertinggi pada game magic chess.
<i>Point</i>	: angka yang digunakan sebagai penentu tingkatan.
<i>Round</i>	: babak.
<i>Tier</i>	: tingkatan pada game magic chess.



Lampiran 1. Transkrip Hasil Wawancara

WAWANCARA 1

Nama : Ivan Lukman Al Hakim
TTL : Bojonegoro, 1 Januari 2001
Kapasitas : Pemain Magic Chess selama 5 tahun
Waktu : 18 Juni 2025
Berikut adalah hasil wawancara Peneliti (P) dengan Subjek (S) penelitian

- P : Bagaimana perasaan kamu saat bermain *Magic Chess* dengan *sound design* diaktifkan?
S : Saya merasa permainan jadi lebih hidup dan intens. Suara-suara saat bertarung atau saat kalah itu bikin emosi saya langsung naik.
P : Apakah *sound design* berpengaruh terhadap emosi yang kamu rasakan selama bermain?
S : Iya, sangat berpengaruh. Saat suara kekalahan muncul atau lawan menyerang dengan keras, saya langsung merasa kesal dan kadang reflek marah, kayak ngomel sendiri atau mukul meja ringan.
P : Bagaimana ekspresi kamu berubah karena efek suara tersebut?
S : Ekspresi saya jadi lebih spontan. Misalnya kalau tiba-tiba kalah, saya bisa langsung mengernyitkan dahi, cemberut, atau menarik napas panjang. Kalau nggak ada suara, mungkin saya masih kesal, tapi nggak se-ekspresif itu.
P : Menurut kamu, mana yang lebih besar pengaruhnya terhadap emosi visual atau *sound design*?
S : Dua-duanya penting, tapi suara itu yang bikin suasana lebih terasa. Kalau hanya lihat visual doang, saya masih bisa tahan emosi, tapi kalau ada suara keras atau musiknya tegang, itu yang bikin emosi cepat keluar.
P : Saat kamu merasa marah ketika bermain Magic Chess, apakah menurutmu suara dalam game ikut memengaruhi perasaan itu?
S : Iya, sangat memengaruhi. Suara-suara seperti efek serangan lawan atau suara *emote* ejekan itu bikin saya tambah kesal. Rasanya seperti ditekan terus.
P : Bisa kamu jelaskan, apa yang kamu rasakan saat mendengar suara *emote* ejekan saat posisi kamu kalah?
S : Kalau lagi kalah dan ada suara *emote* ejekan itu, saya langsung merasa jengkel banget. Kadang jadi ngomel sendiri, terus ekspresi

saya juga jadi tegang, alis mengernyit, bahkan tangan kadang jadi gerak-gerak sendiri, kayak pengen marah.

P : Kalau tidak ada sound design, menurutmu apakah kemarahanmu akan tetap muncul seperti itu?.

S : Mungkin tetap marah, tapi gak sekuat itu. Soalnya kalau cuma lihat visual tanpa suara, masih bisa ngerasa tenang. Tapi kalau ada suaranya, kayak makin dibawa suasana, bikin emosi lebih meledak.

P : Apakah kamu sadar ekspresi wajah atau tubuh kamu berubah ketika dipicu oleh suara dalam game?.

S : Iya, saya sadar banget. Kadang saya langsung cemberut, nafas jadi berat, atau ngetuk-ngetuk meja. Itu semua karena suara yang muncul tiba-tiba bikin saya langsung bereaksi.

P : Selama bermain *Magic Chess* dengan *sound design* aktif, apakah kamu pernah merasa takut saat bermain?.

S : Iya, terutama pas udah masuk ronde-ronde akhir dan HP saya tinggal sedikit. Musiknya berubah jadi lebih tegang, itu bikin saya deg-degan.

P : Apa suara dalam game benar-benar membuat kamu merasa takut?

