

# Hiperrealitas Pengunjung terhadap Soundscape Ruang Permainan Arcade = Hyperreality of Visitor towards Arcade Game Space Soundscape

Dinda Sekar Melati, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920524873&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

Ruang permainan arcade merupakan ruang yang sering dikunjungi untuk bermain. Ruang ini merupakan ruang simulasi yang terdiri dari mesin-mesin permainan yang membentuk soundscape yang berbeda dibandingkan ruang lainnya. Hal ini disebabkan oleh program ruang yang memiliki beragam simulasi permainan. Mesin simulasi permainan memiliki musik sintetis berbeda-beda yang dapat membentuk hiperrealitas bagi pengunjung. Dengan itu soundscape yang hadir dari musik sintetis membentuk realitas baru yang juga dipengaruhi oleh gairah pengunjung terhadap musik. Skripsi ini merupakan hasil dari penelusuran terhadap soundscape dan hiperrealitas ruang simulasi permainan arcade yaitu Timezone Grage Mall sebagai objek studi kasus. Penelusuran dilakukan menggunakan metode soundwalk sehingga didapatkan informasi mengenai soundscape dan suara sintetis simulasi permainan. Penelusuran dilakukan berdasarkan teori soundscape (Kang, et al., 2016) dan teori simulacra (Baudrillard, 1994). Hasil penelusuran memperlihatkan tempo pada musik mesin permainan simulasi mempengaruhi arousal dan persepsi pengunjung terhadap hiperrealitas di dalam ruang tersebut. Menciptakan foreground sound yang membentuk realitas baru yang disebut sebagai hiperrealitas. Diharapkan kajian mengenai persepsi soundscape sebagai elemen simulasi yang mempengaruhi arousal dapat memberikan manfaat dan pemahaman lanjut terkait hubungan sensori tubuh manusia terhadap lingkungan akustik sebuah ruang.

.....The arcade game room is a space frequented to play. This room is a simulation room consisting of game machines that form a different soundscape compared to other rooms. This is due to the space program that has a variety of game simulations. Simulation game engines have different synthetic music that can create hyperreality for visitors. With that the soundscape that comes from the music actually forms a new reality which is also influenced by the passion of the visitors towards music. This thesis is the result of exploring the soundscape and hyperreality of arcade game simulation space, namely Timezone Grage Mall as a case study object. The search was carried out using the soundwalk method so that information about the soundscape and synthetic sound simulation was obtained. The search was carried out based on soundscape theory (Kang, et al., 2016) and simulacra theory (Baudrillard, 1994). Search results showing the tempo of the simulation game engine affect the visitor's arousal and perception of the hyperreality in the space. Creating a foreground sound that forms a new reality is known as hyperreality. The expected study of soundscape perception as a simulation element that influences arousal can provide benefits and further understanding regarding the sensory relationship of the human body to the acoustic environment of a room.