S : Bukan takut kayak horor sih, tapi lebih ke tekanan dan kecemasan. Suara langkah kaki lawan atau suara serangan tiba-tiba bikin saya kaget dan refleks jadi lebih waspada.

P : Bagaimana ekspresi kamu saat mengalami perasaan seperti itu?

S : Biasanya saya langsung mengerutkan dahi, mata saya membesar, dan saya jadi lebih tegang duduknya. Kadang saya juga bisik-bisik sendiri kayak, 'Aduh jangan mati dulu'.

P : Menurut kamu, kalau tidak ada sound design, apakah ekspresi takut itu tetap muncul?.

S : Mungkin tetap muncul, tapi nggak separah itu. Soalnya suara di game itu kayak memperbesar rasa takutnya. Tanpa suara, mungkin saya tetap cemas, tapi lebih tenang.

P : Tadi kamu bermain *Magic Chess* dengan *sound design* aktif. Saat kamu menang atau mendapatkan *combo* yang bagus, bagaimana perasaan kamu?.

S : Rasanya senang banget. Apalagi kalau *combonya* berhasil terus lawan langsung kalah. Suara kemenangan dan efeknya bikin makin puas.

P : Menurut kamu, apakah *sound design* berperan dalam memperkuat rasa senang itu?.

- S : Iya, sangat. Waktu suara kemenangan muncul atau musiknya berubah jadi lebih 'ceria', saya otomatis senyum-senyum sendiri. Kayak dapet validasi dari *gamenya*.
- P : Apakah ekspresi wajah atau gestur tubuh kamu ikut berubah saat merasa senang karena *sound design*?.
- S : Pasti. Saya sering langsung tepuk tangan kecil, senyum, atau bahkan ketawa pelan. Suaranya tuh bikin saya merasa dihargai karena berhasil menang.
- P : Kalau main tanpa *sound design*, menurut kamu apakah ekspresi senang itu tetap muncul sekuat itu?.
- S : Mungkin masih senang, tapi nggak akan seheboh itu. Soalnya nggak ada suara yang mendukung suasana, jadi perasaannya lebih 'biasa aja'.
- P : Tadi saat kamu bermain, kamu terlihat terkejut. Bisa ceritakan apa yang kamu rasakan saat itu?.
- S : Iya, saya kaget banget! Soalnya lawan mengirim *emote* yang saya tidak *familiar* mendengarnya, alhasil bikin saya refleks mengangkat alis dan mundur sedikit.
- P : Jadi suara efeknya langsung memicu reaksi kamu ya?.
- S : Iya. Kalau cuma lihat visualnya doang sih masih bisa diantisipasi. Tapi pas efek suaranya keluar bersamaan, jadi lebih 'nendang'. Kagetnya jadi lebih terasa.
- P : Menurut kamu, apakah tanpa suara kamu akan tetap bereaksi seperti itu?.
- S : Sepertinya tidak. Soalnya suara itu bikin situasinya lebih dramatis, jadi reaksinya keluar spontan.
- P : Ada perubahan gerakan tubuh atau ekspresi wajah saat momen kaget itu?
- S : Iya, saya sempat bilang 'woi?!' terus ekspresi wajah langsung tegang, alis naik, dan badan saya condong ke belakang. Itu semua karena gabungan visual sama suara.

WAWANCARA 2

Nama : Moh Luki Saiful Huda
TTL : Bojonegoro, 21 Juli 2001
Kapasitas : Pemain Magic Chess selama 3 tahun
Waktu : 18 Juni 2025

Berikut adalah hasil wawancara Peneliti (P) dengan Subjek (S) penelitian

- P : Saat kamu bermain *Magic Chess* dengan *sound design* aktif, bagaimana pengaruh suara-suara dalam *game* terhadap perasaanmu?
- S : Menurut saya sangat berpengaruh. *Sound effect*nya bikin suasana lebih terasa, terutama pas ronde mulai atau pas ada pertarungan. Emosi saya lebih gampang terbawa.
- P : Apakah kamu merasa lebih mudah mengekspresikan emosi ketika ada suara?
- S : Iya, jujur aja. Kalau lagi menang, musiknya bikin semangat, dan saya senyum-senyum sendiri. Tapi kalau kalah, apalagi kalau efek suaranya keras, saya langsung cemberut, kadang juga ngomel kecil.
- P : Kamu sadar nggak kalau ekspresi wajah atau gerakan tubuhmu berubah saat dengar suara tertentu?
- S : “Sadar sih. Misalnya waktu suara combo lawan keluar, saya langsung geleng-geleng kepala atau nyengir kesal. Kalau nggak ada suara, mungkin saya tetap kesal, tapi ekspresinya nggak langsung keluar.”
- P : Menurut kamu, apa perbedaan emosi yang kamu rasakan jika main tanpa *sound design*?
- S : Bedanya jauh. Tanpa suara, rasanya kayak ada yang kurang. Saya jadi lebih diam dan fokus. Tapi kalau ada suaranya, saya lebih reaktif. Ekspresi saya juga lebih kelihatan.
- P : Selama bermain Magic Chess dengan *sound design* aktif, apa kamu pernah merasa marah saat kalah atau diserang lawan?
- S : Pernah banget. Apalagi waktu lawan dapet combo bagus terus saya di ejek lewat *emote*. Efek suara *emotanya* tuh bikin makin emosi.

- P : Maksudnya, efek suara *emote* bikin kamu makin marah?.
- S : Iya. Misalnya, pas ada suara unit saya dikalihin satu-satu tuh suaranya kayak *dug dug dug*, berasa makin ditekan. Saya jadi ngomel sendiri, ekspresi muka juga pasti keliatan kesel.
- P : Kalau kamu main tanpa suara, kira-kira kamu tetap semarah itu nggak?.
- S : Enggak juga sih. Kalau nggak ada suara, saya jadi lebih fokus ke strategi. Marah sih tetap, tapi lebih nahan. Suara-suara itu yang bikin emosi meledak, kayak 'ini beneran nyebelin banget!'.
- P : Apa kamu sadar perubahan ekspresi kamu saat itu?.
- S : Sadar. Wajah saya langsung cemberut, mata melotot, kadang saya nekan HP atau ngetuk meja. Itu reflek banget, dan biasanya terjadi setelah ada suara efek yang ganggu.
- P : Tadi kamu bermain *Magic Chess* dengan *sound design* aktif. Pernah nggak merasa takut selama permainan?.
- S : Pernah, terutama waktu perpindahan ronde. Musiknya makin intens, saya jadi panik sendiri.
- P : Menurut kamu, seberapa besar pengaruh suara terhadap perasaan itu?.
- S : Lumayan besar sih. Musiknya bikin tegang. Terus ada suara waktu musuh muncul atau saat unit saya kalah, itu bikin saya gelisah.
- P : Apa ekspresi kamu ikut berubah waktu rasa takut itu muncul?.
- S : Iya. Wajah saya langsung tegang, kadang mata saya melotot atau napas jadi cepat. Bahkan tangan saya kadang berkeringat karena deg-degan.
- P : Kalau kamu main tanpa *sound design*, menurut kamu perasaan takutnya masih akan sekuat itu?.
- S : Kayaknya enggak. Tanpa suara, saya bisa lebih tenang karena nggak ada tekanan dari musik atau efek-efek mengejutkan. Jadi walaupun tetap fokus, emosinya nggak terlalu kuat.
- P : Selama bermain *Magic Chess* tadi dengan *sound design*, kamu terlihat beberapa kali tersenyum. Apa yang kamu rasakan saat momen-momen itu?.
- S : Iya, saya senang banget. Apalagi waktu saya menang lawan yang sebelumnya ngalahin saya. Musiknya berubah, terus ada efek kayak suara gemilang gitu. Itu bikin momen menangnya lebih memuaskan.

- P : Kalau boleh tahu, apakah suara itu benar-benar memengaruhi bagaimana kamu mengekspresikan perasaan senangmu?.
- S : Iya, jujur aja. Kalau nggak ada suaranya mungkin saya cuma mikir 'oh menang', tapi karena ada *sound effect* dan musiknya tuh naik, saya jadi senyum lebar, bahkan sempat tertawa kecil.
- P : Ekspresi tubuh atau gerakan kamu saat itu gimana?.
- S : Saya refleks duduk lebih tegak, angkat tangan sedikit kayak selebrasi kecil. Rasanya puas banget, kayak didukung suasana dari *gamenya* juga.
- P : Menurut kamu, kalau kamu main tanpa *sound design*, ekspresinya akan tetap seperti itu?.
- S : Nggak juga. Kayaknya lebih datar. Tanpa suara, rasanya biasa aja meskipun menang. Tapi dengan *sound design*, emosi itu lebih terasa dan otomatis keluar.
- P : Tadi saat bermain dan tiba-tiba ada serangan dari lawan yang tidak kamu duga, bagaimana reaksimu?.
- S : Saya langsung kaget, jujur! Soalnya suara efek serangannya keras banget dan muncul tiba-tiba. Saya sampai loncat sedikit dari duduk.
- P : Menurutmu, seberapa besar peran suara dalam memunculkan rasa kaget itu?.
- S : Besar banget. Kalau cuma lihat animasinya aja mungkin saya masih tenang. Tapi karena ada suara yang langsung muncul bareng, jadi bikin saya kaget secara refleks.
- P : Ekspresi wajah atau tubuh kamu saat itu berubah?.
- S : Iya, alis saya langsung naik, mata membesar, dan saya sempat mundur dikit dari layar. Jantung juga sempat deg-degan karena suaranya mendadak banget.
- P : Kalau kamu main tanpa suara, kira-kira kamu masih akan bereaksi seperti itu?.
- S : Mungkin tidak terkejut dan jauh lebih tenang. Suara itu yang bikin efek kejutnya jadi lebih nyata dan kerasa di badan juga.

WAWANCARA 3

Nama : Mudin Nur Wahid
TTL : Bojonegoro, 1 Juli 2002
Kapasitas : Pemain Magic Chess selama 5 tahun
Waktu : 18 Juni 2025

Berikut adalah hasil wawancara Peneliti (P) dengan Subjek (S) penelitian

- P : Selama bermain *Magic Chess* tanpa *sound design*, apakah kamu tetap merasakan perubahan emosi selama permainan?.
- S : Iya, tetap ada. Saya masih bisa merasa senang kalau menang, atau kesal kalau kalah. Tapi rasanya lebih datar.
- P : Sejauh pengamatan kamu sendiri, apakah ekspresi wajah atau gerakan tubuh kamu terlihat berbeda saat tidak ada suara?.
- S : Iya, saya jadi lebih tenang. Biasanya kalau ada suara saya bisa lebih heboh, tapi tanpa suara saya lebih diam. Ekspresi juga nggak terlalu kelihatan, paling cemberut sedikit.
- P : Kalau dibandingkan dengan saat kamu main pakai suara, apakah perbedaan emosinya terasa?.
- S : Terasa banget. Kalau ada suara, saya lebih cepat terpancing. Misalnya suara pertarungan atau suara commander bikin saya lebih fokus dan lebih emosional. Kalau nggak ada, jadi agak hambar.
- P : Jadi menurut kamu, apakah *sound design* berpengaruh besar terhadap ekspresi emosi pemain?.
- S : Iya, sangat. *Sound design* itu kayak pemicu. Tanpa suara, saya tetap merasakan emosi, tapi tidak terlalu menunjukkan lewat ekspresi. Tapi dengan suara, saya jadi lebih 'keluar' emosinya.
- P : Saat kamu bermain Magic Chess tanpa suara, apakah kamu masih merasa marah saat kalah atau dalam situasi tertekan?.
- S : Iya, kadang tetap marah, tapi rasanya lebih tenang. Nggak seintens biasanya waktu saya main pakai suara.
- P : Bisa dijelaskan lebih lanjut, seperti apa perbedaan perasaan marah saat main tanpa suara?.
- S : Kalau tanpa suara, saya lebih fokus ke tampilan visual aja. Jadi

waktu kalah atau diserang, saya kesal, tapi lebih ke dalam hati. Ekspresi wajah saya mungkin gak terlalu kelihatan marah.

P : Menurut kamu, apakah sound design bisa memengaruhi ekspresi marah kalau kamu aktifkan?.

S : Kayaknya iya. Soalnya saya pernah main pakai suara, dan suara serangan atau kekalahan itu bikin saya lebih cepat emosi. Kadang saya langsung ngomel atau gerak-gerik saya lebih kelihatan marah.

P : Berarti menurut kamu sound design bisa memperkuat ekspresi emosi, ya?.

S : Iya, jelas. Tanpa suara, saya masih bisa marah, tapi lebih ditahan. Kalau pakai suara, kayak suasananya lebih kerasa, jadi ekspresinya juga lebih keluar otomatis.

P : Tadi kamu bermain *Magic Chess* tanpa *sound design*. Apa kamu merasa takut saat berada di situasi kritis, misalnya saat HP hampir habis?.

S : Iya, tetap ada rasa takut. Tapi menurut saya nggak terlalu menegangkan, karena nggak ada suara yang bikin kaget atau tegang.

P : Kalau boleh dibandingkan, menurut kamu, apakah suara dalam *game* bisa membuat rasa takut itu lebih kuat?.

S : Iya, pasti. Kalau ada musik atau efek suara lawan yang menyerang, saya yakin saya bakal lebih panik atau waspada. Tanpa suara, saya lebih fokus ke visual, jadi emosinya lebih stabil.

P : Waktu kamu cemas tadi, apakah ekspresi wajah atau gerakan tubuh kamu ikut berubah?.

S : Paling saya jadi lebih serius lihat layar, tapi nggak sampai menunjukkan ekspresi takut yang jelas. Mungkin kalau ada suara, saya bisa lebih reaktif, kayak kaget atau wajah saya tegang.

P : Jadi kamu merasa *sound design* bisa memperkuat ekspresi takut saat bermain?.

S : Iya, menurut saya suara bisa memperbesar rasa takut atau panik. Kalau nggak ada suara, saya tetap cemas, tapi nggak sampai menunjukkan ekspresi yang berlebihan.

P : Tadi kamu bermain *Magic Chess* tanpa suara. Saat menang atau mendapatkan *combo* yang bagus, bagaimana perasaanmu?.

S : Saya tetap merasa senang, apalagi waktu *combo* saya berhasil dan musuh langsung kalah. Tapi rasanya lebih ke dalam aja, nggak sampai nunjukin ekspresi yang gimana-gimana.

- P : Apakah kamu merasa ada yang kurang saat momen itu?
- S : Iya, kayak ada yang kosong. Saya tahu saya menang, tapi nggak ada suara yang mempertegas momen itu. Jadi senangnya kurang terasa berkesan.
- P : Menurut kamu, kalau ada suara efek kemenangan atau musik pendukung, ekspresi senangmu akan berbeda?
- S : Iya pasti. Kalau ada suara kemenangan atau musik yang meriah, saya mungkin akan senyum lebih lebar atau bahkan selebrasi kecil. Tapi karena hening, jadi biasa aja.
- P : Jadi, kamu merasa *sound design* bisa memperkuat ekspresi senang dalam game?.
- S : Iya, sangat bisa. Suara itu kayak ngasih dorongan tambahan buat kita mengekspresikan emosi, termasuk rasa senang.
- P : Saat bermain tanpa suara tadi, bagaimana reaksi kamu ketika lawan tiba-tiba mengeluarkan *combo* kuat atau hero bintang tiga?.
- S : Ya kaget sih, tapi nggak terlalu. Lebih ke 'loh kok bisa gitu?' aja. Reaksinya cuma dalam hati.
- P : Apakah kamu merasa ekspresi kaget kamu kurang keluar karena tidak ada suara dalam game?.
- S : Iya, bisa dibilang begitu. Karena biasanya kalau ada suara mendadak atau keras, saya lebih refleks. Kalau tadi cuma lihat animasinya doang, jadi lebih tenang.
- P : Menurut kamu, kalau ada *sound effect*, reaksimu akan berbeda?.
- S : Pasti. Saya pernah main pake suara, dan kalau ada suara ledakan atau efek lawan muncul tiba-tiba, saya langsung 'hah?!' atau kaget beneran. Badan juga suka refleks gerak.
- P : Jadi, kamu merasa *sound design* penting untuk memperkuat rasa kaget dalam game?.
- S : Iya banget. Tanpa suara, semua kejadian terasa lebih 'halus', jadi ekspresi terkejutnya juga nggak terlalu kelihatan.

WAWANCARA 4

Nama : Dipa Pramudya Ananto
TTL : Bojonegoro, 23 Mei 2001
Kapasitas : Pemain Magic Chess selama 4 tahun
Waktu : 18 Juni 2025

Berikut adalah hasil wawancara Peneliti (P) dengan Subjek (S) penelitian

- P : Kamu tadi bermain *Magic Chess* tanpa suara. Gimana rasanya?
Apa tetap terasa emosinya?
- S : Iya sih, tetap terasa. Apalagi kalau kalah terus, pasti tetap kesal.
Tapi rasanya nggak terlalu meledak.
- P : Maksudnya nggak meledak bagaimana?.
- S : Kayak saya tetap marah atau frustrasi, tapi nggak sampai
nunjukkan ekspresi yang kuat. Paling cuma tarik napas atau diam
aja.
- P : Kalau dibandingin dengan waktu kamu main pakai *sound design*,
apa bedanya?.
- S : Beda banget. Kalau ada suara, saya jadi lebih cepat dibawa
suasana. Misalnya suara commander atau musik ronde akhir tuh
bikin tegang, dan ekspresi saya juga lebih kelihatan.
- P : Jadi menurut kamu, *sound design* memengaruhi cara kamu
mengekspresikan emosi saat main?.
- S : Iya, pengaruh banget. Tanpa suara, saya tetap ngerasa emosi, tapi
kayak nahan. Tapi kalau ada suara, saya lebih lepas, wajah saya
lebih reaktif, kadang gerak tangan juga jadi lebih aktif.
- P : Selama bermain Magic Chess tanpa *sound design*, apakah kamu
pernah merasa marah saat permainan tidak berjalan sesuai
harapan?.
- S : Iya, saya tetap merasa marah, apalagi kalau combo saya gagal
atau lawan terlalu kuat. Tapi ya, marahnya lebih ke dalam hati aja.
- P : Seperti apa ekspresi kamu saat merasa marah dalam kondisi tanpa
suara?.
- S : Paling saya tarik napas panjang atau cemberut sedikit. Nggak
sampai ngomel atau gerak-gerik berlebihan.
- P : Menurut kamu, kalau ada suara dalam game, apakah ekspresi
marahmu akan lebih terlihat?.

- S : Kayaknya iya, soalnya kalau ada suara efek kekalahan atau suara keras waktu diserang, biasanya bikin saya lebih emosional. Suasana jadi lebih tegang, jadi saya bisa langsung bereaksi.
- P : Berarti menurut kamu sound design bisa memperkuat reaksi emosional seperti marah?.
- S : Iya, itu pasti. Tanpa suara, emosi saya lebih tertahan. Tapi kalau ada suara, rasanya kayak diserang dua kali – sama lawan dan sama suasananya juga.
- P : Kamu tadi main *Magic Chess* tanpa suara. Saat berada di ronde-ronde akhir atau HP kamu hampir habis, apa kamu merasa takut?.
- S : Iya, saya tetap merasa takut. Soalnya udah tahu kalau kalah lagi bisa langsung *game over*. Tapi nggak terlalu tegang.
- P : Menurut kamu, kalau suara *gamenya* aktif, perasaan takut itu akan berbeda?.
- S : Pasti beda. Kalau pakai suara, suasana jadi lebih hidup. Musiknya bisa bikin saya lebih waspada.
- P : Tadi waktu kamu merasa cemas, apakah kamu sadar menunjukkan ekspresi tertentu?.
- S : Nggak begitu sih. Saya tetap fokus aja lihat layar. Mungkin muka saya serius, tapi nggak sampai kelihatan panik atau takut.
- P : Jadi kamu merasa *sound design* bisa bikin ekspresi takut lebih terlihat atau lebih terasa?.
- S : Iya. Kalau ada suara, saya yakin ekspresi saya akan lebih kelihatan, mungkin mata melotot atau langsung duduk lebih tegak. Karena suara bisa bikin suasana makin intens.
- P : Saat kamu bermain *Magic Chess* tadi tanpa menggunakan suara, apa yang kamu rasakan ketika kamu menang atau berhasil menyusun strategi yang bagus?.
- S : Senang sih, tetap senang. Tapi rasanya biasa aja, kayak cuma dalam hati aja gitu. Nggak terlalu heboh.
- P : Apakah kamu merasa ada yang berbeda dibandingkan saat kamu main pakai suara?.
- S : Iya, beda banget. Kalau pakai suara, apalagi kalau menang, biasanya langsung keluar suara *victory* kan? Itu bikin saya lebih semangat dan refleks senyum, kadang teriak kecil juga. Kalau nggak ada suara, ya datar aja.
- P : Berarti menurut kamu, suara dalam *game* punya peran besar dalam bikin ekspresi senang kamu lebih keluar?.

- S : Banget. Tanpa suara kayak nggak ada dorongan buat nunjukkin ekspresi. Jadi meski senang, ekspresinya nggak terlalu kelihatan.
- P : Kalau disuruh milih, kamu lebih suka main dengan atau tanpa *sound design*?
- S : Pasti dengan suara. Karena ekspresi senangnya jadi lebih hidup dan perasaannya lebih terasa.
- P : Tadi saat kamu bermain tanpa suara, apakah kamu merasa terkejut ketika lawan tiba-tiba muncul dengan formasi yang kuat?
- S : Terkejut sih, tapi biasa aja. Kayak, lebih ke 'wah' dalam hati. Nggak sampai refleks atau gimana gitu.
- P : Kalau dibandingkan dengan pengalaman bermain dengan *sound design* sebelumnya, ada perbedaan?
- S : Oh iya jelas. Kalau ada suara efek yang tiba-tiba, apalagi yang keras, itu bikin saya kaget beneran. Kadang sampai langsung duduk tegak atau ngomong spontan.
- P : Jadi tanpa suara, ekspresi kaget kamu tidak terlalu muncul secara fisik?
- S : Iya, karena nggak ada pemicu dari suara. Visual aja menurut saya nggak cukup buat bikin saya benar-benar refleks kaget.
- P : Menurutmu, seberapa penting *sound design* dalam memunculkan ekspresi kaget saat main *game*?
- S : Penting banget. Soalnya suara itu ngasih kejutan tambahan. Kalau nggak ada, semua terasa datar. Jadi walaupun situasi di game menegangkan, ekspresinya ya biasa-biasa aja.